



Рис. 4.2. Одноуровневая и многоуровневая непрямая адресация

Переменную, которая является указателем на указатель, нужно объявить соответствующим образом. Для этого достаточно перед ее именем поставить дополнительный символ “звездочка” (*). Например, следующее объявление сообщает компилятору о том, что `balance` — это указатель на указатель на значение типа `int`.

```
int **balance;
```

Необходимо помнить, что переменная `balance` здесь — не указатель на целочисленное значение, а указатель на указатель на `int`-значение.

Чтобы получить доступ к значению, адресуемому указателем на указатель, необходимо дважды применить оператор “*”, как показано в следующем примере.

```
// Использование многоуровневой непрямой адресации.
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int x, *p, **q;

    x = 10;

    p = &x; // Присваиваем переменной p адрес переменной x.

    q = &p; // Присваиваем переменной q адрес переменной p.

    cout << **q; // Выводим значение переменной x. (Доступ к
                // значению переменной x мы получаем через
```