typedef struct

{

float X; /\* absis

\*/

float Y; /\* ordinat \*/

} POINT;

void Geser\_1(POINT \*P, float deltaX, float deltaY)

{

(\*P).X += deltaX;

(\*P).Y += deltaY;

}

POINT Geser\_2(POINT P, float deltaX, float deltaY)

{

P.X += deltaX;

P.Y += deltaY;

return P;

}

a. Apa yang dimaksud pointer?

Pointer merupakan sebuah variabel yang dapat menunjukan alamat memori sehingga nilai variabel tersebut dapat diakses melalui alamat memori tersebut.

b. Jelaskan perbedaan prosedur void Geser\_1 dan fungsi POINT Geser\_2!

1. void Geser\_1

- merupakan sebuah prosedur (void)

- adanya POINT \*P menunjukan bahwa nilai variabel dapat diubah lewat alamat variabel tersebut

- positi POINT P digeser dengan menambahkan nilai deltaX untuk absis/sumbu-x atau dengan nilai deltaY untuk ordinat/sumbu-y

2. POINT Geser\_2

- merupakan sebuah fungsi

- adanya POINT P menunjukkan nilai variabel tersebut hanya berpengaruh dalam fungsi tersebut

- posisi POINT P akan digeser dengan menambahkan nilai deltaX atau deltaY lalu nilai yang baru akan dikembalikan ke titik yang baru

c. Apabila Geser\_1 tidak menggunakan pointer, apa yang akan terjadi??

- Jika tidak, pergeseran atau penambahan nilai pada P hanya terjadi atau berlaku di dalam prosedur saja dan tidak akan berdampak pada nilai di luar prosedur