



# 1 Rappels

## 1.1 Adressage direct

En programmation, on utilise des variables pour stocker des informations. La valeur d'une variable se trouve à un endroit spécifique dans la mémoire interne de l'ordinateur (adresse). Le nom de la variable nous permet alors d'accéder *directement* à cette valeur.

**Adressage direct** : Accès au contenu d'une variable.

```
int main (int argc, char** argv) {  
    int a;  
    double b;  
    a = 10;  
    b = 22.2;  
}
```

## 1.2 Adressage indirect

Si on ne veut ou ne peut pas utiliser le nom d'une variable, il est possible de copier l'adresse de cette variable dans une variable spéciale, appelé pointeur. Ensuite, il est possible de retrouver l'information contenu dans la variable en passant par le pointeur.

**Adressage d'indirect** : Accès au contenu d'une variable, en passant par un pointeur qui contient l'adresse de la variable.

```
int main (int argc, char** argv) {  
    int a;  
    int* pa;  
    a = 10;  
    pa = &a;  
}
```

**Définition** : Un pointeur est une variable spéciale qui peut contenir l'adresse d'une autre variable. En langage C, chaque pointeur est limité à un type de données. Il peut contenir l'adresse d'une variable simple de ce type ou l'adresse d'une composante d'un tableau de ce type. Si un pointeur *pa* contient l'adresse d'une variable *a*, on dit que "*pa* pointe sur *a*". Lors du travail avec des pointeurs, on utilise le plus souvent :

- l'opérateur "adresse de" : `&variable` pour obtenir l'adresse d'une variable,
- l'opérateur "contenu de" : `*pointeur` pour accéder au contenu d'une adresse,
- une syntaxe de déclaration pour pouvoir déclarer un pointeur : `type* pointeur`.

Lorsqu'il vous est demandé de réfléchir, puis de vérifier, faites le dans le sens demandé. Ces exercices ne sont là que dans le but de vérifier votre compréhension des pointeurs.

## 2 Pointeurs

①

**Exercice inutile**

Déclarer un entier `i`, et un pointeur `p` vers un entier. Initialiser l'entier `i` à une valeur arbitraire et faire pointer `p` vers `i`. Imprimer la valeur de `i`. Modifier l'entier pointé par `p` (en utilisant `p`, pas `i`). Imprimer la valeur de `i`. □

②

**Pointeur de pointeur**

En s'aidant d'une représentation graphique, donner, à la fin de la séquence suivante, les valeurs de `a`, `*p`, `**pp`. Vérifier vos résultats à l'aide d'un programme. □

```
int main (int argc , char** argv) {  
    int a ;  
    int b ;  
    int* p ;  
    int** pp ;  
    a = 0;  
    b = 1;  
    p = &a ;  
    a += b ;  
    pp = &p ;  
}
```

③

**Un peu moins facile**

Déclarer et initialiser statiquement un tableau d'entiers `t` avec des valeurs dont certaines seront nulles. Écrire une procédure qui parcourt le tableau `t` et qui imprime les index des éléments nuls du tableau, sans utiliser aucune variable de type entier. □