

TP Modul 3

1. Pointer adalah variabel yang menyimpan alamat memori dari variabel lain.
2. Jika kita punya sebuah variabel, lalu untuk menampilkannya kita tambahkan `&` di depan variabelnya. Alamat variabel akan ditampilkan dalam bentuk hexa desimal. Contoh :

```
int angka = 4;  
cout << & angka;
```

3. Jadi ada 2 simbol `&` untuk dapatkan alamat memori nya, dan `*` untuk dapatkan nilainya.

Contoh :

```
int angka = 4;  
int *p = & angka;  
// Menampilkan alamatnya  
cout << p << endl;  
// Menampilkan nilainya  
cout << *p << endl;
```

4. ADT adalah kumpulan data dan operasi yang dapat digunakan untuk memanipulasi data tersebut.

5. Contoh ADT di kehidupan sehari-hari adalah gudang barang. Di dalam gudang ada banyak sekali barang yang berbeda-beda. Lalu kita bisa menyimpan barang lagi, mengambil barang, merapikan barang yang ada di gudang. Dan kita bisa mencari barang yang ingin kita cari.

6. struct kerucut {
 float jari-jari;
 float tinggi;
};

Deore Mufrid Hendray 1301223079

No

Date

```
float luas_1301223029 (kerucut a) {  
    return 3.14 * a.r * a.r;  
}
```

```
Float volume_1301223029 (kerucut a) {  
    return (1.0/3.0) * luas_1301223029 * a.t;  
}
```

```
int main () {  
    kerucut a;  
    cin >> a.r;  
    cin >> a.t;  
    cout << luas_1301223029 (a) << endl;  
    cout << volume_1301223029 (a) << endl;  
    return 0;  
}
```