

Resultado do código

Indique o valor da variável *x* depois da execução das seguintes instruções:

```
int x, y, *p;  
x = 0;  
p = &x;  
y = *p;  
y = 3;  
(*p)++;  
y--;  
(*p) += y;
```

☐

0

☐

1

☐

2

☐

3

Desenvolver código

Desenvolva um subprograma que, dado o nome de um ficheiro de texto (argumento), crie uma tabela com os caracteres lidos do ficheiro. O subprograma deve devolver a tabela criada (ponteiro para o primeiro elemento da tabela).

Identificar erros no código

Com o seguinte código pretende-se criar um ficheiro binário para escrever uma tabela de inteiros.

```
1 int numeros[6] = [9 8 7 6 5 4];  
2 FILE * fb = fopen("inteiros.dat","w");  
3 fwrite(numeros,sizeof(int),1,"inteiros.dat");  
4 fclose();
```

Identifique e corrija os erros no código.

Reconhecer código

Indique a(s) forma(s) correcta(s) de declarar e atribuir valor a uma tabela de reais com duas linhas e três colunas.

☐

```
float t[2][3] = {{1.0, 2.0, 3.0},{4.0, 5.0, 6.0}};
```

☐

```
float t[][] = {{1.0, 2.0, 3.0},{4.0, 5.0, 6.0}};
```

☐ float t[2][3];

t = {{1.0, 2.0, 3.0},{4.0, 5.0, 6.0}};

☐

```
float t[2][3];
```

```
for(int i = 0; i < 2; i++)
```

```
    for(int j = 0; j < 3; j++)
```

```
        t[i][j] = 1;
```

☐

```
float t[2][3] = {1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0};
```

Submeter pedido