

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓMATA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESTRUCTURA DE DATOS Y ALGORITMOS I

ACTIVIDAD ASÍNCRONA #1 LUNES

PÉREZ AGUILAR ROBERTO

(22/03/2021)

APUNTADES:

Es una variable que contiene una dirección de una cierta variable, hace referencia a la ubicación de memoria de otra variable. Debido a que estos trabajan directamente con memoria, se puede acceder con rapidez a un dato.

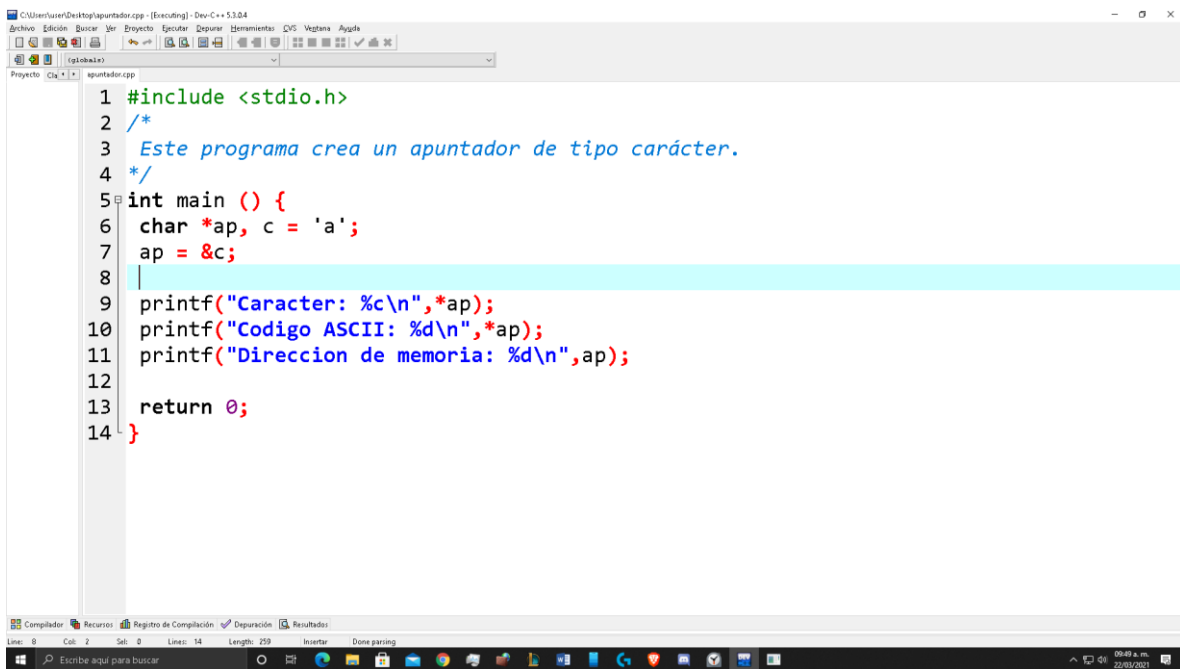
La sintaxis es

TipoDeDato *apuntador, variable;

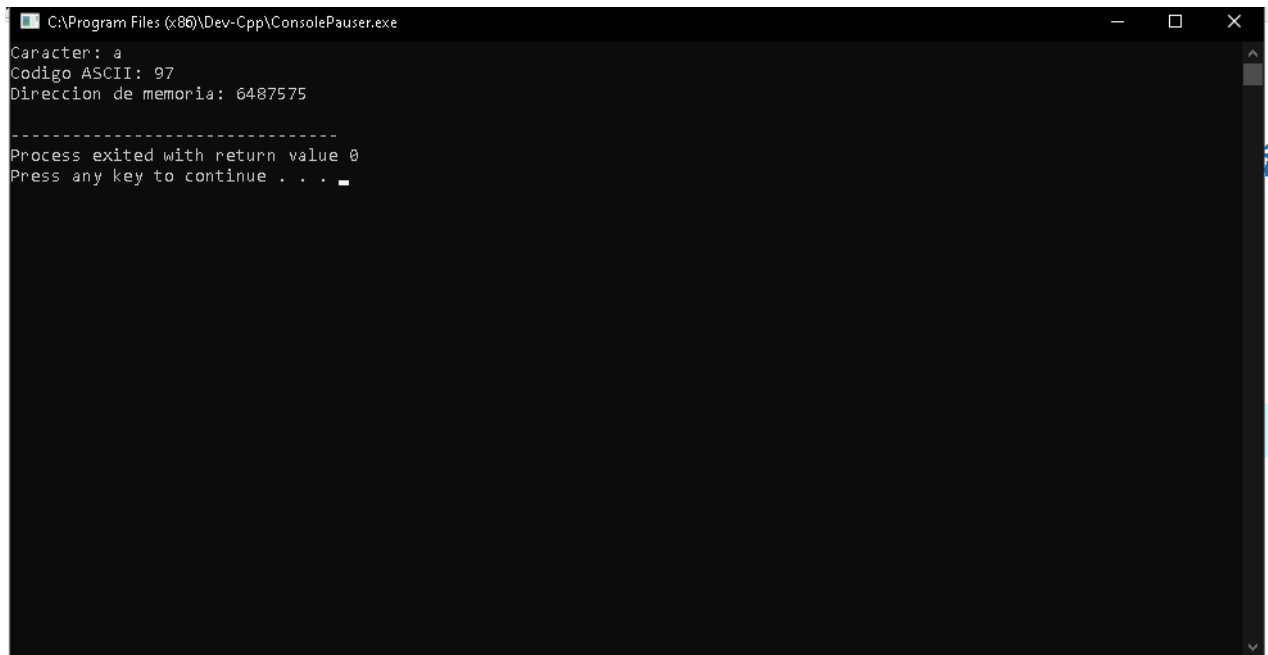
Apuntador = &variable;

Cuando a una variable le antecede un ampersand, lo que hace es acceder a su dirección de memoria.

Los apuntadores solo pueden apuntar a direcciones de memoria del mismo tipo de dato el que fueron declarados, para acceder le antecede “*”.



```
1 #include <stdio.h>
2 /*
3  Este programa crea un apuntador de tipo carácter.
4 */
5 int main () {
6     char *ap, c = 'a';
7     ap = &c;
8
9     printf("Caracter: %c\n",*ap);
10    printf("Codigo ASCII: %d\n",*ap);
11    printf("Direccion de memoria: %d\n",ap);
12
13    return 0;
14 }
```



```
C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\ConsolePauser.exe
Caracter: a
Codigo ASCII: 97
Direccion de memoria: 6487575

-----
Process exited with return value 0
Press any key to continue . . .
```

BIBLIOGRAFÍA

Ing. Pablo Augusto Sznajdleder. (2012). Punteros y direcciones de memoria. En Algoritmos a fondo con implementaciones en C y Java (136-137). Buenos Aires: Alfaomega.