

```

// W2_0_0.cpp : Defines the entry point for the console application.
//
// Wywołanie przez referencje

#include "stdafx.h"
#include <iostream>
using namespace std;

void fun(int *n);
void fun(int &n);

int main()
{
    int i=10;
    cout << " i = " << i << endl;

    fun(&i);
    cout << " i = " << i << endl;

    fun(i);
    cout << " i = " << i << endl;

    system("pause");

    return 0;
}

void fun(int *n)
/*=====
przekazanie argumentu przez wskaznik
=====*/
{
    n++;          //zwiększa wskaznik o sizeof(int)
    n--;          //zmniejsza wskaznik o sizeof(int)
    n = n+20;     //zwiększa wskaznik o 20*sizeof(int)
    n -= 20;      //zmniejsza wskaznik o 20*sizeof(int)
    *n = *n + 20; //zwiększa wartosc zmiennej, do ktorej wskazuje wskaznik n, o 20
}

void fun(int &n)
/*=====
przekazanie argumentu przez referencje
=====

```

```
=====*/  
{  
    n++;          //zwieksza wartosc zmiennej n o 1  
    n--;          //zmniejsza wartosc zmiennej n o 1  
    n = n + 20;   //zwieksza wartosc zmiennej n o 20  
}
```