

1º Lista de Exercícios

Nome: _____ Matricula: _____

Exercícios sobre Ponteiros

QUESTÕES

1. O que é um ponteiro? E para que serve um ponteiro?
2. Quais das seguintes instruções são corretas para declarar um ponteiro?
 - a) `int _ptr x;`
 - b) `int *ptr;`
 - c) `*int ptr;`
 - d) `*x;`
3. Qual é a maneira correta de referenciar `ch`, assumindo que o endereço de `ch` foi atribuído ao ponteiro indica?
 - a) `*indica;`
 - b) `int *indica;`
 - c) `*indic;`
 - d) `ch`
 - e) `*ch;`
4. Na expressão `float *pont;` o que é do tipo `float`?
 - a) a variável `pont`.
 - b) o endereço de `pont`.
 - c) a variável apontada por `pont`.
 - d) nenhuma das anteriores.
5. Assumindo que o endereço de `num` foi atribuído a um ponteiro `pnum`, quais das seguintes expressões são verdadeiras?
 - a) `num == &pnum`
 - b) `num == *pnum`
 - c) `pnum == *num`
 - d) `pnum == &num`
6. Assumindo que queremos ler o valor de `x`, e o endereço de `x` foi atribuído a `px`, a instrução seguinte é correta? Por que?

```
scanf ( "%d", *px );
```

1º Lista de Exercícios

Nome: _____ Matricula: _____

7. Qual é a instrução que deve ser adicionada ao programa seguinte para que ele trabalhe corretamente?

```
main ( ) {  
    int j, *pj;  
    *pj = 3; }
```

8. Assumindo que o endereço da variável x foi atribuído a um ponteiro px, escreva uma expressão que não usa x e divida x por 5.
9. Considerando o trecho de programa abaixo:

```
int i = 6, j = 5;  
int *p, *q;  
p = &i;  
q = &j;
```

Qual é o valor das seguintes expressões?

- a) $p == \&i$
- b) $*p - *q$
- c) $*p - 4 / (*q) + 5$

10. Explique o que faz o programa a seguir, e quais valores serão mostrados ao final.

```
int x1=1, x2=2, *px1;  
  
px1=&x1;  
x1=5;  
x2=(*px1)+10;  
x1=9;  
  
printf("x1: %d x2:%d *px1:%d", x1, x2, *px1);
```