

Ejercicios: punteros

1- Referencias. La mejor manera de definir las es diciendo que es simplemente otro alias para una variable ya definida.

Indicar en cada caso si es o no es válido:

```
int var = 40;
int &ref= var;
```

```
int &ref = 1;
```

```
int var = 1;
int *ptr;
int &ref = var;
*ptr = ref;
```

2 - Aritmética de punteros. Completar el siguiente código para que imprima "true".

```
int indice [] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
int *ptr;
ptr ++;
if(( *ptr *5 )==( *(ptr + ) ))
{
    printf("true");
}
else
{
    printf("false");
}
```

3 - Se pide realizar una función swap_v1 que intercambie dos enteros, pasados parámetros. Y se pide una función swap_2 que intercambie dos enteros, pero con referencias en sus parámetros..

```
Void swap_1 (int *p1, int *p2);
Void swap_1 (int &p1, int &p2);
```

4 - Se pide que creamos una lista, utilizando una clase para los nodos y otro contenedor lista para ser usado desde un main.

Se pide:

- Que se implemente una lista doblemente enlazada [investigar y preguntar si hay dudas]
- La lista contendrá elementos int.
- La lista no debe permitir ingresar números primos, como elementos de la lista
- Referente a la lista, se pide solo los métodos necesarios, es decir constructor, destructor, addElement, y los métodos necesarios para la restricción de números primos.