



**Universidad Nacional Autónoma
de México**

Facultad de Ingeniería



Semestre 2021-1

Estructura de Datos y Algoritmos

Actividad :Apuntadores

Nombre del alumno: Perera Martínez

David

¿Qué es un apuntador?

Es una variable que contiene una dirección de memoria, la cual corresponderá a un dato o a una variable que contiene el dato. Cada variable que se utiliza en una aplicación ocupa una o varias posiciones de memoria. Estas posiciones de memoria se acceden por medio de una dirección.

Declaración

```
tipo [near ] [ far]*variable;
```

Donde se aplican los apuntadores

Un puntero no sólo sirve para apuntar a una variable, también sirve para apuntar una dirección de memoria determinada. Esto tiene muchas aplicaciones; por ejemplo nos permite controlar el hardware directamente (en MS-DOS y Windows, no en Linux).

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{ unsigned char far * p;
  p=(unsigned char far *) 0xB80000001;
  *p="H";
  p++;
  *p=200;
  p++;
  *p="0"
  p++;
  *p=250;
  p++;
  *p=280;
  p++;
  *p="A";
  p++;
```

```
*p=295;
```

```
getch ();
```