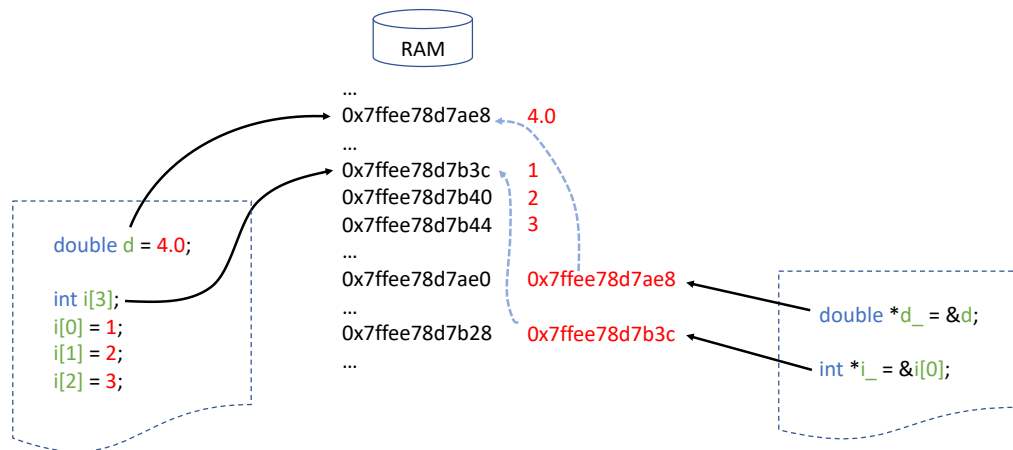


Rappel sur les pointeurs

Source : Voir pour l'inspiration <http://chamilo2.grenet.fr/inp/main/document/document.php>

Rappels : Un pointeur est en programmation un type de donnée dont les valeurs sont des adresses mémoire. source : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Pointeur>



Questions : Considérez le code suivant :

```
int a = 1; // 0x7ffee0fd7b18
int b = 2; // 0x7ffee0fd7b14
int c = 3; // 0x7ffee0fd7b10
int* p1 = nullptr;
int* p2 = nullptr;
```

Donnez les valeurs de `a`, `b`, `c`, `&a`, `&b`, `&c`, `p1`, `p2`, `*p1` et `*p2` après l'application des expressions suivantes :

1. `p1 = &a`
2. `a = 4`
3. `p2 = &c`
4. `*p2 = b`
5. `*p1 = *p2`
6. `(*p1)++`
7. `*p2 /= 2`
8. `*p1 += *p2 + a`
9. `p1 = p2 = &a`
10. `p1 = nullptr`

Vérifiez vos réponses par la programmation.