**Exercices sur les pointeurs**

## Opération avec les pointeurs

Déclarer 2 pointeurs sur entier, affecter une valeur à chaque (directement), réaliser la multiplication et afficher le résultat. Utiliser uniquement des pointeurs, pas de variables classiques

Même exercice en demandant à l’utilisateur de saisir les valeurs

## Permutation

Déclarer 2 pointeurs, leur donner des valeurs (direct ou par saisie), permuter la valeur des pointeurs

## Le plus grand

Déclarer 3 pointeurs, demander à l’utilisateur de donner des valeurs.

Après la saisie, déterminer la valeur la plus grande et faire apparaitre un message.

## Passage en paramètre

Ecrire une méthode qui ajoute 1, et prend un paramètre en entrée. Modifier la valeur dans le main, sans utiliser de return

## Nombre d’occurrences

Calculer le nombre d’occurrence d’une lettre dans un mot. (Utilisation des pointeurs)

Même exercice avec toutes les lettres du mot.

## Quelle valeur

main()

{

int A = 1;

int B = 2;

int C = 3;

int \*P1, \*P2;

P1=&A;

P2=&C;

\*P1=(\*P2)++;

P1=P2;

P2=&B;

\*P1-=\*P2;

++\*P2;

\*P1\*=\*P2;

A=++\*P2\*\*P1;

P1=&A;

\*P2=\*P1/=\*P2;

return 0;

}

Complétez le tableau suivant pour chaque instruction du programme ci-dessus.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **A** | **B** | **C** | **P1** | **P2** |
| **Init**. | 1 | 2 | 3 | / | / |
| **P1=&A** | 1 | 2 | 3 | &A | / |
| **P2=&C** |  |  |  |  |  |
| **\*P1=(\*P2)++** |  |  |  |  |  |
| **P1=P2** |  |  |  |  |  |
| **P2=&B** |  |  |  |  |  |
| **\*P1-=\*P2** |  |  |  |  |  |
| **++\*P2** |  |  |  |  |  |
| **\*P1\*=\*P2** |  |  |  |  |  |
| **A=++\*P2\*\*P1** |  |  |  |  |  |
| **P1=&A** |  |  |  |  |  |
| **\*P2=\*P1/=\*P2** |  |  |  |  |  |