

Parcialito 4

Legajo	Apellido, Nombre

1. Escribir las expresiones solicitadas a continuación (en una sola línea cada una).
 - a. Definir (sin inicializar) un arreglo de 5 elementos `int`.
 - b. Definir e inicializar una variable tipo puntero a `int`, haciendo que apunte al tercer elemento del vector.
 - c. Asignarle el número 17 al último elemento del arreglo, pero accediendo mediante el puntero (suponer que se encuentra apuntando al tercer elemento).
2. Sea la función `busco_ascii`, que recibe un *string* y el `char` a buscar dentro del *string* y devuelve el puntero a la primera aparición del `char` en cuestión.
 - a. Escribir el prototipo de la función.
 - b. Escribir una invocación a dicha función, guardando su resultado en una variable. Definir previamente dicha variable.
3. Indicar que imprime la siguiente fracción de un programa.
Suponer que ya se encuentran definidas las variables `arr` (arreglo de 9 elementos tipo `int`), `p2i` (puntero a `int`, apuntando al quinto elemento de `arr`) y `p2f` (puntero a `float`). Suponer el programa corre en el HC11 (plataforma de 16 bits) que la variable `arr` comienza en la dirección 0x1000.

```
printf("%p\n", p2i);  
  
printf("%p\n", p2i-1);  
  
printf("%d\n", p2i-arr);  
  
printf("%d\n", sizeof(arr));  
  
printf("%d\n", sizeof(p2f));
```