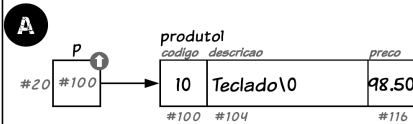


Struct 01

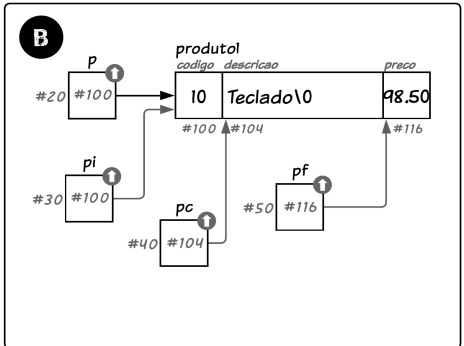
```
typedef struct produto{
    int codigo;
    char descricao[12];
    float preco
} Produto;

Produto prod = {1, "Teclado", 98.50};
Produto* p = &prod;
```



Determine os valores com base na ilustração A

p : #100 prod.preco: 98.50
 &p : #20 &prod.preco: #116
 &prod : #100 p->preco: 98.50
 prod.codigo: 10 &p->preco: #116
 &prod.codigo: #100
 p->codigo: 10
 &p->codigo: #100
 prod.descricao: Teclado\0
 &prod.descricao: #104
 p->descricao: Teclado\0
 &p->descricao: #104



Escreva um trecho de código que reproduza a ilustração B.

```
Produto produto1 = {1, "Teclado",
98.50};
```

```
Produto* p = &produto1;
Produto* pi = &produto1;
char* pc = produto1.descricao;
float* pf = &produto1.preco;
```

Considerando a ilustração B, faça o que se pede

* Altere o valor do CÓDIGO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

* Altere o valor da DESCRIÇÃO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

* Altere o valor do PREÇO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

```
produto1.codigo = 11;
(*p).codigo = 12;
p->codigo = 13;
```

```
strcpy(produto1.descricao, "paodoce");
strcpy((*p).descricao, "café");
strcpy(p->descricao, "bolo");
produto1.preco = 11.00;
(*p).preco = 12.50;
p->preco = 13.99;
```