

---

# **Initialisation d'objet**

# Initialisation d'objets

---

```
void f3(vector<int>v);  
vector<int> v2{ 1, 2, 3 };
```

Initialise les  
valeurs dans  
le vecteur

```
f3({ 1, 2, 3 });
```

Initialise les valeurs  
dans un vecteur et  
appelle la fonction

```
vector<int> * p3;
```

```
p3 = new vector<int>{ 1,2,3 };
```

Initialise les valeurs  
dans le vecteur créé  
dynamiquement

```
f3(*p3);
```

# Initialisation d'objets

---

```
map<int, string> nombres = {  
    { 1, "un" }, { 2, "deux" }, { 3, "trois" }  
};  
cout << nombres[1] << endl;
```