

PUNTEROS: Referencias a datos

'Variables que contienen una dirección de memoria; normalmente esta es la posición de otra variable'.



Se dice que la 1ª variable **apunta** a la 2ª.

Notación:

1.- Declaración del tipo de puntero:

type $T_p = ^T$; Las variables de tipo **T_p** son punteros a datos de tipo **T** .

2.- Declaración de variables de ese tipo:

var $p : T_p$; **p** es una variable de tipo **T_p** , y por tanto, un puntero a un dato de tipo **T** .

3.- Creación del puntero (se asigna memoria para una variable de tipo T); **¡¡es imprescindible hacer esto antes de usarlo!!**.

NEW(p); Crea una variable de tipo **T** (es decir, le asigna memoria) y un puntero a la misma, **p** . La variable referencia se localiza por **$p^{\wedge}$** .

Tras las declaraciones:

Type $T_p = ^T$;

var $P : T_p$

La situación es la siguiente: