Lista de exercícios – ponteiros

1. \*p=4
2. a) A mensagem que aparecerá é de erro.

b) O código está tentando passar a variável x para o ponteiro p, sendo que deveria ter sido utilizado um & para que o ponteiro salvasse o endereço de x.

c) Não.

d) #include <stdio.h>

int main(void){

int x, \*p;

x = 100;

p = &x;

printf("Valor de p = %p\tValor de \*p = %d", p, \*p);

return 0;

}

e) Sim.

1. A=11 B=20 C=10 D=30

#include <stdio.h>

#include <math.h>

void calcula\_hexagono(float l, float \*area, float \*perimetro){

\*area = (3\*(pow(l, 2))\*sqrt(3))/2;

\*perimetro = 6\*l;

printf("Area do hexagono: %.1f | Perimetro do hexagono: %.1f", \*area, \*perimetro);

}

int main(){

float area, perimetro;

float \*a = &area;

float \*p = &perimetro;

int qtdLados = 0;

printf("Digite a quantidade de lados do hexagono.\n");

scanf("%d", &qtdLados);

calcula\_hexagono(qtdLados, a, p);

return 0;

}