

1. Sa se scrie un program in care se exemplifica folosirea variabilelor pointeri de date:
 - Se declara variabile de tip float și pointer la același tip. Se fac atribuiri între acestea.
 - Se afișează conținutul variabilelor, adresele acestora și valorile referite prin pointeri.
 - Se modifică valori prin indirectare și se urmăresc modificările valorilor variabilelor.
 - Se declară un tablou unidimensional cu inițializare. Se afișează și se citesc de la tastatură elementele sale făcând referire prin indecși și apoi folosind operații cu pointeri.
2. Sa se scrie un program in care se alocă dinamic două tablouri unidimensionale A și B (dimensiunile celor tablouri se citesc de la tastatură). Sa se construiască un al treilea tablou, C, care să preia elementele din A și B, în ordine crescătoare a elementelor.
3. Sa se scrie un program in care se alocă dinamic o matrice în care să se memoreze temperaturile măsurate din ora în ora (se vor memora câte 24 de valori pentru fiecare zi) pe parcursul unei luni. Sa se afișeze valorile maxima și minima, împreună cu ora și ziua în care s-au înregistrat, precum și temperaturile medii din fiecare zi.
4. Sa se scrie un program in care se citesc de la tastatură numele, prenumele și inițiala tatălui unei persoane și se formează un șir de caractere, alocat dinamic, care să conțină numele complet. (De exemplu dacă se citesc șirurile "Georgescu", "Mihai", "St.", se formează șirul: "Georgescu St. Mihai").
5. Sa se scrie un program in care se alocă dinamic o matrice. Se citesc valori pentru elemente de la tastatură. Sa se ordoneze liniile în ordinea crescătoare a sumei elementelor lor.