



Taller 7. Apuntadores y caracteres.

Martes 17 de octubre del 2023

Instrucciones: Durante este taller, vamos a resolver ejercicios relacionados con la unidad 3. Para cada ejercicio, declaren las variables, constantes y funciones necesarias para llevar a cabo la tarea requerida. Realicen el código a mano de los siguientes ejercicios*.

1. Declarar un arreglo de apuntadores a caracteres llamado nombres que contenga tres nombres (cadenas de texto). Luego, escribe un bucle que recorra este arreglo y, en cada iteración, imprima el nombre correspondiente.
2. Escribe un programa que permita al usuario ingresar tres nombres y almacene estos nombres en el arreglo de apuntadores a caracteres nombres. Luego, usa un bucle para imprimir los nombres almacenados.
3. Para los ejercicios anteriores crea una función que sirva para ambos ejercicios donde escribas una función llamada imprimirNombres que tome un arreglo de apuntadores a caracteres como argumento y lo recorra para imprimir cada nombre en una línea separada.
4. Escribe una función llamada "invertirCadena" que tome un apuntador a "char" como argumento y revierta la cadena original sin crear una nueva cadena. Luego, utiliza esta función para invertir una cadena y mostrar el resultado.
5. Crea un programa que permita al usuario ingresar una lista de palabras (cadenas de caracteres) y luego ordene esas palabras alfabéticamente utilizando apuntadores a caracteres y arreglos de apuntadores.