



## Kahoot: Memoria

1. Primero sucede la ejecución del programa y después se termina de compilar

verdadero

falso

2. ¿Cuáles de éstas son nombres de secciones del programa?

data

ram

stack

parser

3. Todos los punteros ocupan la misma cantidad de bytes, por mas que sean de distintos tipos de dato (int\*, char\*, fiuba\_t\*)

verdadero

falso

4. Entooonces todos los tipos de dato ocupan la misma cantidad de bytes

verdadero

falso

5. Que función podemos usar si queremos reservar memoria para mi pokemon\_t\* pikachu?

malloc

calloc

fealloc

realloc

6. Siempre si o si obligatoriamente tenemos que ver si la reserva de memoria nos fallo o no antes de seguir el programa

verdaderisimo

naa no creo no es tan importante

7. ¿Qué parámetros necesita realloc?

puntero a agrandar

puntero a agrandar + tamaño nuevo

puntero a agrandar + tamaño nuevo + tipo de dato

tamaño nuevo + tipo de dato

6. Cómo puedo acceder mi void\* pokemon ?

\*(void\*)pokemon

&(void\*)pokemon

\*(pokemon\_t\*)pokemon

&(pokemon\_t\*)pokemon

7. Solo podemos usar free(variable) si estamos seguros que variable no es null

verdadero

falso

8. Qué cosas están mal en este código?

```
entrenador_t* entrenador = malloc(sizeof(entrenador_t));
pokemon_t* pokemon = malloc(sizeof(pokemon_t));

entrenador->pokemon = pokemon;

if(!entrenador || !pokemon){
    free(entrenador);
    free(pokemon);
    free(entrenador->pokemon)
}
```