

# Sistemas Operativos

## Tarea 1

### Apuntadores

Marín Parra José Guadalupe de Jesús

March 2022

1. Si un entero ocupa 4 bytes, y se define un array de dos enteros (Vector[2]) y está almacenado a partir de la posición 100 de memoria. Se ejecuta el código:  
Vector[0] = 20;  
Vector[1] = 30;  
¿Qué valor tiene el entero almacenado en la posición de memoria 104?  
**Respuesta.**  
El valor de 30.
2. ¿Y, en qué dirección de memoria está almacenado el primer elemento (Vector[0])?  
**Respuesta.**  
En la posición 100 de la memoria.
3. En un programa se definen estas dos variables:  
*int i = 10;*  
*int \*iptr;*  
Si la variable *i* está almacenada en la posición de memoria 100, ¿Qué valor contiene la variable *iptr*?  
**Respuesta.**  
Aún no tiene valor.
4. Si una variable tiene que almacenar la dirección de un carácter, ¿qué tipo debe tener su declaración?  
**Respuesta.**  
Tipo char.
5. Dadas dos variables de cualquier tipo en un programa en *C*, considere la siguiente expresión: *&a == &b*; ¿Qué se puede decir de la expresión?  
**Respuesta.**  
Que es correcta y que su valor es falso.

6. Si tengo definido un arreglo que empieza en la posición de memoria 100:

```
int Vec[ ] = 2, 5, 7, 3, 9;
```

Y un apuntador a un entero *\*c*, y ejecutó *c = Vec*;

¿Qué se imprime con *printf("%i", \*c + 3)*;

**Respuesta.**

Imprime 5.

7. Si tengo definido un arreglo que empieza en la posición de memoria 100:

```
int Vec[ ] = 2, 5, 7, 3, 9;
```

Y un apuntador a un entero *\*c*, y ejecutó *c = Vec*;

¿Qué se imprime con *printf("%i", \*(c + 4))*;

**Respuesta.**

Imprime 9.