







※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

ポインタ値の前に * を付けると、
矢印の先にある変数の事になる。

この例では、
*dp または *(&x)
が、変数 x の事になる。





xの事を

***dp または *(&x)**

と書ける。



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

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

xの事を
*dp または *(&x)
と書ける。

