刚刚学到的一个用法，但没有经过系统地去学习指针。

就是在一个函数里面使用指针去输入参数，比如函数声明是int fun(int \*x,int\* y),在函数体里面通篇使用就是\*x和\*y，这两个变量，\*x,\*y也可以理解为变量，就是他们不是他们自己，他们是其他变量的值。举一个例子：在主函数里面定义一个形参a，并且给他赋值为2，然后调用上面声明的函数fun()，那么就可以写成fun(&a,&b)，\*x=a，他们其实是等价的，值一样，并不是说a把值传递给x，而是说\*x指向的是a的地址，程序在运行的时候直接读到的是a所在栈里面的地址的值。

贴一个正确运行的程序：

#include <stdio.h>

int sum(int \*x) //返回类型是int，输入参数类型是int，输入参数是\*x

{

if(\*x > 5)

{

\*x =15;

}

else

{

\*x=5;

}

// printf("The inner n = %d\n",n);

return \*x;

}

int main()

{

int total;

int a =11;

total = sum(&a);

printf("n = %d\n", total);

return 0;

}

注意：指针不能乱用，