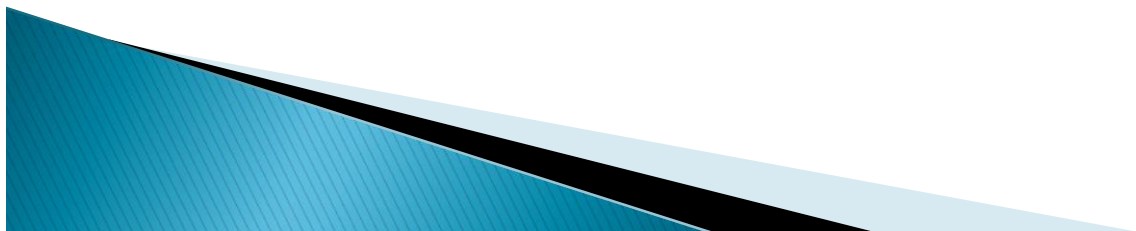


# Conversion de type : opérateur de "cast"

- ▶ Un pointeur générique (atypique) ne permet pas l'utilisation et la modification de l'objet pointé
- ▶ Nécessité de repasser à un pointeur typé pour intervenir sur l'objet
- ▶ La conversion de type (cast) permet de modifier le type d'un objet
- ▶ Syntaxe :      **(nouveau\_type) <expression>**



# Conversion de type : opérateur de "cast"

- ▶ Les conversions légitimes :
  - entier vers entier plus long : le codage est étendu de sorte que la valeur soit inchangée
  - entier vers entier plus court : si la valeur est assez petite la valeur est inchangée, sinon elle est tronquée
  - entier signé vers non signé et vice versa : l'interprétation du compilateur change alors que le codage reste inchangé
  - flottant vers entier : la partie fractionnaire est supprimée
  - entier vers flottant : le flottant obtenu est celui qui approche le mieux l'entier
  - adresse d'un objet de type **Type1** vers adresse d'un objet de type **Type2** : l'interprétation change alors que le codage demeure inchangé
- ▶ L'opération de "cast" est rarement nécessaire car l'objectif principal est de faire taire le compilateur

