



※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 );
```



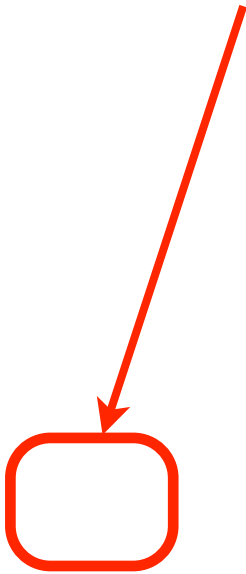
ポインタ値

&x



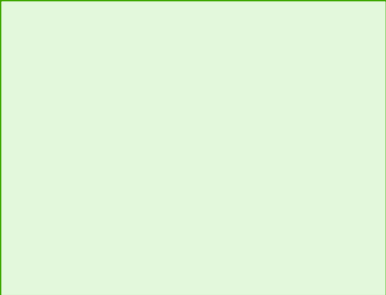


この `*dp` は、`dp`が指し示して  
いる変数 `x` の事。



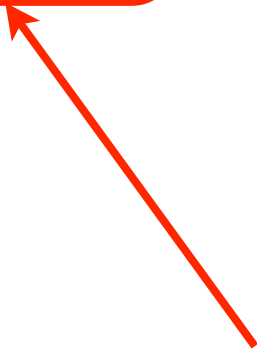


**OK?**



**double 型变量**

**x**



つまり，この式は変数  $x$  に  
2.0 を代入していることになる。







# 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 );
```

