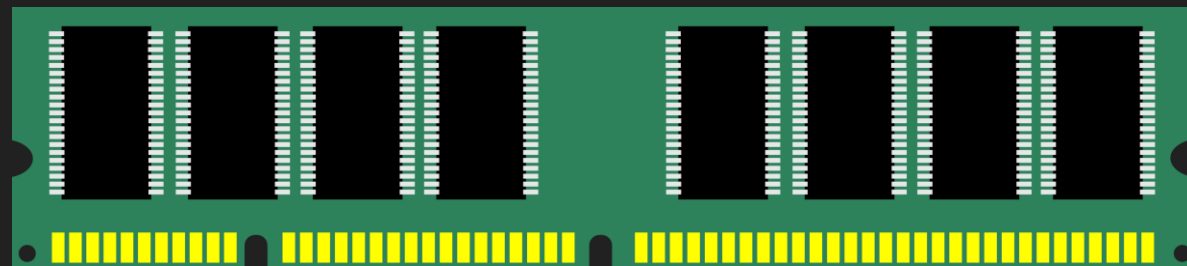


ポインタ

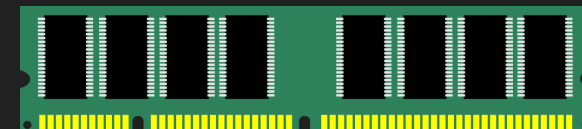
# そもそも、変数とは？

- メモリ的一部分
- メモリが値を記憶している
- (変数は箱、という説明ではポインタは教えられないらしい)



# メモリの中身

- 変数を作ると、メモリの下から使われる
- (この領域をスタックと言う)

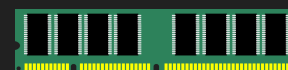
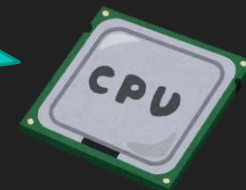


# アドレス

- メモリには、アドレスと値がある
- ちなみに、4バイトで1個の整数を表す

1032	
1036	
1040	
1044	
1048	
1052	
1056	
1060	
1064	31
1068	50
1072	8
1076	34

1072番目は？



8

# ポインタ変数

- 変数にアドレスを入れることができる
- アドレスが入る変数を「ポインタ変数」と言う

1032	
1036	
1040	
1044	
1048	
1052	
1056	
1060	1072
1064	31
1068	50
1072	8
1076	34

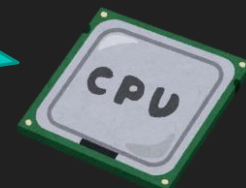
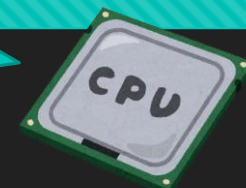


1060番目は？

1072

1072番目は？

8



# ポインタ変数pの作り方

```
int * p;
```

変数xのアドレスが欲しい！

`p = &x ;`

ポインタ p が指す変数が欲しい！

```
printf ("%d¥n", *p);
```



ポインタ p が指す変数が欲しい！

```
*p = 3;
```