**Técnicas de programación**

Ejercicios apuntadores y arreglos

Implemente en el archivo Arreglos.c USANDO ARTIMÉTICA DE PUNTEROS las siguientes operaciones declaradas en Arreglos.h. Pruebe estas operaciones llamándolas en Main.c.

La descripción de lo que hace cada operación se encuentra en el .h

* calcularInterseccionArreglos.
* calcularUnionArreglos.

Puede ver como ejemplos las operaciones imprimirArregloAritmeticaPunteros y calcularDiferenciaArreglos que se encuentran implementadas