

Ponteiros

# Ponteiros

- tipo de variável que guarda um endereço de memória de outra variável
- acessar o conteúdo de uma determinada variável sem acessá-la diretamente (MIZRAHI, 1990).

# Ponteiros

- Para você declarar uma variável do tipo ponteiro, basta inserir o símbolo de asterisco (\*) antes do nome da variável.
- A declaração de ponteiros possui a seguinte sintaxe:
- **<tipo\_de\_dados> \*<nome\_da\_variavel>**

# Declaração de ponteiros

- **Exemplo**
- **int \*pIdade;** // exemplo de ponteiro para int
- **char \*pNome;** // exemplo de ponteiro para char
- **float \*pValor;** // exemplo de ponteiro para float

# *Inicialização de Ponteiros*

- Um ponteiro sempre deve ser inicializado com o endereço de memória da variável para o qual ele deverá apontar.
- Para isso, utilizamos o **operador de endereço**, representado pelo símbolo **&**.

```
int idade;
```

```
int *pldade;
```

```
idade = 22;
```

```
pldade = &idade;
```

# Ponteiros

- por meio dos ponteiros, pode-se também modificar o valor de uma determinada variável
- **operador indireto: \***
- Esse operador pode ser empregado para atribuir um valor a uma variável apontada por um ponteiro, sem a necessidade de acessar a variável diretamente
-

# Ponteiros

**Quadro 1** Operadores com ponteiros.

PRINCIPAIS OPERADORES COM PONTEIRO		
OPERADOR	SÍMBOLO	FUNÇÃO
Endereço	&	Retornar o endereço de memória da variável apontada.
Indireto	*	Retornar o conteúdo da variável apontada.

# Referências

- MIZRAHI, V. V. *Treinamento em linguagem C*. São Paulo: Prentice Hall, 1990.