

Exercício 1				
Identificador	Tipo	Tamanho Bytes	Endereço de memória	Valor
a	int	4	0055FF10	10
f	int	4	0055FF0C	30
d	int	4	0055FF08	10
e	int	4	0055FF04	20

```
int a, f, d, e;  
a=10;e=20;f=30;d=a;  
float b,c,g;  
b=30;c=a;  
double h,i;  
h=10;i=20;  
char j;  
j=101;  
printf("%p",&a);
```

Exercício 2						
Identificador	Tipo	Tamanho Bytes	Endereço de memória	Valor	Valor de saída em Hexadecimal	Tabela ASCII
a	int	4	0055FF20	10	A	x
f	int	4	0055FF1C	30	1E	x
d	int	4	0055FF18	10	A	x
e	int	4	0055FF14	20	14	x
b	float	4	0055FF10	30	1E	x
c	float	4	0055FF0C	10	A	x
g	float	4	0055FF08	??	??	x
h	double	8	0055FF00	10	A	x
i	double	8	0055FEF8	20	14	x
j	char	1	0055FEF7	101	0000 0065	e

R: Não há garantias, pois cada sistema operacional trabalha de uma forma e, mesmo em sequência, só dará certo se a memória tiver o slot da sequência livre.