

Résumé: Les pointeurs partie 2

Exemple de code :

```
// Déclaration d'un pointeur vers un objet
```

```
CEntier *pEntier =
```

```
// Allocation dynamique d'un objet
```

```
pEntier = (3);
```

```
// Appel des méthodes de l'objet pointé par pEntier
```

```
.SetEntier(3);
```

Nous pouvons aussi utiliser l'opérateur pour sélectionner un membre d'un objet pointé par un pointeur.

Passage de pointeur en paramètre :

- Très similaire au passage par
- Il n'y a pas de effectuée
- Les modifications apportées à l'objet dans la méthode ou la fonction se à l'extérieur de la méthode ou de la fonction.
- Cependant, contrairement à la référence, un pointeur peut être

Retourner un pointeur par une fonction :

Lors du retour d'un pointeur il ne faut pas oublier d'utiliser le mot clé et de ne pas retourner l'adresse d'un

Détruire un objet créé dynamiquement :

```
int main()
{
    CEntier *pEntier = new CEntier(6);
    cout << pEntier->GetEntier();

    // ...
     pEntier;
}
```

Il est de bon usage que celui qui crée un objet soit responsable de le