

Bài 5 – Con trỏ

Ý nghĩa: Trỏ đến địa chỉ của ô nhớ

1. So sánh

Mục đích: Tìm min, max

B1- Gán max bằng so1

B2- So sánh max với số 2

Nếu số 2 > max => gán max = số 2

B3- So sánh max với số 3

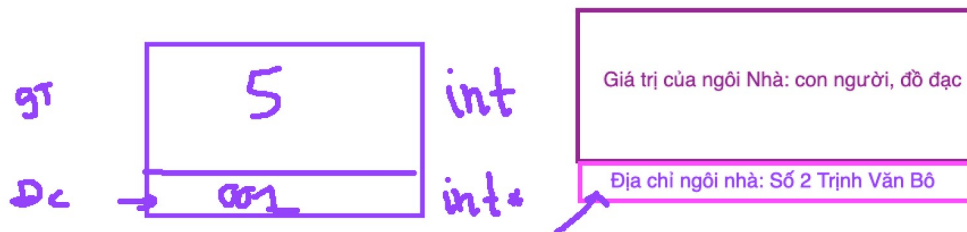
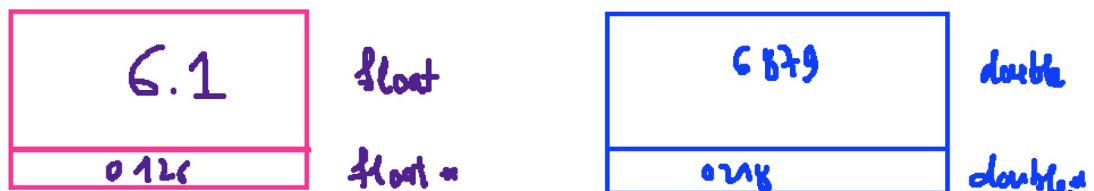
Nếu số 3 > max => gán max = số 3

2. Kiểu dữ liệu con trỏ

- Ô nhớ có 2 phần: Giá trị + địa chỉ

- **Con trỏ** nhận giá trị là **địa chỉ**

- Kiểu dữ liệu con trỏ sẽ thêm dấu * ở cuối, ví dụ: int*, float*, double*



3. Các ký hiệu liên quan:

int* : kiểu dữ liệu con trỏ

&a: địa chỉ của biến a

4. Khai báo con trỏ:

int* a; //khai báo con trỏ a

*a= 18; //gán dữ liệu cho con trỏ

Tóm lại:

Thao tác với con trỏ thì thêm dấu *

Thao tác với địa chỉ thì thêm dấu &

5 – Khai báo và gọi hàm sử dụng con trỏ
void ham(int* a); //khai báo hàm chứa con trỏ
*a=5; // sử dụng trong định nghĩa hàm
ham(&a); //gọi hàm chứa con trỏ

6- Sử dụng con trỏ khi nào???

Khi cần thao tác với bản gốc