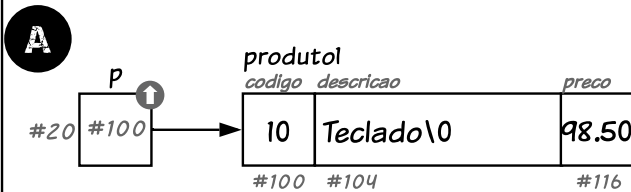


Struct 01

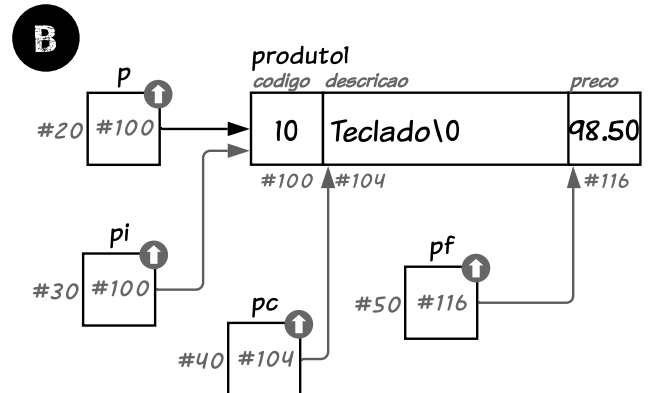
```
typedef struct produto{
    int codigo;
    char descricao[12];
    float preco
} Produto;
```

```
Produto prod = {1, "Teclado", 98.50};
Produto* p = &prod;
```



Determine os valores com base na ilustração A

p : #100 prod.preco: 98.50
 &p : #20 &prod.preco: #116
 &prod : #100 p->preco: 98.50
 prod.codigo: 10 &p->preco: #116
 &prod.codigo: #100
 p->codigo: 10
 &p->codigo: #100
 prod.descricao: Teclado
 &prod.descricao: #104
 p->descricao: Teclado
 &p->descricao: #104



Escreva um trecho de código que reproduza a ilustração B.

```
int* pi = &prod.codigo;
char* pc = prod.descricao;
float* pf = &prod.preco;
```

Considerando a ilustração B, faça o que se pede

* Altere o valor do CÓDIGO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

```
prod.codigo = 1;
*pi = 2;
(*p).codigo = 3;
p->codigo = 4;
```

* Altere o valor da DESCRIÇÃO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

```
strcpy(prod.descricao, "Mouse");
strcpy(pc, "Teclado");
strcpy((*p).descricao, "Headset");
strcpy(p->descricao, "Monitor");
```

* Altere o valor do PREÇO do produto. Escreva uma linha de código para cada forma possível.

```
prod.preco = 5.00;
*pf = 10.50;
(*p).preco = 15.99;
p->preco = 28.50;
```