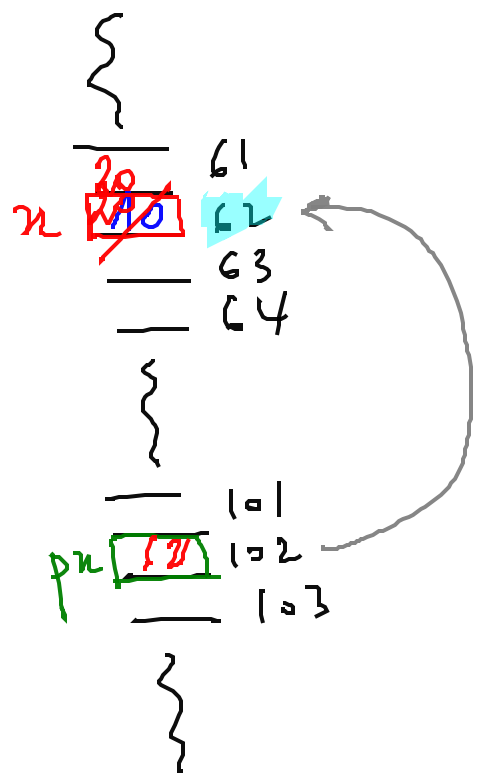


Rappel :

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

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

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



- Un pointeur
  - c'est une variable
  - il est destiné à contenir une  $\odot$
  - pour différencier une variable d'un pointeur on fait précéder le dernier par '\*'

Exemple

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

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