







※システムによる間接参照の基礎を確認しよう




```
double x = 1.0;
```

```
double * dp = &x;
```

```
*dp = 2.0;
```

```
printf( "%f\n", x );
```

ポインタによる間接参照の基礎を確認しよう

```
double x = 1.0;  
double * dp = &x;  
*dp = 2.0;  
printf( "%f\n", x );
```

メモリ

