**SOFTEX RECIFE – DESENVOLVIMENTO WEB FRONTEND**

ALGOTITMO E ESTRUTURA DE DADOS – DESAFIO 3

**ALUNA:** ANANDA CAROLINE FIDELIS E SILVA

**Instruções do projeto**

**Crie um vetor com ponteiros utilizando alocação dinâmica na linguagem C, que:**

- use a função realloc;

- use a função sizeof;

- que tenha tamanho 22 de vetor;

- depois libere o bloco utilizando a função free.

**Obs.:** Realize essa atividade no WORD ou no Bloco de Notas, suba esse arquivo para algum repositório e compartilhe o link no campo ao lado para que outros desenvolvedores possam analisá-lo.

**Resposta:**

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

int main() {

int \* p; //ponteiro para o vetor

p = (int \*) malloc(10\*sizeof(int)); // reserva espaço para 10 elementos do tipo int

if (p == NULL)

{

//memória insuficiente

}

else

{

p = (int \*) realloc(p, 22\*sizeof(int)); //reserva espaço para mais 10 elementos

if (p == NULL)

{

//memória insuficiente

}

}

free(); //libera o bloco indicado por p

p = NULL; //indica que o ponteiro não tem um endereço válido

}