

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
`cprintf("%d",++(*p))`
- 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
`cprintf("%d", pta + ptb);`

Ejercicio nro. 3

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