

Dans chaque colonne, écrivez le contenu des variables et des expressions APRES l'exécution de la ligne correspondante. Ecrivez « adr de a » pour désigner l'adresse de la variable a plutôt que d'écrire une adresse mémoire absolue : 0x00ff14. Ecrivez « N » : lorsque le contenu d'une variable est non initialisé ou ne correspond à rien. Les fonctions sont données dans le projet associé, téléchargez-le. Essayez de remplir le tableau en utilisant vos connaissances et aidez-vous ensuite du debugger pour corriger vos résultats (Menu > Déboguer > Fenêtre > Espion).

La fiche est à remplir et à rendre à l'enseignant

```

void fnt1()
{
    int a = 4;
    Ref(a);
    Val(a);
    Adr(&a);
}

void fnt2()
{
    int a = 1;
    int * b = &a;
    Val(*b);
    Ref(*b);
    Adr(b);
}

void fnt3()
{
    int * b;
    Val(*b);
}

void fnt4()
{
    int * b = new int;
    b[0]=8;
    Val(*b);
    Adr(b);
    Incr(b);
    delete b;
}

void fnt5()
{
    int a[2] = {3, 4};
    int * b = &a[0];
    int * c = &a[1];
    int *d = a;
    int ** e = &d;
    *e = c;
    (*e)++;
}

void fnt6()
{
    int k = 3;
    int * a = new int[k];
    a[0] = 1;
    a[1] = 2;
    a[2] = 5;
    int * b = &a[0];
    int * c = &a[1];
    d = c;
    int ** e = &b;
    *e = c;
    (*e)++;
    delete [] a;
}
    
```

fnt1()	int a	Ref(a)	Val(a)	Adr(&a)
a				

Fnt2()	int a =	int * b =	Val(*b)	Ref(*b)	Adr(b);
a					
b	////////				
*b	////////				

fnt3()	int * b	Val(*b);
*b		Explication:

fnt4()	int * b	b[0] = 8	Val(*b)	Adr(b)	Incr(b)
b					
*b					

fnt5()	int a[2]	int * b =	int * c =	int *d	int ** e	*e	(*e)++
a[0]							
a[1]							
*b	////////						
b	////////						
*c	////////	////////					
c	////////	////////					
*d	////////	////////	////////				
d	////////	////////	////////				
e	////////	////////	////////	////////			
*e	////////	////////	////////	////////			
**e	////////	////////	////////	////////			

fnt6()	int a[1] =	int * b =	int * c =	b = c	int ** e	*e	(*e)++
a[0]							
a[1]							
*b	////////						
b	////////						
*c	////////	////////					
c	////////	////////					
*d	////////	////////	////////				
d	////////	////////	////////				
e	////////	////////	////////	////////			
*e	////////	////////	////////	////////			
**e	////////	////////	////////	////////			