

```
1 // W5_3.cpp : Defines the entry point for the console application.
2 //      WYKLAD 5
3 //      WSKAZNIK DO STRING
4
5 #include "stdafx.h"
6 #include <string.h>
7 #include <stdlib.h>
8
9 int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
10 {
11     char str[] = "abcde";
12     char *ptr = &str[0]; // lub ptr = str;
13
14     //Dostep do elementow string przez wskaznik
15     printf("\nDostep do elementow tablicy przez wskaznik\n\n");
16     printf("symbol\t string\t pointer\n");
17
18     while(*ptr != '\0')
19     {
20         //pierwszy argument - symbol o indeksie biezacym;
21         //drugi - string, ktory sie zaczyna o adresie ptr;
22         //trzeci - wartosc wskaznika ptr
23         printf("%c\t %5s\t\t %p\n", *ptr, ptr, ptr);
24         ptr++; //zwieksza wartosc wskaznika o sizeof(char)
25     }
26
27     //Dostep do elementow string przez ID
28     printf("\nDostep do elementow tablicy przez identyfikikator\n\n");
29     int i = 0;
30
31     printf("symbol\t string\t\n");
32
33     while( str[i] != '\0')
34     {
35         printf("%c\t %5s\t\t\n", str[i], &str[i]);
36         i++;
37     }
38
39     //Jeszcze jeden sposob dostepu przez wskaznik (w stylu STL)
40     printf("\nDostep do elementow tablicy przez wskaznik w stylu STL\n\n");
41     printf("symbol\t string\t pointer\n");
42
43     for (ptr = str; ptr != str + strlen(str); ++ptr)
44         printf("%c\t % 5s\t\t %p\n", *ptr, ptr, ptr);
45
46     system("pause");
47     return 0;
48 }
49
50
```