

## **TRABAJO PRACTICO Nro1**

### **Manejo de punteros y versionado en git y github.**

1. Crear una carpeta nueva en el disco e inicialice el siguiente repositorio en esa ubicación: <https://classroom.github.com/a/GC2DUIR3>

#### **Tareas en el repositorio**

- a) Al crear el repositorio siga los pasos en la página de GitHub para clonar el repositorio en su directorio.
  - b) Investigar el archivo .gitignore ¿Por qué es conveniente incluirlo? ¿Cuándo se debe hacer? ¿Cómo usaría la página <https://www.gitignore.io/>? ¿Cómo configuraría el archivo .gitignore?
  - c) Utilice el archivo readme.md para escribir las respuestas.  
Utilice como guía los siguientes recursos:  
Formato: <https://cutt.ly/jtvP2ER>  
Orden: <https://cutt.ly/StvUFis>
2. Generen en el repositorio un archivo que se llame tp1\_1.cpp.

Hacer el *commit* inicial del archivo y subirlo a la plataforma

Declare un puntero en el procedimiento principal que apunte a una variable de algún tipo y devuelva por pantalla:

- a) El contenido del puntero
- b) La dirección de memoria almacenada por el puntero.
- c) la dirección de memoria de la variable.
- d) la dirección de de memoria del puntero.
- e) el tamaño de memoria utilizado por esa variable usando la función sizeof()

**Nota.** Si resolvió correctamente los puntos ii y iii notará que el resultado es el mismo. ¿a qué se debe? ¿Qué obtiene en el punto 4? ¿es igual a los anteriores? ¿por qué? Responder en el archivo readme.md

Hacer el segundo *commit* del archivo y subirlo a la plataforma

3. Generen en el repositorio un archivo que se llame *tp1\_2.cpp* y resuelva las siguientes tareas mediante el uso de funciones:
  - a) Haga una función que devuelva el cuadrado de un número
  - b) Haga la función anterior, pero devolviendo un tipo void
  - c) Al recibir una variable muestre por pantalla la dirección y el contenido de la variable

## Taller de Lenguajes I

2020 Programador Universitario / Licenciatura en informática

Trabajo Práctico N° 1

- d) Dado dos parámetros de entrada, deberá invertir los valores entre ambos.

```
void Invertir(a,b) //deberá devolver en el valor de a en la variable b y en b el  
valor de a
```

- e) Dado dos parámetros de entrada, deberá devolverlos de forma ordenada, en el primer parámetro el menor y en el segundo el mayor.
- f) Utilice la función anterior para leer pares de valores e imprimirlos por pantalla de forma ordenada.

Al finaliza, debe subir todos los cambios al repositorio.