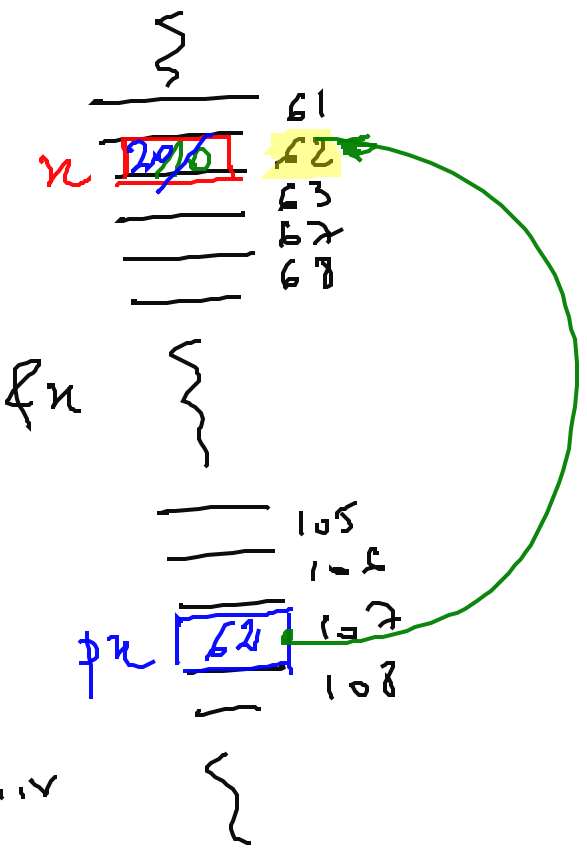
- Une variable est destinée à contenir une valeur de type avec lequel elle est déclarée.

```
int x;
x = 10;
```



Cette valeur de x est située à un emplacement mémoire &x ('&' adresse de)

- pointeur
  - Une variable
  - il est destiné à contenir une @
  - pour différencier une variable d'un pointeur on fait précéder ce dernier par '*'

Exemple :

```
int *px;
int x = 10;
px = &x;
*px = 20;
```

pointeur → px = x ; int

int