

27. Napisz program, który tworzy jednowymiarową tablicę dynamiczną o n elementach typu `int` oraz oblicza sumę elementów tablicy. Tablica powinna być wypełniana losowymi wartościami o zadanej przez użytkownika ilości.

28. Napisz bezargumentową funkcję, która rezerwuje pamięć dla pojedynczej zmiennej typu `int` i zwraca jako wartość wskaźnik do niej.

29. Napisz funkcję otrzymującą jako argumenty wskaźniki do dwóch zmiennych typu `int`, która zamienia ze sobą wartości wskazywanych zmiennych tylko wtedy, gdy wskazywana przez drugi argument zmienna jest mniejsza od zmiennej wskazywanej przez pierwszy argument.