

Les variables C++

Types Primitifs :

Entier (Integer) : `int` => `int nomDeVariable = 23`

Flottante (float) : `float` => `float nomDeVariable = 12.25`

Booléen (Boolean) : `bool` => `bool nomDeVariable = true ou false`

Chaine de caractères (string) : `std::string` => `std::string nomDeVariable = "Chaine de caractères"`

Caractère(char) : `char` => `char nomDeVariable = 'a'` (il faut utiliser ' ' et pas " ")

Types Primitifs avec optimisation de la taille :

8 bit Non-signé: `char`, `uint8_t`

8 bit signé : `signed char`, `int8_t`

16 bit Non-signé: `unsigned short int`, `uint16_t`

16 bit signé : `signed short int`, `int16_t`

32 bit Non-signé: `unsigned int`, `uint32_t`

32 bit signé : `int`, `int32_t`

64 bit Non-signé: `unsigned long int`, `uint64_t`

64 bit signé : `long int`, `int64_t`

Moi je préfère utiliser la version, `uint8_t`, `uint16_t`, `int8_t` ...etc

Lien : https://www.tutorialspoint.com/cplusplus/cpp_data_types.htm

Copy une variable :

<pre>int variable = 23 ; int copieDeVariable ; copieDeVariable = variable ; variable = 500 ; std::cout << variable << std::endl; std::cout << copieDeVariable << std::endl;</pre>	<p>Variable contient la valeur 23</p> <p>On déclare une variable (int)</p> <p>On copie la valeur de variable dans copieDeVariable</p> <p>Modification de variable avec la valeur 500</p> <p>Affiche 500</p> <p>Affiche 23 (Une copie de l'ancienne valeur de variable)</p>
---	--

Référence :

<pre>int variable = 23 ; int& copieDeVariable = variable ; variable = 500 ; std::cout << variable << std::endl; std::cout << copieDeVariable << std::endl;</pre>	<p>Variable contient la valeur 23</p> <p>On crée une référence de variable dans copieDeVariable</p> <p>Modification de variable avec la valeur 500</p> <p>Affiche 500</p> <p>Affiche 500 (Référence de variable)</p>
--	--