



Vectores y Estructuras dinámicas en C

Parte 2

- 1) Hacer un programa que permita armar un vector de 10 posiciones en memoria dinámica. El vector debe estar inicializado en 0. El programa, deberá mostrar en pantalla los valores inicializados [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0] para luego pedirle al usuario que ingrese 10 valores enteros por teclado. Esos valores serán guardados en el vector dinámico y luego deben ser mostrados en pantalla.
- 2) Utilizando el mismo programa anterior, se pide que luego de mostrar los 10 valores ingresados por teclado, ahora se ingresen 5 valores adicionales al nuevo vector. Es decir, el vector debe tener 15 posiciones, pero se debe utilizar el mismo puntero que ahora tendrá 15 lugares. Pruebe el programa, y explique qué sucede. Capture pantallas y pégalas como parte de la respuesta.
- 3) Corrija el problema del programa anterior, implementando la función `realloc()`;

- 4) Dada una estructura **Persona** que contiene los siguientes miembros:
Nombre
Apellido
Edad
DNI

Se pide que construya un programa que permita cargar dos personas en un struct dinámico (no utilizar vectores, utilizar dos variables diferentes en memoria dinámica).

- 5) Modificar el programa anterior, para que ahora, exista un vector de estructura **Persona**, cuyo tamaño es decidido por el usuario cuando el programa comienza. Ej:
Ingrese la cantidad de personas a cargar: **10**

Quiere decir que el vector de estructuras en memoria dinámica tendrá un tamaño de 10.

- 6) Modifique el programa anterior, pero implementando una función que se llame **cargar_datos**, que no devuelva nada, pero que reciba como parámetro el vector de estructuras.