**Langage de programmation : bases**

**HAUTE ÉCOLE DE NAMUR-LIÈGE-LUXEMBOURG**

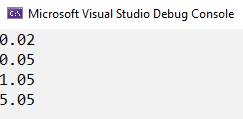
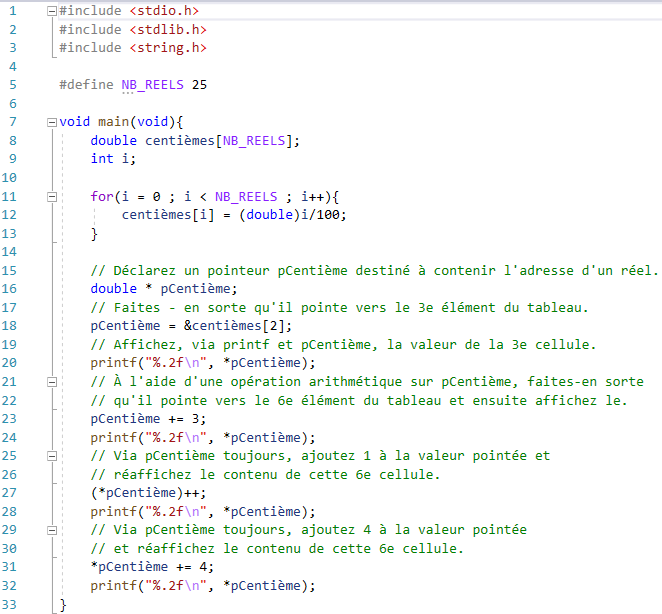
**DA-IA – bloc 1**

Exercices 3A – Pointeurs

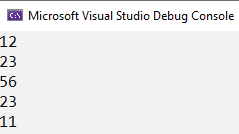
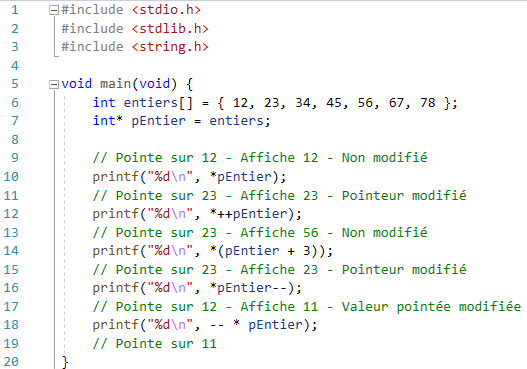
Objectif

* Apprendre à gérer les pointeurs à partir d'exercices de "drill"

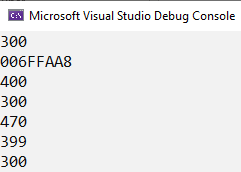
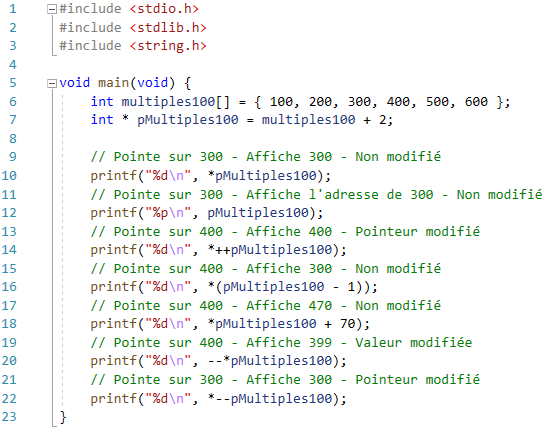
# Exercice 1 : bases



