Ejercicios del Tema 5

Punteros

1. Cambio de dos variables

Escribe un programa que, con una función que trabaja con el paso por referencia, intercambia el valor de dos variables. Emplea el siguiente prototipo:

```
void cambio (int *p, int *q);
```

2. Ecuación de segundo grado

Escribe un programa que resuelva una ecuación de segundo grado. En primer lugar, debe solicitar al usuario los coeficientes de la ecuación. A continuación, debe resolver la ecuación indicando el tipo de resultado: dos raíces reales, dos raíces complejas conjugadas, una raíz real doble, ecuación lineal, o error en los coeficientes. Debes usar el siguiente prototipo:

```
int raices(float a, float b, float c, float *r1, float *r2);
```

donde `r1` y `r2` son las raíces de la ecuación, y la salida `int` se emplea para indicar el tipo de ecuación.

3. Longitud de una cadena de caracteres

Diseña un programa que calcule la longitud de una cadena de caracteres usando una función basada en punteros.

```
int stringLength(char *string);
```

4. Copia de cadenas de caracteres

Diseña un programa que copie dos cadenas de caracteres usando una función basada en punteros. Esta función imita el comportamiento de la función `strcpy` de la librería `string.h` (véase el capítulo 4, diapositiva 40).

```
void copyString(char *to, char *from);
```

5. Suma de un vector

Diseña un programa que calcule la suma de un vector usando una función basada en punteros.

```
int sumaVector(int *vector, int n);
```

6. Media, máximo y mínimo de un vector de datos

Escribe un programa que calcule el valor medio, el valor máximo y el valor mínimo de los datos contenidos en un vector de números reales empleando punteros. La función de cálculo debe acomodarse al siguiente prototipo:

```
void stats(float *vector, int n, float *media, float *max, float *min);
```

Debes escribir dos versiones diferentes. La primera versión trabajará con un vector de dimensión fija y conocida (p.ej. 5 elementos). La segunda versión debe emplear asignación dinámica de memoria, siguiendo el mismo itinerario que el ejercicio anterior.

Nota: Este ejercicio es equivalente al ejercicio 6 del capítulo 4 (vectores). En aquel caso se usa notación de vectores, y ahora se debe emplear notación de punteros. Además, allí se usan tres funciones independientes, y ahora se debe usar una única función que entrega los tres resultados.

7. Movimiento de un punto (estructura)

Construye un programa que sirva para mover un punto contenido en el plano (usando un tipo de datos `punto`) usando funciones basada en punteros a la estructura `punto`. El programa funciona con la interacción del usuario a partir de las teclas 'w' (arriba), 'a' (izquierda), 'x' (abajo), 'd' (derecha), y sus correspondientes mayúsculas. Por ejemplo, si el usuario aprieta la tecla 'w' el punto se desplaza hacia arriba una unidad, y si aprieta 'W' se desplaza cinco unidades hacia arriba. El programa muestra en pantalla las coordenadas del punto tras cada interacción del usuario. El programa termina cuando el usuario pulsa la tecla 'q'.

```
// Función para controlar el desplazamiento horizontal, siendo xy el
// punto, y n el número de unidades a desplazar
void horizontal(punto *xy, int n);
// Función para controlar el desplazamiento vertical
void vertical(punto *xy, int n);
```

8. Asignación dinámica de memoria

Escribe un programa que permita al usuario rellenar un vector de dimensión variable. En primer lugar, el programa pregunta al usuario el número de elementos que tendrá el vector. A continuación, empleando asignación dinámica de memoria, el programa reservará memoria para este vector, y solicitará al usuario los valores del mismo. Finalmente, el programa mostrará el contenido de este vector.