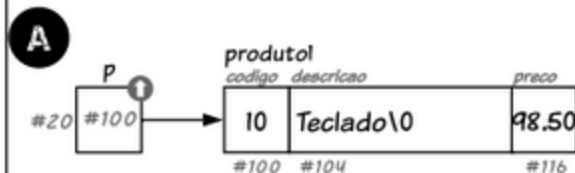


Struct 01

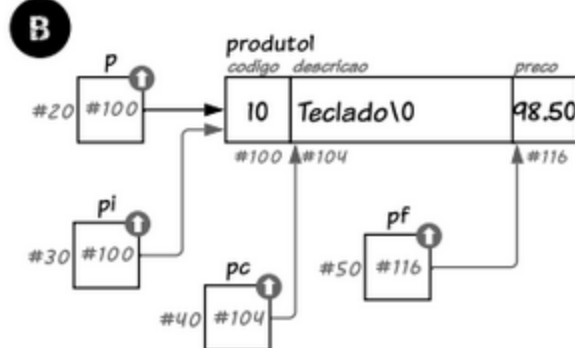
```
typedef struct produto{
    int codigo;
    char descricao[12];
    float preco
} Produto;
```

```
Produto prod = {1, "Teclado", 98.50};
Produto* p = &prod;
```



Determine os valores com base na ilustração A

p:	<u>#100</u>	prod.preco:	<u>98.50</u>
&p:	<u>#20</u>	&prod.preco:	<u>#116</u>
&prod:	<u>#100</u>	p->preco:	<u>98.50</u>
prod.codigo:	<u>10</u>	&p->preco:	<u>#116</u>
&prod.codigo:	<u>#100</u>		
p->codigo:	<u>10</u>		
&p->codigo:	<u>#100</u>		
prod.descricao:	<u>#104</u>		
&prod.descricao:	<u>#104</u>		
p->descricao:	<u>#104</u>		
&p->descricao:	<u>#104</u>		



Escreva um trecho de código que reproduza a ilustração B.

```
Produto* p = &prod;
int* pi = &prod.codigo;
char* pc = prod.descricao;
float* pf = &prod.preco;
```

Considerando a ilustração B, faça o que se pede

* Altere o valor do CÓDIGO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

* Altere o valor da DESCRIÇÃO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

* Altere o valor do PREÇO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

```
prod.codigo = 1;
(*p).codigo = 1;
(*pi).codigo = 1;
strcpy(prod.descricao, "Random");
strcpy(p->descricao, "Random");
strcpy((pi + 1), "Random");
strcpy(pc, "Random");
strcpy((pf - 3), "Random");
prod.preco = 10;
p->preco = 10;
*(pf) = 10;
```

Represente graficamente a organização dos dados na memória dos trechos de código abaixo. Utilize a mesma representação gráfica utilizada durante as aulas

A

```
typedef struct produto{
    int codigo;
    char descricao[12];
    float preco;
} Produto;

Produto prodA = {1, "Teclado", 98.50};
Produto prodB = {2, "Mouse", 65.00};
Produto prodC = {3, "Webcam", 130.00};

Produto vet[4];
vet[0] = prodA;
vet[1] = prodB;
vet[2].codigo = prodC.codigo;
strcpy(vet[2].descricao, prodC.descricao);
vet[2].preco = prodC.preco;
```

No arquivo
"Memory.pdf"

B

```
typedef struct produto{
    int codigo;
    char descricao[12];
    float preco;
} Produto;

Produto prodA = {1, "Teclado", 98.50};
Produto prodB = {2, "Mouse", 65.00};
Produto prodC = {3, "Webcam", 130.00};

Produto* vet[4];
vet[0] = &prodA;
vet[1] = &prodB;
vet[2] = &prodB;
```

No arquivo
"Memory.pdf"

A partir do código e da ilustração B, faça o que se pede.

* Altere o código do produto C para 100. A alteração deve ocorrer por meio do vetor.

```
vet[2]->codigo = 100;
```

* Altere a descrição do produto B para "Mouse sem fio". A alteração deve ocorrer por meio do vetor.

```
strcpy(vet[2]->descricao, "Mouse Sem Fio");
```

* Crie uma nova variável de produto, preencha todos os seus dados e atribua para a posição 3 do vetor.

```
Produto prodD = {4, "SSD", 420.00};
vet[3] = prodD;
```