

# Laboratorio 03

## Punteros

1. Cree un puntero de tipo `*int*` y asígnele memoria dinámicamente para 5 elementos mediante `*malloc*`, luego, pida que el usuario digite los elementos e imprima por pantalla su suma.

## Punteros y Asignación Dinámica de Memoria

2. Cree un puntero de tipo `*int*` y asígnele memoria dinámicamente para 5 elementos mediante `*malloc*`, luego, pida que el usuario digite los elementos e imprima por pantalla su suma.

3. Cree un puntero de tipo `*int*` y asígnele memoria dinámicamente para N elementos mediante `*calloc*` (siendo N un número entero digitado por el usuario), luego, pídale al usuario que lo llene con números contenidos en un intervalo  $I = [1, 10]$ . Finalmente, pida al usuario que elija un número del intervalo e imprima por pantalla la cantidad de veces que se repite en el arreglo.

4. Voltear Bien:

Cree dos punteros que almacenen 10 elementos, utilizando `malloc` y `calloc`, un elemento debe tener los datos en orden inverso del otro.

5. Reducción:

Utilizando `realloc` vaya reduciendo el espacio de memoria de un puntero aux con 10 valores, e imprimiendo sus valores cada vez que se reduzca su tamaño.