



※システムによる間接参照の基礎を確認しよう









double\* 型

ポインタ変数

dp





```
double x = 1.0;
```

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

```
*dp = 2.0;
```

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



ポインタ値

&x







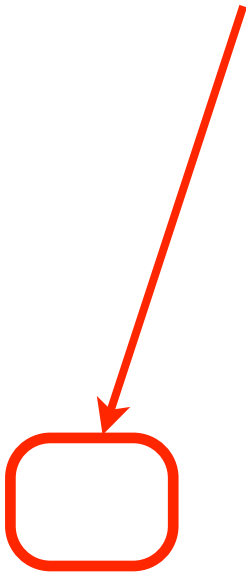
**xの事を**

**\*dp または \*(&x)**

**と書ける。**



この `*dp` は、`dp`が指し示して  
いる変数 `x` の事。



**OK?**

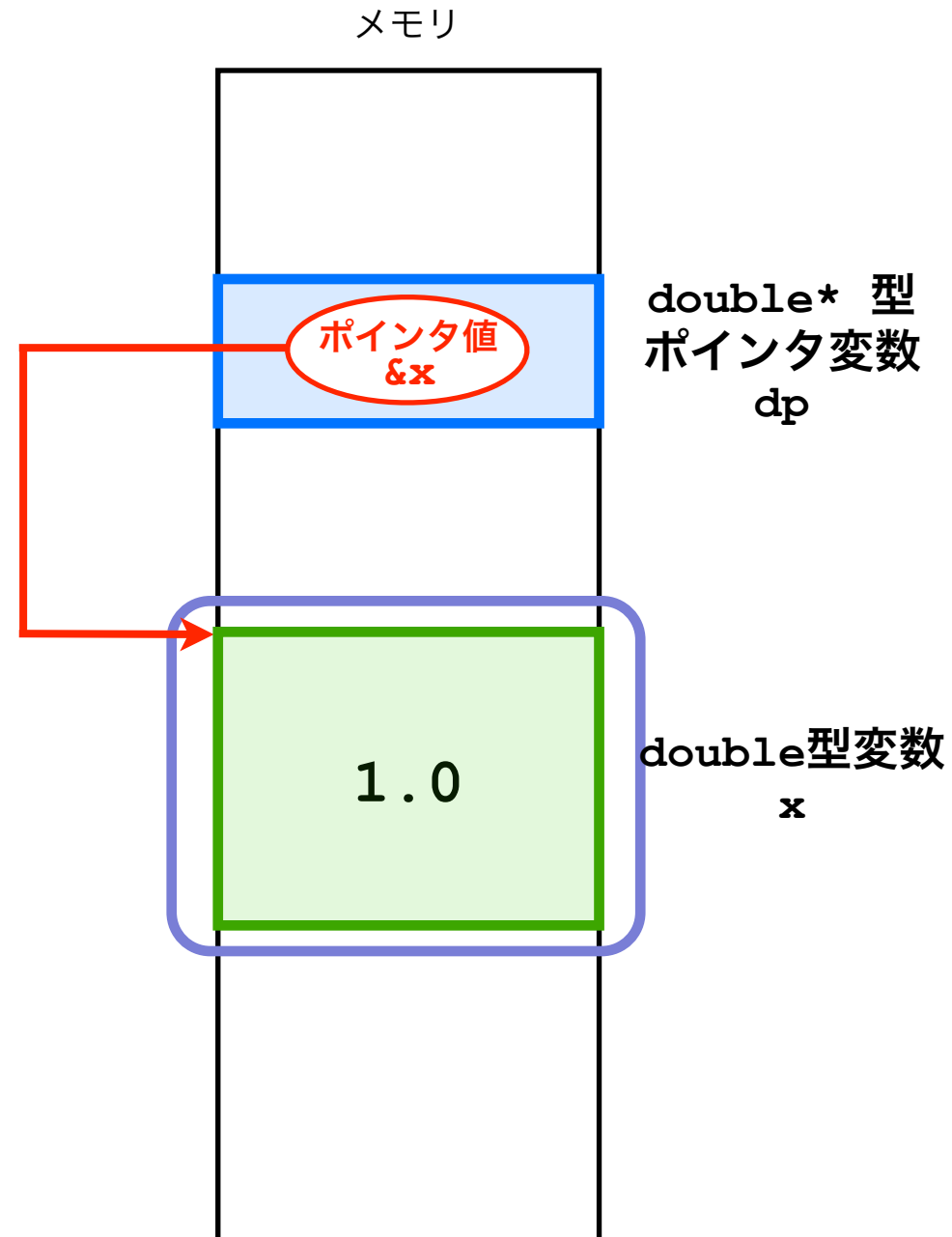


**double型変数**  
**x**

# ポインタによる間接参照の基礎を確認しよう

この `*dp` は、`dp`が指し示している変数 `x` の事。

```
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

この `*dp` は、`dp`が指し示している変数 `x` の事。

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

