



<b>Curso:</b> Sistemas de Informação
<b>Componente Curricular:</b> Estrutura de Dados
<b>Professor:</b> Douglas Felipe Hoss

### Lista 03 – Alocação Dinâmica

1) Implemente um programa que utilize uma estrutura para armazenar um cadastro de estudantes, conforme detalhado abaixo. Este cadastro deverá ser armazenado em um vetor, sendo que o número de posições será indicado via teclado. Os dados dos estudantes também deverão ser digitado pelo usuário. Após a atribuição dos valores, o programa deve imprimir (na tela) as posições e seus conteúdos.

```
typedef struct{  
    char nome[50];  
    char endereco[100];  
    int matricula;  
} estudante;
```

#### Exemplo de saída:

Estudante 1:

Nome: <nome>

Endereço: <endereço>

Matrícula: <matricula>

Estudante 2:

Nome: <nome>.....

2) Implemente um programa que receba números inteiros do usuário indefinidamente, armazenando-os em um vetor. O programa finaliza quando o usuário entrar com o número 0.  
Regras:

a) Aloque, inicialmente, memória para 5 inteiros;

b) Caso o usuário entrar com mais inteiros, faça a realocação, alocando espaço para mais 5 inteiros e assim sucessivamente;