**報告書**

|  |  |
| --- | --- |
| **日付** | 2023－06－21 |
| **報告者** | パク・ジュウォン |

**1.二重ポインタ：ポインタ変数のアドレスを保存出来る。メモリを持っているため、一番最初のアドレスを探すことが可能**

|  |  |
| --- | --- |
| **주소** | **데이터** |
| **132** | **…** |
| **131** | **9**  **4bytes int** |
| **130** |
| **129** |
| **128** |
| **…** | **…** |
| **107** | **128**  **4 bytes int\*** |
| **106** |
| **105** |
| **104** |
| **…** | **…** |
| **103** | **104**  **4bytes int** |
| **102** |
| **101** |
| **100** |
| **099** | **…** |

**int a = 7;**

**Int \*ptr = &a;**

**//間接アクセス（逆参照）**

**\*ptr = 8;**

**//int(\*(\*pptr)) = &ptr;**

**Int \*\*pptr = &ptr;**

**//二重ポインタ**

**\*\*pptr = 9; //\*(\*pptr) = 9;**

**2.　2次元配列とポインタ**

アドレスのアクセス方法

・arr［０］：＊pointer　：　pointer変数が指しているアドレス

・arr［１］：＊（pointer+１）　pointer変数が指しているアドレス＋4byte

|  |
| --- |
| arr +1 == &arr[1] == &arr[0] +1  == &a[1][0] !=a[1][0] |

・arr［２］：＊（pointer+２）　pointer変数が指しているアドレス＋８byte

**Int arr[2][3] = {{1,2,3},{4,5,6}};**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| **arr[0][0]=1** | | | | **arr[0][1]=2** | | | | **arr[0][2]=3** | | | | **arr[1][0]=4** | | | | **arr[1][1]=5** | | | | **arr[1][2]=6** | | | |

|  |
| --- |
| &arr[0][1]  ==&arr[0][0] +1 |

|  |
| --- |
| arr == arr[0] **==&**arr[0]  == &a[0][0] **!=** a[0][0]  a[0][0] == **\*\***arr |

|  |
| --- |
| a[1][2] == \*(\*(arr+1)+20) |

**3. Const配列**

コードを利用して作成しました。