



---

# Piscine C

Les pointeurs

# Qu'est ce qu'un pointeur ?

- **Variable pointant** vers une **adresse mémoire**
- Partage de la **donnée**
- On ne modifie pas le **pointeur** mais la **variable** qui est **référéncée**
- '\*' : signifie qu'une **variable** est un **pointeur**
- '&' : correspond à l'**adresse mémoire** d'un variable

# Exemple de pointeur

```
void myChange(int *pointeur)
{
    *pointeur = 42;
}

int main()
{
    int i;

    i = 0;
    myChange(&i); // i == 42
}
```

- **i = 0** (classique)
- **&i** : envoi de l'adresse mémoire de la variable
- **int \*pointeur** : récupération de l'adresse mémoire dans un pointeur
- **\*pointeur** : on accède à la variable contenu à l'adresse mémoire pointeur

# Cas d'usages

- Return **plusieurs variables**
- Grande importance pour **modifier** une **variable partout** dans un **programme**
- Utilisation des **tableaux** !