

Lista 6 - Monitoria

1. Dada a declaração abaixo, tente responder qual será a saída de cada item antes de testar.

```
int x = 10;  
int *ptr = &x;
```

- a) x
 - b) &x
 - c) ptr
 - d) &ptr
 - e) *ptr
2. Escreva um programa que leia duas variáveis inteiras e exiba o conteúdo da variável com maior endereço.
 3. Escreva um programa que declare um inteiro, um real e um char, e ponteiros para inteiro, real e char. Associe as variáveis aos ponteiros. Modifique os valores de cada variável usando os ponteiros. Imprima os valores das variáveis antes e após a modificação.
 4. Declare uma variável char de nome **letra** e atribua o valor 'a' a ela. Em seguida, crie um ponteiro que aponte para **letra**. Utilizando esse ponteiro, altere e imprima os valores de **letra** de 'a' até 'z'.
 5. Crie duas variáveis float e atribua valores a elas. Em seguida crie ponteiros **p1** e **p2** apontando para cada uma das variáveis. Faça com que **p1** aponte para onde **p2**, através dos ponteiros. Imprima os valores apontados pelos ponteiros antes e depois da alteração.