

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

- FACULTAD DE INGENIERÍA -

**CARRERA:** Ingeniería en Computación

**ALUMNO:** Medrano Miranda Daniel Ulises

**MATERIA:** Estructura de Datos y Algoritmos I

**PROFESOR:** Marco Antonio Martínez Quintana

### ACTIVIDAD ASÍNCRONA LUNES #1

Apuntadores

**GRUPO:** 15

**SEMESTRE:** 2021 – 2

**FECHA:** 22 / Marzo / 2021

# APUNTADORES

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. Se introduce a estas posiciones de memoria por medio de una dirección.

- El Operador de Dirección ( & ) regresa la dirección de una variable.
- El Operador de Indirección ( \* ), toma la dirección de una variable y regresa el dato que contiene esa dirección.

La declaración de un apuntador de manera general es:

Tipo\_dato \*nombre de apuntador;

Tipo\_dato : Especifica el tipo de objeto apuntado y puede ser cualquier tipo (int, float, char, etc).

**Nombre de apuntador:** Es el identificador (nombre asignado) del apuntador.

Ejemplos de declaración:

int \*ptr, cont;

float \*res;

short \*bandera;

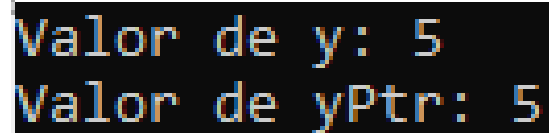
char \*mensaje;

EJEMPLO:

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int y;
    int *yPtr;

    y = 5;
    yPtr = &y;
    printf("Valor de y: %d \n",y);
    printf("Valor de yPtr: %d \n",yPtr);
}
```

Este programa almacena en el apuntador el valor de **y** (5) y regresa el apuntador, es decir 5.



```
Valor de y: 5
Valor de yPtr: 5
```