

memoria :)

1. Malloc y Realloc son equivalentes

verdadero

falso

2. ¿que region de memoria de tamaño fijo usamos para guardar las variables?

code

heap

stack

slack

3. Los punteros tienen que ser declarados unicamente como void* putero

verdadero

falso

4. Este extracto de codigo puede llegar a perder memoria

```
void una_funcion(){
    libro_t* libro = malloc(sizeof(libro_t));
    if(!libro){
        return;
    }

    hojas_t* hojas = malloc(sizeof(hojas_t));
    if(!hojas){
        return;
    }

    libro->hojas = hojas;
    usar_libro(libro);
    liberar_memoria_libro(libro);
}
```

verdadero

falso

5. Este ahora funciona bien y no pierde memoria

```
void una_funcion(){
    libro_t* libro = malloc(sizeof(libro_t));
    if(!libro){
        return;
    }

    hojas_t* hojas = malloc(sizeof(hojas_t));
    if(!hojas){
        free(libro);
        return;
    }

    libro->hojas = hojas;
    usar_libro(libro);
    free(libro);
    free(libro->hojas);
}
```

verdadero

falso

6. ¿que parametros necesita free()?

puntero a liberar

tamaño del puntero a liberar y el puntero

tamaño del puntero a liberar, su tipo de dato y el puntero

depende de si el puntero ya fue liberado antes o no

7. ¿Se pueden castear los punteros?

si obvio

depende del tipo de dato del puntero

depende del tipo de dato al que quiero castear

solo si es void*

8. ¿Como accedemos al contenido de void* caja?

*caja

&caja

(caja_t)caja

&(caja_t*)caja