1. Ponteiro é uma variável que armazena endereços de memória. Usado para guardar o endereço de uma variável na memória, 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, 5, 15, 9
11. B) D) G)
12. E)
13. A) F) G) H) J)
14. C) E) I) J)
15. a) 10

b) 5.9

c) FFF0

d) FFB4

e) 10

f) 5.9

g) FFF0

h) FFB4

i) FFA0

j) FFB8

k) 10 - 1

l) 5.9

m) FFA6

n) 10

o) 10 + 1

p) FFA4

q) FFD4

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| a | b | c | \*pc | d |



100 101 102 103 104