



※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






```
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。





そして、取り出された x のアドレス値 (ポインタ値) で、ポインタ変数 dp が初期化されている。





ポインタ値

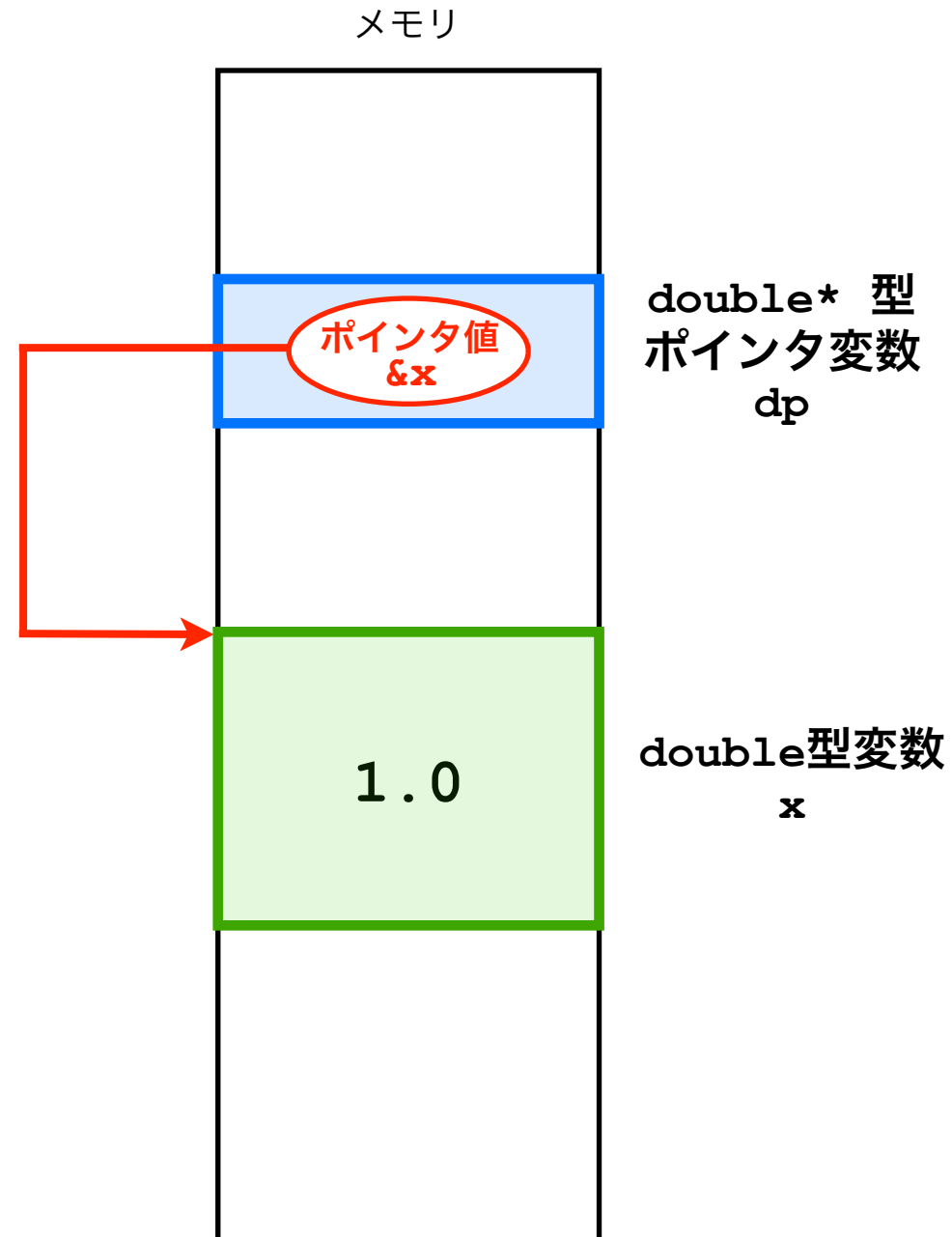
&x



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

```
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 );
```

