

Le programme Hello Word voir **hello.cpp**

Variables en c++ Identique à C pour l'allocation statique

Pointeurs et tableaux Identique à C, voir **echange.c** et **tableau.c**

Références voir **ref.c**, **swapref.c**, **constref.c**

Une référence en C++ est un alias pour une autre variable. On donne un autre nom à une variable qui existe déjà.

On s'en sert essentiellement pour des passages de paramètres.

On utilise aussi les références pour :

- alias d'une variable contenue dans une structure plus complexe
- donnée membre de classe
- valeur de retour de méthode
- désigner un alias constant à une autre variable, en particulier dans le passage de paramètre en entrée.

Fonctions voir **foncmin.c**

Les déclarations et définitions des fonctions suit les principes du C, avec en plus la possibilité de surcharger.

Structures et classes voir **personne.c**

Le C++ offre le moyen de définir des types complexes en agrégeant

les autres types via les struct (éléments publiques) et les class (éléments privés). On peut définir des méthodes pour les classes, des fonctions membres pour les struct.

Déclarations possibles dans le fichier d'entête (.h, .H, .hpp, .hh, .hxx, .h++).

Définitions dans le fichier source (.cpp, .C, .cxx, .cc, .c++, .C++).

On peut aussi tout écrire dans le fichier entête (utile en programmation générique).