

¿Qué es un apuntador?

Un apuntador es una variable que guarda direcciones en memoria de otras variables

¿Cómo declarar un apuntador?

```
int *pInt; //-> Apuntador tipo int
float *pFloat; //-> Apuntador tipo float
char *pChar; //-> Apuntador tipo char
```

¿Cómo obtener la dirección de una variable?

```
//Para obtener el valor del elemento al que estamos apuntado es necesario poner "*"
n = 10; //-> Esto es una variable normal, estamos mostrando el dato
pN = &n; //-> Esto esta almacenando la posicion en memoria de n
```

Explicar el paso de parámetros por referencia y el uso de apuntadores.

Definimos una función y como parámetros ponemos el tipo de datos del cual queremos que sea nuestro apuntador (por ejemplo int) y lo definimos nuestro apuntador.

```
Int funcion(int *pInt);
```

Y ese apuntador puede estar ligado a una variable, si cambia el valor del apuntador, también cambia el de la variable. Así que si tenemos una variable n con el valor de 10 y luego a nuestro apuntador le cambiamos el valor, cuando llamemos a la variable tendrá el último valor que se le asignó al apuntador, por ejemplo

```
funcion(*pN){
    *pN = 15;
}

int n=10, *pN;
pN = &n;
funcion(pN);
cout<<*pN; /*Esto mostrara el valor que tiene asignado la variable a la que apunta nuestro punteo*/
cout<<n; //en ambos casos el valor sera 15
```