# Taller 4 – Apuntadores y manejo de archivos

## Desarrollo

Resuelva los siguientes ejercicios utilizando apuntadores.

**NOTA**: Para cada ejercicio, el usuario debe ingresar los valores por teclado.

1. Diseñe una función tipo void() que reciba como parámetro dos apuntadores a datos tipo int y que intercambie el valor entre ellos.

*void* swap(**int** \*num1, **int** \*num2);

1. Diseñe una función tipo int() que reciba como parámetro un apuntador a un vector de 3 posiciones y que retorne la suma de sus componentes.

*int* sum\_comp(**int** \*vect);

1. Diseñe una función tipo void() que reciba como parámetro dos apuntadores a vectores de 3 posiciones de tipo entero y que intercambie los valores entre ellos.

*int* change\_vec(**int** \*vect1, **int** \*vect2);

1. Diseñe una función tipo int() que reciba como parámetro dos apuntadores a vectores de 3 posiciones de tipo entero y que realice el producto punto entre ellos.

*int* dot(**int** \*vect1, **int** \*vect2);

1. Guarde en un archivo un resumen de los ejercicios anteriores.

Ejemplo:

* Valores ingresados

a = 3 , b = 5

* Nombre de la operación realizada

**Operación**: Swap

* Resultado

a = 5 , b = 3

## Entregables:

* Código en C.