



Taller 5. Apuntadores y Argumentos de Funciones

Martes 10 de octubre del 2023

Instrucciones: Durante este taller, vamos a resolver ejercicios relacionados con la unidad 3. Para cada ejercicio, declaren las variables, constantes y funciones necesarias para llevar a cabo la tarea requerida. Realicen el código a mano de los siguientes ejercicios*.

1. **Apuntadores Básicos:** Dado un entero x , crea un apuntador `ptr` que apunte a x . Luego, imprime el valor de x y el valor al que apunta `ptr`.
2. **Pasar Apuntadores a una Función:** Escribe una función llamada `multiplicarPorDos` que tome un apuntador a un entero como argumento. Dentro de la función, multiplica el valor al que apunta el apuntador por 2. Luego, llama a esta función desde `main()` y muestra el valor modificado.
3. **Arreglos:** Crea un arreglo de enteros de tamaño 7 (Los valores que genere sean random entre 1-50, y que los valores no sean repetidos). Luego, crea un apuntador que apunte al primer elemento del arreglo. Utiliza un bucle para imprimir todos los elementos del arreglo utilizando el apuntador.
4. **Modificar Elementos de un Arreglo:** Escribe una función llamada `sumarAElementos` que tome un apuntador a un arreglo de enteros y un valor entero como argumentos. Dentro de la función, suma el valor entero a cada elemento del arreglo utilizando aritmética de direcciones. Llama a esta función desde `main()` y muestra el arreglo modificado.