

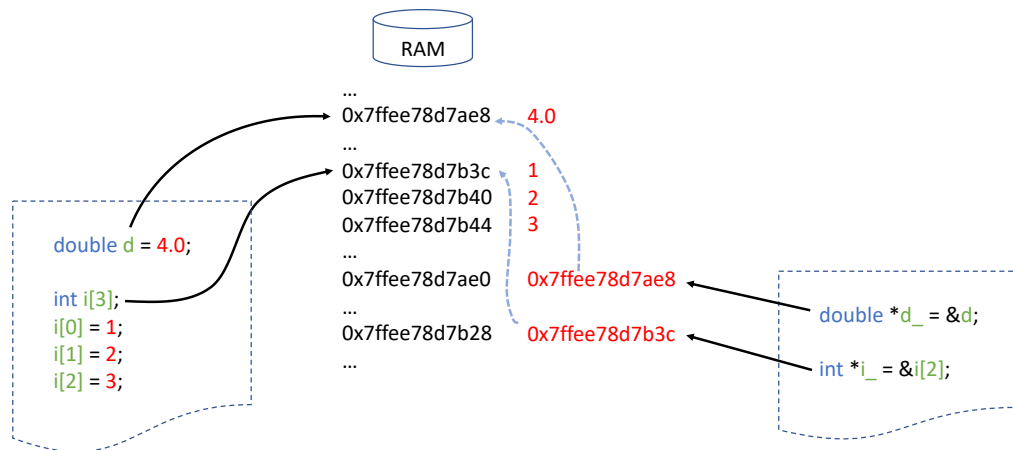
# Rappel sur les pointeurs

## Programmation Orienté Objet pour le Calcul Scientifique

Sylvain Desroziers

### 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.