



ポインタ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 );
```



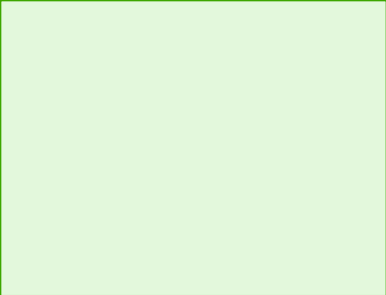
ポインタ値

&x





OK?



double型变数

x



変数 `x` の値は `2.0` になっている
ので, `2.000000` と表示される。



終了!

ポインタによる間接参照の基礎を確認しよう

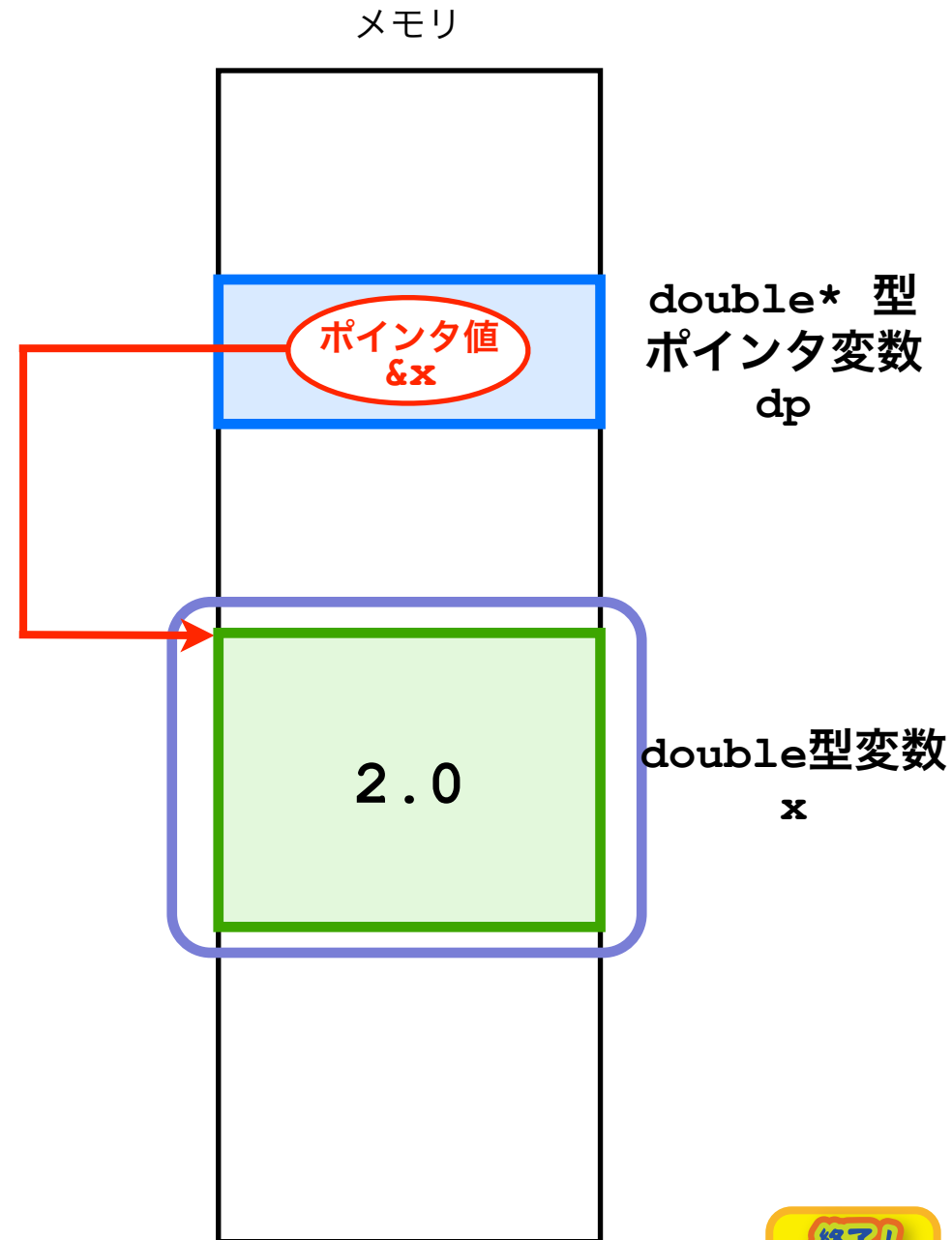
```
double x = 1.0;
```

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

```
*dp = 2.0;
```

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

変数 `x` の値は `2.0` になっている
ので、`2.000000` と表示される。



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

