

	REDE DE ENSINO DOCTUM	
	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	
	<b>DISCIPLINA:</b> Laboratório de Programação de Computadores	
	<b>PROFESSOR:</b> Maicon Ribeiro	
	<b>TURMA:</b> 1º Período	<b>SEMESTRE / ANO:</b> 1º / 2024
	<b>DATA DE ENTREGA:</b> 18/06/2024	

## Matrizes

01 – Crie um programa que receba do usuário um valor inteiro e armazene-o em uma variável número. Faça:

- Exiba o endereço do número
- Exiba o valor do número
- Crie um apontador que aponte para o número
- Exiba o conteúdo do apontador
- Exiba o valor para o qual o apontador aponta
- Exiba o endereço do apontador

02 – Crie no main de um programa uma variável inteira.

- Passe-a por parâmetro para uma função (funcaoA) e troque seu valor (dentro da função)
- Exiba o valor da variável na função e no main (após a troca)
- Passe a variável por referência para a função (funcaoB) e troque seu valor (dentro da função)
- Exiba seu valor na função e no main (após a troca)
- Escreva em forma de comentário ao final do programa se ambas as funções trocaram o valor da variável original

03 – Crie um programa capaz de lidar com um vetor de 5 posições. Crie funções para as seguintes funcionalidades:

- Preencher o vetor
- Exibir o vetor
- Exibir os endereços das posições do vetor
- Somar os valores do vetor