

TD 0 : pointeurs, références

1 Programme *p1.cpp*:

- On déclare un tableau d'entiers *A* dimension 10
- Deux sous-programmes, *remplitA* et *afficheA*, permettent de remplir et d'afficher le tableau.
- Déclarer une référence vers l'élément 5 du tableau et incrémenter sa valeur
- Déclarer un pointeur vers l'élément 7, incrémenter le pointeur et la valeur pointée

2 Programme *p2.cpp*:

- Déclarer un entier
- Déclarer une référence vers cet entier
- Déclarer un pointeur vers cet entier

Dans les deux cas, afficher la variable, l'adresse de la variable, la valeur pointée.

3

En reprenant *p1.cpp*, déclarer des pointeurs sur *A[5]*, en utilisant ou non les attributs *const*.

- Vérifier que certaines instructions ne seront pas compilées
- Vérifier que, malgré tout, **a* peut changer de valeur...

4 Surcharge des fonctions et valeur d'un paramètre par défaut

Ecrire deux fonctions de même nom qui calcule, pour l'une d'elles, la moyenne des éléments d'un tableau d'entier et pour l'autre, la moyenne des éléments d'un tableau de flottants. On veillera à donner une valeur par défaut à la taille du tableau passé en arguments et on utilisera la propriété de surcharge des fonctions en C++.