

<p align="center">Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda</p>										
<p align="center">Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos</p>										
<p>Materia: Programación I</p>										
Apellido:					Fecha:					
Nombre:					Docente ⁽²⁾ :					
División:					Nota ⁽²⁾ :					
Legajo:					Firma ⁽²⁾ :					
Instancia ⁽¹⁾ :	PP		RPP		SP		RSP		FIN	X

(1) Las instancias validas son: 1^{er} Parcial (**PP**), Recuperatorio 1^{er} Parcial (**RPP**), 2^{do} Parcial (**SP**), Recuperatorio 2^{do} Parcial (**RSP**), Final (**FIN**). Marque con una cruz.

(2) Campos a ser completados por el docente.

En Lenguaje ANSI C:

- Dadas las siguientes afirmaciones. Indique si son V o F. Justifique:
 - (0.625 pto.)** Para anidar una estructura dentro de otra, primero debo declarar la estructura que será anidada.
 - (0.625 pto.)** Dos variables de tipo *struct Datos* no pueden tener campos con el mismo nombre.
- Explicar:
 - (0.625 pto.)** ¿Qué es un puntero? Declare uno.
 - (0.625 pto.)** ¿Cuáles son y para que se utilizan sus operadores?
- Explicar:
 - (0.625 pto.)** ¿Qué son parámetros formales y parámetros actuales?
 - (0.625 pto.)** ¿En una función a que se denomina pasaje por valor y pasaje por referencia?
- Explicar:
 - (0.625 pto.)** aritmética de punteros.
 - (0.625 pto.)** array de punteros.
- Explicar:
 - ¿Cuál es la diferencia entre en bloque iterativo *while* y *do while*?
 - ¿Cuál es la diferencia entre *break* y *continue*?
- (1.25 pto.)** Indicar la línea de código faltante para cargar un 100 en el campo "dato1" de la variable "datos", usando "p".

```
struct S_datos
{
    int dato0;
    int dato1;
    int dato2;
};
```

```
struct S_datos datos={1,2,3};
```

```
int* p= (int*)&datos;
```

7. Escribir su equivalente en notación de array:

- a. **(0.625 pto.)** $*(p+i*COL+j)$ _____.
- b. **(0.625 pto.)** $p+i*COL+j$ _____.

8. **(1.25 pto.)** Indicar cuál será el contenido de las variables letra1 y letra2 al finalizar el siguiente código:

```
char letra1 = 'A';  
char letra2 = 'B';  
char *p = &letra1;  
char *p1 = &letra2;  
letra1 = 'C';  
letra2 = 'D';  
letra1 = *p;
```