שאלה 1

1. בדרך כלל משתמשים ב reference בפונקציות ואז מגדירים בחתימה של הפונקציה את המשתנה כ reference ואז מי שמשתמש בפונקציה לא צריך להשתמש ב & לדוגמה אפשר לעשות משהו כזה:

void foo(int &age)

{

age = 21;

}

int main()

{

int age;

foo(age);

}

1. סיבה ראשונה שלא חייב כל פעם להשתמש בסימן & וגם הוא לא יכול להיות NULL הוא תמיד חייב להצביע למשהו.
2. Reference הוא סוג משתנה כמו פוינטר רק שחוסך שימוש בכוכביות בקוד ואפשר להתייחס אליו כמו המשתנה עצמו.

סנוסף reference הוא קבוע ואי אפשר לשנות את המיקום שהוא מצביע אליו בניגוד לפוינטר שכן אפשר.

1. א. נכון

ב. לא נכון

ג. לא נכון

5) א. מחזירים reference למשתנה מקומי של הפונקציה שהוא נמחק אחרי הפונקציה.

ב. מחזירים reference רק לתא הראשון של המערך