



On définit un pointeur :

```
real, pointer :: maison
```

On définit un tableau de réels définissant la longueur et largeur d'une maison en m

```
real, dimension(2) :: dimensions
```

```
dimensions(1) = 10
```

```
dimensions(2) = 15
```

(cette information est stockée en mémoire, et prend la place d'un réel.)

On stocke dans le pointeur l'adresse mémoire de la variable 'dimensions'

```
maison => dimensions
```

(l'adresse stockée prend en mémoire la place d'une adresse mémoire, c'est à dire qu'elle ne dépend pas de la taille de ce qui se cache derrière l'adresse. Par contre, le pointeur a un type défini, donc le programme sait de combien de case mémoire il doit se déplacer pour aller chercher l'élément suivant (dans le cas d'un tableau ou autre. Il suffit alors d'incrémenter le pointeur pour aller chercher l'élément suivant)