## TALLER DE LENGUAJES I – 2016 PROGRAMADOR UNIVERSITARIO

LIC. EN INFORMÁTICA

Prof.: Ing. Fátima Martínez – P.U. Beatriz Juarez Torres – P.U. Sergio Guardia

# TRABAJO PRÁCTICO Nro. 1

Punteros - Cast's - Direcciones - Indirecciones - Nros Aleatorios.

## Ejercicio Nro. 1

Un vector de **char** denominado **Buff**, debe ser cargado con valores aleatorios **ENTE-ROS** que correspondan a los **ASCII's** de caracteres alfabéticos, ya sean mayúsculas o minúsculas, tenga en cuenta que las mismas tienen que estar mezcladas.

**Nota:** las mayúsculas están comprendidas en el rango **65 - 90** y las minúsculas en el intervalo **97 - 122**.

Una vez cargado este vector, deberán determinarse los caracteres mayúsculas y minúsculas y salvar sus direcciones en otros dos vectores de **unsigned int** denominados **Dir\_Min[]** y **Dir\_May[]**.

Finalmente mostrar por pantalla lo siguiente:

- a) En forma de caracteres lo que está referenciando cada vector, utilizando notación implícita de punteros.
- b) Mediante un puntero auxiliar recorra el vector Buff, utilizando notación implícita subindexada para mostrar los caracteres almacenados.
- c) Vuelva a escribir los caracteres utilizando notación implícita aplicando aritmética de punteros (utilice notación indexada).
- d) Cuál es el tamaño del Buff. Justifique su respuesta en un comentario.

# Espacio suficiente para almacenar 16 nros enteros Buff [] Dir\_Min [] unsigned int

NOTA: para mostrar el caractér ASCII correspondiente utilice %c dentro del cprintf

# TALLER DE LENGUAJES I – 2016 PROGRAMADOR UNIVERSITARIO

LIC. EN INFORMÁTICA

Prof.: Ing. Fátima Martínez - P.U. Beatriz Juarez Torres - P.U. Sergio Guardia

# Ejercicio Nro. 2

Encuentre los errores en los siguientes bloques de código y escríbalos correctamente.

En cada caso se quiere que:

• El puntero pA apunte a la variable A

$$pA = *A;$$

• El puntero p1 apunte al mismo sitio que el puntero p2

$$p2 = &p1$$

Lo que apunta el puntero p cambia de contenido a 8

$$p = 8;$$

• Escriba el contenido de lo que apunta el puntero p y luego incremente su valor

• El puntero p apunte a NULL

$$p = &NULL$$

• Una variable b almacene 8

$$&b = 8;$$

El puntero p apunte a la variable b

$$p = b$$
;

• El puntero p cambie de contenido a B+ 10; p apunta a B

$$p = B + 10;$$

Imprima la suma de los contenidos de pta y ptb

## Ejercicio nro. 3

Realice un programa que determine si una palabra es o no un palíndromo (ej. neuquen), usando aritmética de punteros.