1. Ponteiro é uma variável que armazena endereços de memoria. Usado para guardar o endereço de uma variável na memoria, com finalidade de manipular o conteúdo direto nesse endereço da memoria
2. B)
3. A)
4. C)
5. D)
6. Não, o correto teria de ser scanf(“%d”, px);
7. PJ = &J;
8. \*px=\*px/5;
9. A) endereço de i B) -2 C) 3
10. Endereço, 7