







※システムによる間接参照の基礎を確認しよう





OK?

double* 型

ポインタ変数

dp

ポインタ値
&x

A red oval contains the text "ポインタ値" (Pointer Value) on the top line and "&x" on the bottom line. A thick red line extends downwards from the bottom center of the oval, then turns 90 degrees to the right, ending in a red arrowhead pointing towards the bottom right corner of the image.


```
double x = 1.0;
```

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

```
*dp = 2.0;
```

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

次行では、変数xのポインタ値を&演算子で
取り出している。





また，この行では `double*` 型の
ポインタ変数 `dp` を宣言している。



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

次行では、変数xのポインタ値を&演算子で
取り出している。

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

