

C. Lesson 11. Pointers. Part 1.

Problem 1

`int` tipida bitta o'zgaruvchi e'lon qiling va foydalanuvchidan shu o'zgaruvchiga qiymat qabul qiling. `int *` tipida `pointer` e'lon qilib, uni tepada e'lon qilingan o'zgaruvchiga bog'lang. `Pointer` ni xotirada bir `int` yonga suring va ko'rsatkich to'xtagan joyda turgan ma'lumotni ekranga chiqarib bering.

Problem 2

Bir `int*` `pointer` orqali uch `int` tipidagi o'zgaruvchining qiymatlarini o'zgartiruvchi dastur tuzing.

Problem 3

`char[10]` tipida bir o'zgaruvchi e'lon qilib, foydalanuvchidan shu o'zgaruvchiga matn qabul qilib oling. `char*` tipida bir `pointer` e'lon qilib, uni tepada keltirilgan o'zgaruvchiga bog'lang. Shu pointerni ketma-ket xotirada surish orqali, foydalanuvchi kiritgan so'zni harfma-harf ekranga chop eting.