



Bienvenidos al taller de C++

Introducción a C++
Rony Hanco

Siguiente página →

Agenda

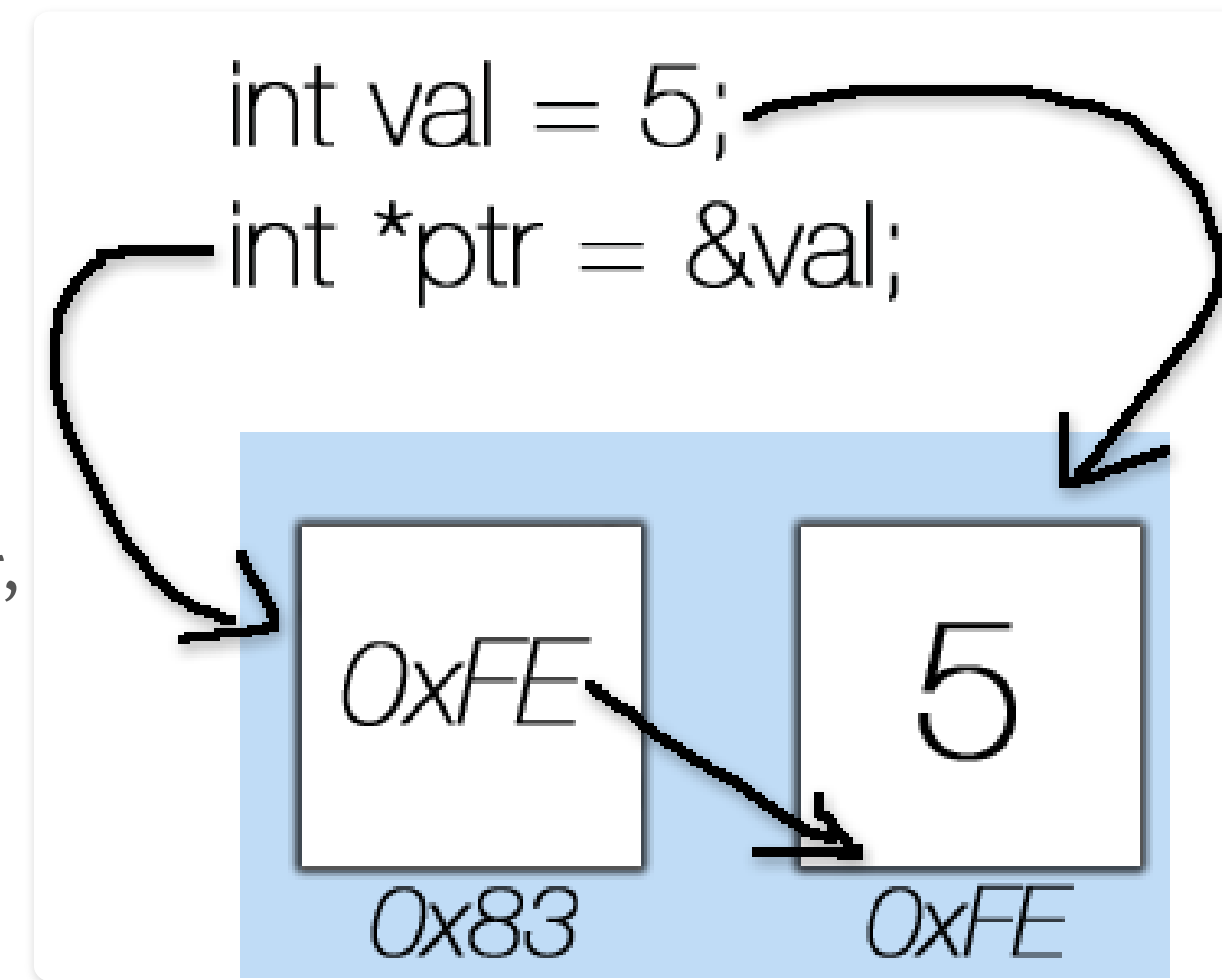
- Punteros



Punteros

Definición

- Los punteros son el mecanismo fundamental utilizado para referirse a las direcciones de memoria.
- Los punteros codifican las dos informaciones necesarias para interactuar con otro objeto, es decir, la dirección del objeto y su tipo.



Punteros

Declaración y asignación

- Para la declaración de un puntero se define el tipo de dato y luego un asterico (*).

tipo_dato * identificador;

- Para la asignación se puede usar otro puntero del mismo tipo o el identificador de la variable antecedido por el operador de dirección (&).

puntero = &identificador;

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main() {
    int edad = 0;
    int* puntero_edad;
    puntero_edad = &edad;
}
```

Punteros

Desreferencia

- El operador de desreferencia (*) es un operador unario que accede al valor al que se refiere un puntero.

*puntero = valor

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main() {
    int edad = 0;
    int* puntero = &edad;
    edad = 20;
    cout << edad << endl;
    *puntero = 25;
    cout << edad << endl;
}
```

Práctica

Usando punteros

- Mostrar todos los números enteros menores a 100 con la regla de formación $2n + 5$.
- Invertir un número entero.
- Calcular el MCD de dos números enteros positivos menores a 1000.

Usando estructuras repetitivas

- Solicite al usuario n números enteros ($n < 10$) y devuelva el promedio.
- Solicite al usuario n temperaturas y escriba en consola la segunda mayor temperatura y la menor temperatura.
- Solicite al usuario un número entero positivo y verifique si es un número primo.