

## Lista 7.2 - Monitoria

1. Utilize o malloc e aloque memória para um inteiro \*p. Receba um valor inteiro x usuário até que x seja divisível pelo endereço para qual p aponta.
2. Aloque memória dinamicamente para um inteiro \*p e imprima o inverso do endereço para qual ele aponta. EX: p = 12345. Saída = 54321.
3. Desenvolva um jogo em C onde o computador sorteia um número inteiro aleatório entre 1 e 100 e o armazena. O jogador tem cinco tentativas para adivinhar qual é esse número. A cada tentativa, o jogador digita um palpite. Se o palpite estiver incorreto, o jogo informa se o número sorteado é maior ou menor que o palpite do jogador. O jogador vence se acertar o número sorteado dentro das cinco tentativas. Se o jogador não acertar dentro desse limite, o jogo revela qual era o número sorteado. O jogo deve utilizar alocação dinâmica de memória para armazenar o número sorteado e o palpite do jogador.