

## **GUÍA DE EJERCICIOS N°4**

### **Punteros**

- 1) Escribí el programa que muestre en pantalla el valor de una variable de tipo entera y la dirección que tiene la misma.
- 2) Escribí el programa que cambie el valor de dos variables de tipo entera accediendo a las mismas a través de un puntero. Debe mostrar en pantalla el valor de las variables antes y después de cambiarles el valor.
- 3) Escribí el programa que intercambie el valor de dos variables entre sí. Realizarlo utilizando punteros.
- 4) Escribí el programa que incremente en 1 el valor de los 10 elementos de un vector de enteros. Hacerlo a través de un puntero.
- 5) Creá el programa que sume dos números ingresados por el usuario a través de la función suma. Al salir de la función las variables utilizadas para sumar (declaradas en main) deben quedar cargadas con 0. Cambiá Los valores de las variables a través de punteros.
- 6) Ídem anterior pero que calcule, a pedido del usuario, la raíz cuadrada o el cuadrado de un número ingresado.
- 7) Escribí el programa que, según seleccione el usuario, calcule el cuadrado, el cubo o la raíz cuadrada de los números reales cargados en un arreglo de 10 elementos. Tendrá una función para cargar los números del arreglo, otra para calcular el cuadrado, otra para el cubo, otra para la raíz cuadrada y una última para mostrar el resultado. Los resultados de las operaciones los tenés que guardar en un único arreglo llamado resultado, al que tenés que acceder desde cada función. Los elementos de los vectores recorrelas incrementando punteros y las operaciones hacelas con las direcciones a las que apuntan los punteros.
- 8) Escribí el programa que pida ingresar un texto y lo guarde en un arreglo de 100 elementos. Cuando el usuario presione enter, debe mostrar cuantos caracteres faltan para llegar al final del arreglo. Para saber cuántos elementos faltan para el final usá resta de punteros.
- 9) Mejorá el programa 7 haciendo que avise con un mensaje cuando llegó al final del arreglo y no permita seguir cargando números. Resóvelo restando punteros.
- 10) Escribí el programa que pida y guarde en una estructura los siguientes datos de una persona: nombre, apellido y edad. Luego debe mostrar en pantalla los datos de la persona pero accediendo a los mismos a través de punteros.
- 11) Ídem programa anterior pero ahora también tiene que guardar los datos en la estructura usando punteros.