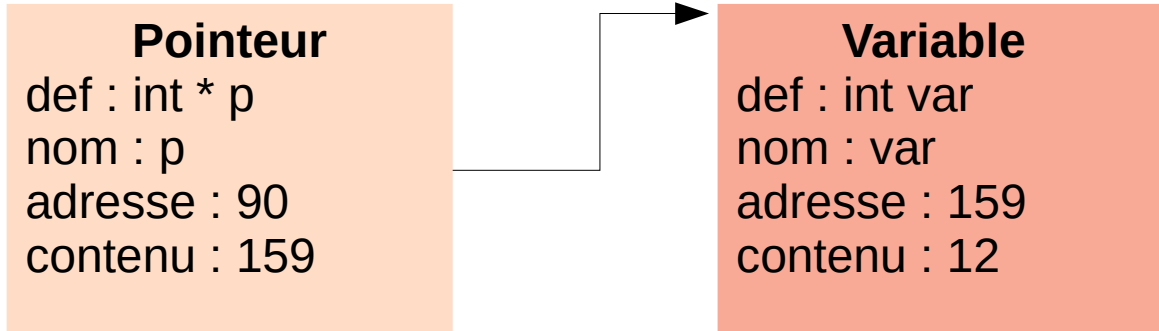


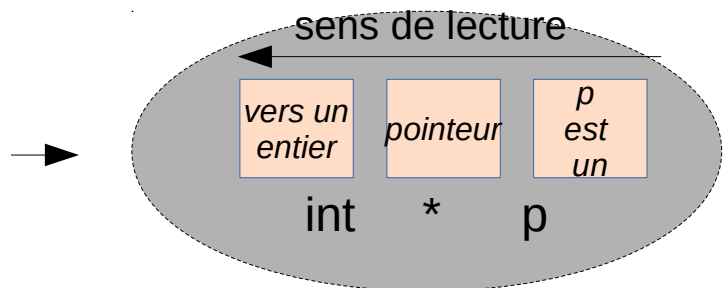
les pointeurs



?

c'est quoi ?

C'est une case mémoire qui contient l'adresse d'une autre case mémoire



&

Comment on le « remplit »?

On utilise « & » suivi du nom de la case dont on veut l'adresse

`p = & a`
L'adresse contenue dans le pointeur est celle de la case mémoire nommée a

*

Comment on accède au contenu de la case vers laquelle on pointe?

*On utilise « * » suivi du nom du pointeur*

`resultat = (* p)`
`resultat == 12`
La valeur contenue dans la case vers laquelle on pointe est 12