

۱- اشاره گر (pointer)، اشاره گر به اشاره گر (pointer to pointer)،

```
//q -> p -> a=7
```

```
int a=7;
```

```
int *p;
```

```
p=&a;
```

```
int **q;
```

```
q=&p;
```

۲- اشاره گر به آرایه، آرایه ای از اشاره گر به آرایه یک بعدی و دو بعدی:

```
int a[]={ 1, 2, 3, 4, 5, 6,7};
```

```
int *p,*q;
```

```
p=a;
```

```
q=a+6;
```

- برنامه ای بنویسید که با اشاره گر آرایه مثال بالا را معکوس کند.
- برنامه ی دیگری با اشاره گر بنویسید که از ابتدا و انتهای آرایه بالا شروع کند و با حرکت اشاره گرها روی آرایه تا زمانی که دو اشاره گر بهم برسند، مقدار خانه حافظه آنها را با هم جمع کند و نمایش دهد.

۳- new , delete