

Pointeurs

Définition :

Un pointeur est en programmation un type de donnée dont les valeurs sont des adresses mémoire. (Wikipédia)

Explication :

`int a;` //Création d'une variable 'a' → 'a' va être à l'adresse 1006

`a=10;` // 'a' va avoir 10 comme valeur

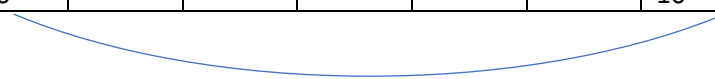
`int * ptr;` //Création d'un pointeur 'ptr' → 'ptr' va être à l'adresse 1000

`ptr=NULL;` // 'ptr' va avoir NULL comme valeur

Objet	int * ptr						int a		
Adresse	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008
Contenu	NULL						10		

`ptr=&a;` // 'ptr' va avoir l'adresse de 'a' comme valeur: comme quoi 'ptr' pointe sur 'a'

Objet	int * ptr						int a		
Adresse	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008
Contenu	1006						10		



`*ptr` //contenu de la variable dont 'ptr' pointe sur, ici la variable c'est 'a', donc son contenu est 10

Résumé :

► Pour les variables:

► `printf("a=%d",a);` //a=10

► `printf("&a=%d",&a);` //&a=1006

► Pour les pointeurs:

► `printf("ptr=%d",ptr);` //ptr=1006

► `printf("*ptr=%d",*ptr);` //*ptr=10