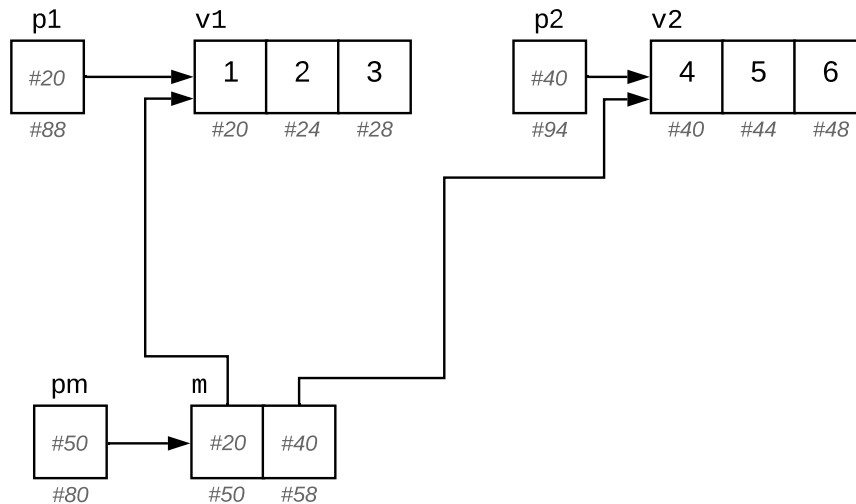


Vetor de Ponteiros



Determine os valores com base na ilustração

p1: <u>#20</u>	m[0]: <u>#20</u>
v1: <u>#20</u>	*(m+1): <u>#40</u>
p1 + 2: <u>#28</u>	*pm[1]: <u>4</u>
v1 + 2: <u>#28</u>	**m[1]: <u>4</u>
p2[1]: <u>5</u>	m[0][2]: <u>3</u>
*(v2+1): <u>5</u>	pm: <u>#50</u>
m: <u>#50</u>	pm+1: <u>#58</u>
*m: <u>#20</u>	*(pm+1): <u>#40</u>
pm: <u>#50</u>	*(pm+1) + 2: <u>#48</u>
*pm: <u>#20</u>	*(*(pm+1) + 2): <u>6</u>

Escreva um trecho de código que reproduza a ilustração acima.

```
int v1[3] = {1, 2, 3};
int v2[3] = {4, 5, 6};
int *p1 = v1;
int *p2 = v2;
int *m[2] = {v1, v2};
int **pm = m;
```

Escreva um trecho de código que imprima os valores 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Utilize a notação de sua preferência.

```
printf("v1[0] = %d\n", *(pm[0]));
printf("v1[1] = %d\n", pm[0][1]);
printf("v1[2] = %d\n", pm[0][2]);
printf("v2[0] = %d\n", *(pm[1]));
printf("v2[1] = %d\n", pm[1][1]);
printf("v2[2] = %d\n", pm[1][2]);
```