

Résumé: Les pointeurs partie 1

Un pointeur peut aussi être vu comme un ou une

- On accède à l' d'une variable (sa position en mémoire) avec le symbole **&**
- On accède au contenu d'une adresse avec le symbole

Un pointeur contient d'une variable.

Si j'ai `int a = 3, int b = 4` et `int *p = &a`, que se passera-t-il si je fais les opérations suivantes?

`*p = &b :`

`*p = 7 :`

`p = &b :`

`p = 7 :`