

Exercice 902

Enoncé

Déclarer un entier val1, un caractère non-signé val2, et un caractère nommé lettre.

- Déclarer un pointeur sur chacune de ces trois variables nommés pt1, pt2 et pt3.
- Déclarer un pointeur sur chacun des 3 pointeurs précédents que vous nommerez ppt1, ppt2 et ppt3.
- Réaliser les affectations permettant de « raccrocher » tous les pointeurs sur leur variable respective.
- Initialiser les 3 premières variables par une affectation directe et affichez leur contenu à l'écran.
- Modifier les 3 premières variables en utilisant cette fois une affectation indirecte à 1 indirection.
- Afficher de nouveau la valeur des 3 variables val1, val2 et lettre en utilisant cette fois la première indirection
- Modifier les 3 variables par une affectation utilisant la 2ème indirection.
- Afficher de nouveau la valeur des 3 variables val1, val2 et lettre en utilisant cette fois la deuxième indirection.
- Faire un schéma mémoire de toutes les étapes de cet exercice.

Corrigé

Le code se trouve dans le fichier [main.c](#).

Schéma mémoire

Pas de schéma mémoire pour cet exercice.