

# Plate-forme Turbo-C (8086) 16 bits

variable  $\mapsto$  case / rectangle

- valeur de la variable dans le rectangle
- nom ou l'adresse de la variable en dehors (à côté) du rectangle

int i;



i = 5;

char c = 'A';



char \*p;

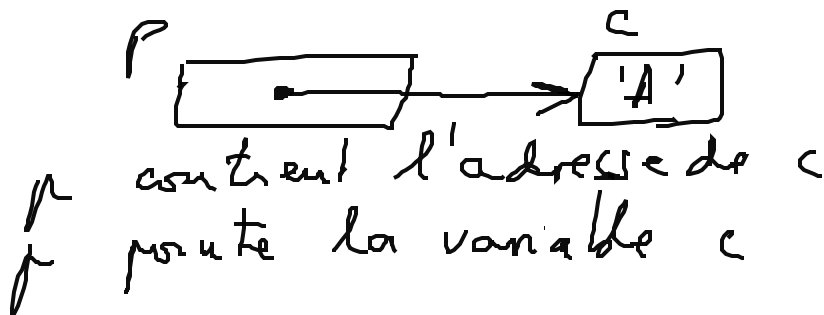
p = NULL;



pointeur qui ne pointe sur aucun objet mémoire

autre cas

p = &c;



p contient l'adresse de c  
p pointe la variable c