



Pointeurs & références



Déclaration : `type* pointeur;`

Déclaration/Initialisation :

```
type* pointeur(adresse);  
unique_ptr<type>(new type(valeur));  
type& reference(objet);
```

Adresse d'une variable : `&variable`

Accès au contenu pointé par un pointeur : `*pointeur`

Allocation mémoire :

```
pointeur = new type;  
pointeur = new type(valeur);  
unique_ptr<type>(new type(valeur));
```

Libération de la zone mémoire allouée :

```
delete pointeur (pour les « pointeurs à la C », obligatoire)  
pointeur.reset() (pour les « pointeurs intelligents », pas nécessaire)
```



Pointeurs (avancés)



Pointeur sur une constante : `type const* ptr;`

Pointeur constant : `type* const ptr(adresse);`

Pointeur sur une fonction :

`type_retour (*ptrfct)(paramètres...)`

C++11 `function<type_retour(paramètres...)> ptrfct`