Pointers

#include <iostream>

2:

3: int main(void)

4: {

5: int a = 67;

6: int \* ptr = nullptr;

7:

8: ptr = &a;

9:

10: std::cout << a << std::endl;

11: std::cout << &a << std::endl;

12:

13: std::cout << ptr << std::endl;

14: std::cout << \*ptr << std::endl;

15: std::cout << &ptr << std::endl;

16:

17: \*ptr = 32; // *igual a hacer a = 32;*

18: std::cout << a << std::endl;

19:

20: return 0;

21: }

En salida de pantalla:

**67**🡪 me retorno el valor de a

**0x7550d103c844**🡪 **&a** me retorna la dirección de memoria de a

**0x7550d103c844**🡪**ptr** me retorna la dirección de memoria del entero (en este caso a) (**ptr =&a**)

**67**🡪 **\*ptr** me retorna el valor de la variable

**0x7550d103c848** 🡪 **&ptr** me retorna la dirección de memoria de ptr

**32** 🡪 como **\*ptr** es el valor de la variable, entonces si declaro un nuevo valor para \*ptr entonces me cambia el valor de a.