

WSKAŹNIKI I TABLICE

PRZYKŁADY DO ANALIZY przepis programy skompiluj a następnie na ich bazie napisz programy 1-4

```
#include <iostream>
#include <conio.h>
using namespace std;
int main()
{
    int liczba, *wsk1, *wsk2;

    liczba = 39;    // dowolna wartosc typu int
    wsk1 = &liczba; // ustawienie wskaźnika wsk1
                  // na adres zmiennej liczba
    wsk2 = wsk1;   // wsk2 = &liczba
    cout << "Obiekt liczba wsk1 wsk2" << endl;
    cout << "Wartosci " << liczba << " " << *wsk1 << " " << *wsk2 << endl;
    *wsk1 = 13;    // zmiana wartosci zmiennej liczba
    cout << "Wartosci " << liczba << " " << *wsk1 << " " << *wsk2 << endl;
    system("pause");
    return 0;
}
PRZYKŁAD 2
```

```
#include<iostream>
#include <conio.h>
using namespace std;

int main()
{
    char tab1[] = "INFORMATYKA";
    char tab2[] = {'I', 'N', 'F', 'O', 'R', 'M', 'A', 'T', 'Y', 'K', 'A'};
    cout << "Wymiar w bajtach tab1: " << sizeof(tab1) << endl;
    cout << "Wymiar w bajtach tab2: " << sizeof(tab2) << endl;
    cout << "Wartosc tab1 - piaty element: " << tab1[4] << endl;
    getch();
    return 0;
}
```

ZADANIA DO WYKONANIA

Zadanie 1

Napisz program zwiększający wartość zmiennej wskaźnikowej oraz podaj adres komórki pamięci której pobieramy dane

ZADANIE 2

Wykonaj podstawowe działania matematyczne na wskaźnikach

ZADANIE 3

Zadeklaruj tablice dwuwymiarową i wypełnij ja danymi a następnie wyświetl dane z tablicy

ZADANIE 4

Napisz program definiujący zmienną typu int oraz wskaźnik do zmiennej typu int. Program powinien wczytać z klawiatury wartość i podstawić ją do zmiennej stosując wskaźnik i operator adresu

TEMAT NASTĘPNY TO STRUKTURY