**Unidade 1 – Aula 1**

Revisão:

Vetor: ex.: int A[10] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9} => tipo nome e tamanho máximo.

Matrix: ex.: int A[3][2] = 3 linhas e 2 colunas => para acessar: A[1][0]

Criar um Registro: “struct” => estrutura de dados heterogêna  
ex.: struct nome n

**Unidade 1 – Aula 2**

Memória de um computador

Toda variável fica dentro de um endereço;

Char(1), Int(4), Float(4), double(8)

Ponteiro => armazena endereços de memória, aponta o endereço de outra variável

<tipo\_de\_ponteiro>\*<nome\_do\_ponteiro>

Quando tem o \* é um ponteiro

Ex.: int \*p; => ponteiro de inteiros

Fora da declaração: \* => trabalha com o conteúdo

Dentro da declaração: \*=> serve pra indicar que estamos declanrando um inteiro

& => trabalhar com o endereço

Var x =10 => variável com o valor 10

Var p = &x => ponteiro com o endereço da variável x

\*p = 20 => pego o valor do endereço p e altero para 20

**Unidade – Aula 3**

Alocação dinâmica de memória