**Conclusión**

Los objetivos de la práctica se cumplieron, comprobé que los apuntadores tienen la función de guardar localidades de memoria de las variables, para poder trabajar sobre ella a través de su dirección y así nos evitamos declarar más variables innecesarias. Además de ser funcionales ya que permiten acceder con mayor rapidez a los contenidos de las mismas. Por otro lado las funciones se usan para poder usarlas cuantas veces sea necesario para no repetir código; una manera de hacerlas más precisas y rápidas es pasarle parámetros por referencia, es decir, a través de apuntadores; ya que permite modificar valores sin la necesidad de declarar nuevas variables. En lo que se refiere a los arreglos, generalmente se usan los contadores para acceder a los elementos de los mismos, pero es más funcional trabajar con las direcciones de cada elemento. Un ejemplo claro es que el nombre el arreglo hace referencia a la dirección en la posición del elemento con subíndice cero. Por ejemplo, si declaramos un arreglo int números [5]={-1,4,-8,0,23} y también se declara un apuntador int \*apuntador y después se le asigna el nombre del arreglo, apuntador=arreglo, este guarda la dirección del elemento -1 digamos sea 028FF56; se puede acceder al elemento 4, se le suma un tres al apuntador es decir, apuntador=apuntador + 3 y así mostrara “0”. En general puedo decir que trabajar con la memoria de una variable, hace más eficiente un programa, además de poder pasar una idea a un código es necesario la comprensión de los conceptos teóricos. Asimismo en los ejercicios de la práctica se reafirmaron el uso de las funciones, así como la necesidad de hacer los prototipos antes de la función principal.