

Rappels sur les opérateurs* et &

Opérateur *

- Multiplication:
 - `Res = a * b;`
- Définition d'un pointeur:
 - `int* Ptr = 0;`
- Déréférencement d'un pointeur:
 - `*Ptr = 10;`

Opérateur &

- Et binaire:
 - `Res = a & b;`
- Définition d'une référence (permet de manipuler une variable sous un autre nom) :
 - `int& Ptr = a;`
- Adresse d'une variable:
 - `int* Ptr = &a;`

Remarques

- Lors de la définition d'un pointeur, on peut uniquement initialiser la valeur de ce pointeur (et non la valeur vers laquelle il pointe). Par exemple `float* ptr= 0` (pointeur nul) et `float* ptr= &a` (a étant un `float`) sont valides, mais `float* ptr= 10.0` ne l'est pas
- Une référence ne peut être ni nulle ni indéterminée, elle doit donc absolument être initialisée lors de la déclaration et la valeur de la référence ne peut pas changer au cours de l'exécution
- Lorsqu'on déclare plusieurs pointeurs/références du même type, il faut répéter le `*/&`. Par exemple:
 - `int* a, * b, * c;` (déclare trois pointeurs)
 - `int* a, b, c;` (déclare un pointeur et 2 entiers)
 - `int* a, & b, c;` (déclare un pointeur, une référence et un entier)