

1. (a) 20  
(b) 29.0  
(c) A  
(d) r  
(e) A  
(f) r  
(g) o  
(h) 31  
(i) 45  
(j) 27  
(l) 31  
(m) 45  
(n) 27

2. contador / valor / valor / endereço / endereço

$i = 0$   $\text{vet}[0] = 1.1 * (f + 0) = 1.1$  &  $\text{vet}[0] = 0x7ffe521eef00$  ( $f + 0$ ) =  $0x7ffe521eef00$

$i = 1$   $\text{vet}[1] = 2.0 * (f + 1) = 2.0$  &  $\text{vet}[1] = 0x7ffe521eef04$  ( $f + 1$ ) =  $0x7ffe521eef04$

$i = 2$   $\text{vet}[2] = 2.0 * (f + 2) = 2.0$  &  $\text{vet}[2] = 0x7ffe521eef08$  ( $f + 2$ ) =  $0x7ffe521eef08$

$i = 3$   $\text{vet}[3] = 3.3 * (f + 3) = 3.3$  &  $\text{vet}[3] = 0x7ffe521eef0c$  ( $f + 3$ ) =  $0x7ffe521eef0c$

$i = 4$   $\text{vet}[4] = 4.4 * (f + 4) = 4.4$  &  $\text{vet}[4] = 0x7ffe521eef10$  ( $f + 4$ ) =  $0x7ffe521eef10$

3. a)  $*(\text{pulo} + 2)$
4. São válidas as expressões A e D, pois as demais incrementam o endereço da matriz.
5. O primeiro programa imprime na tela os valores contidos nas posições do vetor através do operador de valor e somando ao valor do contador para percorrer todas as posições, ao invés de 'vet[i]'.  
O segundo programa percorre o vetor e imprime os endereços de memória de cada posição, alterando a posição ao somar o endereço inicial da memória do vetor com o valor do contador para passar para o próximo endereço de memória.
6. O primeiro programa percorre o vetor e imprime o valor contido na posição apontada pelo ponteiro, alterando o endereço conforme a iteração.  
O segundo programa pega o valor da posição inicial do ponteiro e incrementa três vezes a mesma posição do vetor.

7. a) 4093, 4094, 4095  
b) 4096, 4100, 4104  
c) 4100, 4108, 4116  
d) 4108, 4124, 4140

8. Tabela 1: 4 - 5 - 5 - 4

Tabela 2:

i:	4
*p_2:	5
&i:	1000
&p_2:	1053
**p_p_1:	5
*p_p_2:	1030
&*p_1:	1000
j:	5
*p_1:	4
*&p_1:	1000

9.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#define PI 3.14
void esfera(float r, float *area, float *volume);

int main()
{
    float raio, a = 0, v = 0;
    printf("\nDigite o raio: ");
    scanf("%f",&raio);
    esfera(raio,&a,&v);
    //printf("\nA area: %.1f, e o volume: %.1f\n",a,v);

    return 0;
}

void esfera (float r, float *area, float *volume) {
    *area = 4*PI*r*r;
    *volume = (4*PI*r*r*r)/3;
    printf("\nA area: %.2f, e o volume: %.2f \n",*area,*volume);
}
```

10.

```
int main()
{

    char vet[4] = {'a','b','c','d'};
    printf("\n%s\n",vet);
    char *pVet = vet;

    printf("\nAltere as letras para minusculas: ");
    scanf("%s",&*pVet);

    printf("\n%s\n",vet);

    return 0;
}
```