

EJERCICIOS SOBRE PUNTEROS

EJERCICIO 1

Cree un programa en C y declare tres variables de tipo de dato diferente y tres punteros que guarden sus respectivas direcciones de memoria.

Ejemplo de tres variables de tipo de dato diferente: int a, char b, float c

Ejemplo de tres punteros de tipo de dato diferente: int *pa, char *pb, float *pc

EJERCICIO 2

Además imprima cada variable y su respectivo puntero que guarda su dirección de memoria.

EJERCICIO 3

Cree un programa, que sume dos variables de tipo entero, por medio de apuntadores.

EJERCICIO 4

Cree un programa que lea 10 números enteros y los almacene en un arreglo. Luego escriba una función que entregue a la función principal el valor máximo y mínimo, para ello ocupe parámetros pasados por referencia(a la función se le pasan tres parámetros: el arreglo y dos pasados por referencia que contendrán el máximo y mínimo).

EJERCICIO 5

Escriba las funciones para calcular la potencia y factorial, pero donde los resultados sean devueltos en parámetros pasados por referencia, es decir, la función no retorna nada (**void**).

EJERCICIO 6

Dada la siguiente declaración, escriba un programa que tenga una función que reciva como argumento un puntero al tipo de dato y muestre por pantalla los campos.

```
struct botón{
    char rotulo[10];
    int código;
};
```

EJERCICIO 7

Por ultimo desarrolle un programa que tenga un arreglo de tipo entero y un puntero al arreglo e imprima el arreglo utilizando la variable puntero.