Указатель - это ячейка памяти, хранящая адрес.

Бестиповой указатель описывается с помощью слова pointer.

VAR P1: POINTER;

Присваивание значений

Фото

Nil -- обнуление

Переменная Ф

Если без ^ то выдаст адрес

Если с ^ то значение переменной

(New)

Без него нельзя в адрес записать значения

Динамические структуры данных

Связанный список - Элемент+адрес след элемента

НЕТ прямого доступа в списках

Долго идти до определенного студента

Как список студентов чтобы добраться до последнего нужно доступ ко всем поочередно будут идти пока не дойдут

Заголовок

Var head: pnode;

Head := nil;

Result = createNode

Стек список

Односвязный список заполнить числами