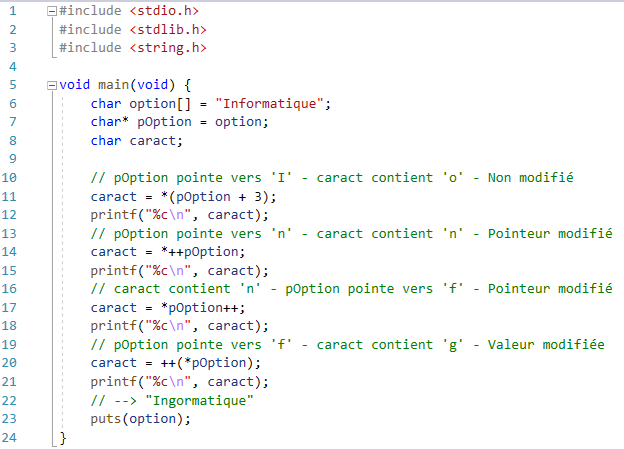
# Exercice 2 : opérations arithmétiques

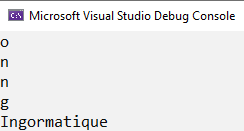


# Exercice 3 : opérations arithmétiques

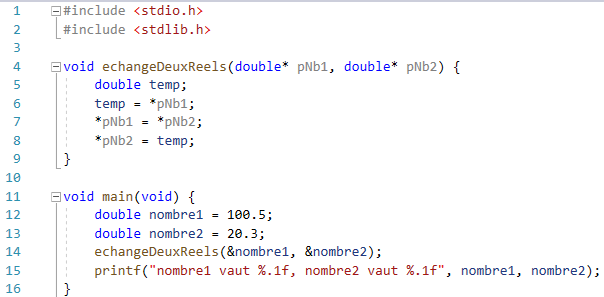


# Exercice 4 : les chaines de caractères

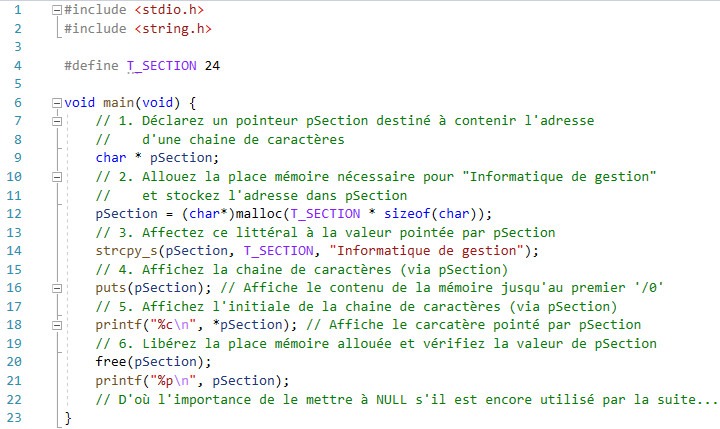


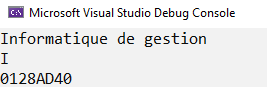
****

# Exercice 5 : passage par référence/adresse

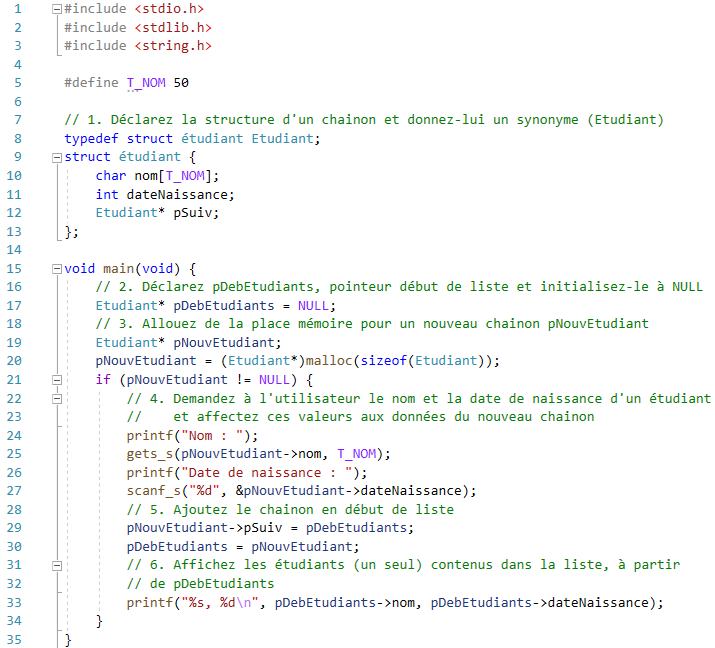
 

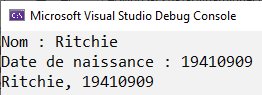
# Exercice 6 : allocation dynamique 🡪 chaine de caractères





# Exercice 7 : allocation dynamique 🡪 listes chainées





# Exercice 8 : passage par adresse d'un pointeur

Une image contenant texte, capture d’écran

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement