

Pointeurs

Exercice 1 : utilisation basique d'un pointeur

Dans le fichier main.c:

1. Déclarez une variable **x** entière, un pointeur **p** vers un entier, et initialisez le pointeur **p** avec l'adresse de la variable **x** (on dit que **p** pointe vers **x**).
2. Initialiser la variable entière **x** à 10, directement ou par l'intermédiaire du pointeur **p**.
3. Affichez la valeur de la variable **x** et la valeur accessible via le pointeur **p**.
4. Modifier la valeur pointée par le pointeur **p**, vérifier en affichant la variable **x**.
5. Déclarer une variable **y** de type double, et faire pointer le pointeur **p** dessus, est-ce possible ?
6. Déclarer un pointeur **q** de type void *, faire d'abord pointer **q** vers **x**, puis vers **y**, est-ce possible ?