

Lista de Atividades 6

| | |
|--|-----------------------------|
| CURSO: Engenharia de Software | SEMESTRE/ANO: 1/2023 |
| DISCIPLINA: Algoritmo e Programação Estruturada | C/H: 80 horas |
| ALUNO: | MATRÍCULA: |
| E-MAIL: | DATA: |
| PROFESSOR: Osmam Brás de Souto | |

Questão 1 - Desenvolva um algoritmo em C, que leia um numero inteiro, armazene-o em uma variável do tipo inteiro, crie uma variável do tipo ponteiro, faça a troca do conteúdo do valor armazenado da variável do tipo inteiro para a variável do tipo ponteiro. Exiba os valores antes e após a troca.

Questão 2 - Desenvolva um algoritmo em C, que leia um numero inteiro, armazene-o em uma variável do tipo inteiro, crie uma função por meio de uma variável do tipo ponteiro. Exiba o resultado, antes e após a chamada da função.

Questão 3 - Desenvolva um algoritmo em C, que leia um numero inteiro, armazene-o em uma variável do tipo inteiro, converta a variável do tipo inteiro para um determinado tipo variável do tipo ponteiro, atribua um valor para esse tipo. Exiba o formato após essa atribuição.

Questão 4 - Desenvolva um algoritmo em C, que leia o conteúdo de variáveis ponteiro do tipo inteiro, armazene-as em uma estrutura do tipo pilha, manipule os valores e exiba-os.