

TP Punteros

- 1. Escribir un programa que declare e inicialice dos variables enteras y un puntero a entero. A continuación, asigne al puntero la dirección de la primera variable e imprima la dirección de memoria apuntada y su contenido. Repetir la operación para la segunda variable.**
- 2. Escribir un programa que declare un arreglo de 5 enteros, y un puntero a entero. Comprobar que los elementos del arreglo ocupan posiciones sucesivas en memoria, escribiendo sus direcciones.**
- 3. Para el arreglo del ejercicio anterior, declare dos punteros a entero y asigneles las direcciones del primer y último elemento del arreglo. Imprima la diferencia entre ambos punteros.**
- 4. Realizar un programa que rellene de forma aleatoria con los primeros 100 números un arreglo de 15 elementos. Mostrar por medio de punteros los valores en el vector y la dirección de memoria de cada uno.**
- 5. Ingresar una cadena de caracteres de longitud máxima 10, enviarla como parámetro a una función que maneje punteros de modo que retorne la misma cadena de caracteres, pero en mayúsculas.**
- 6. Realizar un programa que ingrese una cadena de caracteres de máximo 50 elementos y la envíe como parámetro a una función que maneje punteros de modo que la función invierta la cadena.**
- 7. Obtener una función copia que utilice punteros para copiar una cadena en otra.**
- 8. Realice un programa que permita ingresar una cadena de caracteres de máximo 50 elementos, la envíe como parámetro a una función que utilizando punteros y retorne el número de vocales minúsculas que contiene la cadena.**
- 9. Definir un arreglo unidimensional de N componentes enteras de modo que la gestión de memoria sea dinámica utilizando new. Ingresar los datos en el vector. Mostrar el contenido del vector en dos modos: usando notación vectorial y luego usando aritmética de punteros.**
- 10. Se pide crear un programa que haciendo uso de la reserva dinámica de memoria almacene un número determinado de valores (n) obtenidos de forma aleatoria, entre 0 y 100 y los ordene de mayor a menor**