- #Les tableaux statiques à 1 dimension
 - définition
 - Ensemble de variables de même type, de même nom caractérisées par un index.
 - déclaration
 - type nom_tableau[dimension]
 - exemples:
 - char buffer[80];
 - int mat[10];



- #Les tableaux statiques à 1 dimension
 - accès aux éléments du tableau
 - Nom_tableau[indice]
 - exemples:
 - buffer[5] = 'c';
 - mat[6] = 10;
- 2 le premier élément commence à l'indice 0!
- Les valeurs ne sont pas initialisées !!
- Les débordements ne sont pas vérifiés

- # Les tableaux statiques à 2 dimensions et plus
 - définition
 - Il s'agit d'un tableau de tableaux
 - déclaration
 - type nom_tableau[dim1][dim2]...[dimn]
 - <u>exemples</u>:
 - char buffer[20][80];
 - int mat[6][10];
 - char livres[100][60][80];

- #Les tableaux statiques à 2 dimensions et plus
 - accès aux éléments
 - nom_tableau[ind1][ind2]...[indn]
 - exemples:
 - livre[30][15][20] = 'c';
 - mat[5][6] =13;
 - cout << mat[5][6]<<'\n';</pre>

- # Lien entre le nom d'un tableau à 1 dimension et les pointeurs
 - Nom du tableau = adresse du premier élément du tableau
 - nom_tableau[i] peut s'écrire *(nom_tableau+i)

exemples:

```
char buffer[80];

*buffer = 'C'; accès au premier caractère

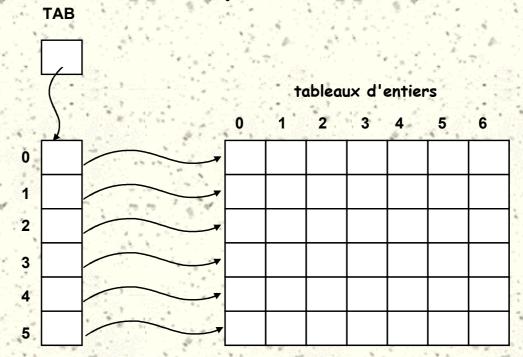
*(buffer + 5) = 'V'; accès au 6 ème caractère
```

- # Lien entre le nom d'un tableau à 2 dimension et les pointeurs
 - un tableau 2d est un tableau de tableau de dimension 1
 - On peut donc dire que le nom d'un tableau 2d est l'adresse d'un tableau d'adresse de tableaux de dimension 1
 - On dit aussi qu'il s'agit d'un pointeur de pointeur

exemple:

```
    int TAB[6][7];
    int **p; déclaration d'un pointeur de pointeur
    p = TAB; initialisation du pointeur de pointeur
```

#Lien entre le nom d'un tableau à 2 dimension et les pointeurs



tableaux de pointeurs vers des tableaux d'entiers