Apuntadores

Variables que guardan dirección de memoria.

Se usan mucho en C++

Es fácil crear apuntadores que apunten a un lugar inesperado.

Un apuntador es un grupo de celdas.

Operador &

Da la dirección de un objeto. Si p es un apuntados y c es un char

P=&C

Entonces la dirección de la memoria de la variable c se almacena en la variable p

Decimos que p apuna a c

Solo aplica a variables.

Operador \*

El operador \* es una indirección o desreferencia.

Text

Description automatically generated

Aritmética de apuntadores. Si ip apunta a x entonces \*ip puede presentarse en cualquier contexto donde x pueda hacerlo

Apuntadores en argumentos funciones cuando deseamos mandar una variable por referencia a una función debemos delarar que se recibirá un apuntador y cuando mandemos llamar la funciones debemos mandar la dirección de memoria

Memoria dinámica

Delete se usa para liberar bloques de memoria dinámica reservada con new