

PRZYKŁADY DO ROZWAŻAŃ

```
PROGRAM WSK1;
TYPE
    P_I = ^INTEGER;
VAR
    LICZBA:INTEGER;
    WSKAZNIK_1, WSKAZNIK_2:P_I;
BEGIN
    {PIERWSZA CZESC}
    LICZBA := 10;
    WSKAZNIK_1 := @LICZBA;
    WRITELN(LICZBA);

    {DRUGA CZESC}
    WSKAZNIK_1^ := 0;
    WRITELN(WSKAZNIK_1^);
    WRITELN(LICZBA);

    {TRZECIA CZESC}
    WSKAZNIK_2 := WSKAZNIK_1;
    WSKAZNIK_2^ := 20;
    WRITELN(LICZBA);
    WRITELN(WSKAZNIK_1^);
    WRITELN(WSKAZNIK_2^);
END;
```

Wyjaśnienia:

{PIERWSZA CZĘŚĆ} – DO ZMIENNEJ LICZBA PRZYPISANO WARTOSC 10, DO WSKAZNIKA_1 PRZYPISANO ADRES ZMIENNEJ LICZBA, NA EKRANIE POJAWI SIĘ 10;

{DRUGA CZESC} – DO ZMIENNEJ, KTOREJ ADRES PRZECHOWUJE WSKAZNIK_1 (ZMIENNA LICZBA) PRZYPISANO WARTOSC 0, NA EKRANIE POJAWI SIĘ WARTOSC ZMIENNEJ NA KTÓRA WSKAZUJE WSKAZNIK_1 CZYLI 0 ORAZ WARTOSC ZMIENNEJ LICZBA – RÓWNIEŻ 0;

{TRZECIA CZESC} – DO WSKAZNIKA_2 PRZYPISANO ADRES ZMIENNEJ NA KTÓRA WSKAZYWAŁ WSKAZNIK_1 (CZYLI ZMIENNEJ LICZBA), DO ZMIENNEJ DO KTOREJ ADRES MA WSKAZNIK_2 PRZYPISANO WARTOSC 20, NA EKRANIE POJAWI SIĘ 20 , 20 , 20;

```
PROGRAM WSK2;
TYPE
    P_I= ^INTEGER;
VAR
    LICZBA_1, LICZBA_2:INTEGER;
    WSKAZNIK:P_I;
BEGIN
    {PIERWSZA CZESC}
    LICZBA_1 := 10;
    LICZBA_2 := 20;
    WSKAZNIK := @LICZBA_1;

    {DRUGA CZESC}
    WSKAZNIK^ := 0;
    WRITELN(LICZBA_1,LICZBA_2);
    WSKAZNIK := @LICZBA_2;

    {TRZECIA CZESC}
    WSKAZNIK^ := 2;
    WRITELN(LICZBA_1,LICZBA_2);
END;
```

Wyjaśnienia:

{PIERWSZA CZĘŚĆ} – DO ZMIENNEJ LICZBA_1 PRZYPISANO WARTOSC 10 DO ZMIENNEJ LICZBA_2 WARTOSC 20, DO WSKAZNIKA PRZYPISANO ADRES ZMIENNEJ LICZBA_1;

{DRUGA CZESC} – DO ZMIENNEJ, KTOREJ ADRES PRZECHOWUJE WSKAZNIK (ZMIENNA LICZBA_1) PRZYPISANO WARTOSC 0, NA EKRANIE POJAWI SIĘ WARTOSC 0 , 20;

{TRZECIA CZESC} – DO WSKAZNIKA PRZYPISANO ADRES ZMIENNEJ LICZBA_2, NA EKRANIE POJAWI SIĘ 0 , 2;

```

PROGRAM WSK2;
TYPE
    P_I= ^INTEGER;
VAR
    LICZBA_1, LICZBA_2:INTEGER;
    WSKAZNIK_1,WSKAZNIK_2:P_I;
BEGIN
    {PIERWSZA CZESC}
    LICZBA_1 := 10;
    LICZBA_2 := 20;
    WSKAZNIK_1 := @LICZBA_1;
    WSKAZNIK_2:= @ LICZBA_2;

    {DRUGA CZESC}
    WSKAZNIK_1^ := 0;
    WSKAZNIK_2^ := 10;
    WRITELN(LICZBA_1,LICZBA_2);

    {TRZECIA CZESC}
    WSKAZNIK_1^ := WSKAZNIK_2^;
    WRITELN(LICZBA_1,LICZBA_2);

    {CZWARTA CZESC}
    WSKAZNIK_1 := WSKAZNIK_2;
    WSKAZNIK_1^ := 100;
    WRITELN(LICZBA_1,LICZBA_2);

    {PIATA CZESC}
    LICZBA_1:= 200;
    WRITELN(WSKAZNIK_1^,WSKAZNIK_2^);
END;

```

Wyjaśnienia:

{PIERWSZA CZĘŚĆ} – DO ZMIENNEJ LICZBA_1 PRZYPISANO WARTOSC 10 DO ZMIENNEJ LICZBA_2 WARTOSC 20, DO WSKAZNIKA_1 PRZYPISANO ADRES ZMIENNEJ LICZBA_1, A WSKAZNIK_2 WSKAZUJE NA ZMIENNA LICZBA_2;

{DRUGA CZESC} – DO ZMIENNEJ, KTOREJ ADRES PRZECHOWUJE WSKAZNIK_1 (ZMIENNA LICZBA_1) PRZYPISANO WARTOSC 0, DO ZMIENNEJ NA KTÓRA WSKAZUJE WSKAZNIK_2 (LICZBA_2) PRZYPISANO WARTOSC 10, NA EKRANIE POJAWI SIĘ 0 , 10;

{TRZECIA CZESC} – DO ZMIENNEJ WSKAZANEJ PRZEZ WSKAZNIK_1 PRZYPISANO WARTOSC ZMIENNEJ WSKAZYWANEJ PRZEZ WSKAZNIK_2, NA EKRANIE POJAWI SIĘ 10, 10;

{CZWARTA CZESC} – DO WSKAZNIKA_1 PRZYPISANO ADRES ZAWARTY WE WSKAZNIKU_2 (CZYLI ADRES ZMIENNEJ LICZBA_2), NASTĘPNIE DO ZMIENNEJ WSKAZANEJ PRZEZ WSKAZNIK_1 PRZYPISANO WARTOSC 100, NA EKRANIE POJAWI SIĘ 0, 100;

{PIATA CZESC} – DO ZMIENNEJ LICZBA_1 PRZYPISANO WARTOSC 200, NA EKRANIE WYDRUKOWANA ZOSTANIE ZAWARTOSC ZMIENNYCH NA KTÓRE WSKAZUJA WSKAZNIK_1 I WSKAZNIK_2 – W TYM WYPADKU POJAWI SIĘ 100, 100;