



## Laboratório 01

- 1º O que é e para que serve um ponteiro?
- 2º Declare uma variável e “*printe*” o valor dela e o seu endereço.
- 3º Qual é a maneira correta de referenciar **ch**, assumindo que o **endereço** de **ch** foi atribuído ao **ponteiro indica**?
- 4º Na expressão **float \*ptr**; o que é do tipo **float**?
- 5º Como seria o **output** se eu desse “*print*” nas variáveis a seguir:

```
int x=68, y;  
int *p;  
p = &x;  
y = *p + 200;
```

- 6º 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 );
```

- 7º Desenvolva uma **função** que receba como parâmetro os **ponteiros** de **dois vetores de 5 posições**. O procedimento deverá imprimir na tela os **valores contidos nos dois vetores de forma crescente** (Utilize ponteiros).

Exemplo:

```
Vetor 1 = 2, 5, 9, 8, 3  
Vetor 2 = 7, 4, 1, 10, 6  
Saída: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
```

**8º** Assumindo que o **endereço** da variável **x** foi atribuído a um **ponteiro px**, escreva uma **expressão que não usa x** e divida **x** por 3.

**9º** Seja a seguinte sequência de instruções em um programa C:

```
int *pti;  
int i = 10;  
pti = &i;
```

Qual afirmativa é falsa? Justifique a resposta

I - pti armazena o endereço de i

II - \*pti é igual a 10

III - ao se executar \*pti = 20; i passará a ter o valor 20

IV - ao se alterar o valor de i, \*pti será modificado

V - pti é igual a 10