

Disciplina: Estrutura de Dados

Docente: Lais Farias

Discente: Turno:

Atividade de Fixação - Ponteiros

Questão 1: O que é ponteiro? Para que serve um ponteiro?

Questão 2: Quais serão os valores de x, y e p ao final do trecho de código abaixo?

```
int x, y, *p;
y = 0;
p = &y;
x = *p;
x = 4;
(*p)++;
--x;
(*p) += x;
```

Questão 3: Quais instruções seguintes são corretas para declarar um ponteiro?

```
a) *x; b) *int aPtr; c) int *aPtr; d) int _ptr x;
```

Questão 4: Assumindo que queremos ler o valor de "x", e o endereço de "x" foi atribuído a "px", a instrução seguinte está correta? Por que?

scanf ("%d", *px);

Questão 5: Qual o valor das seguintes expressões?

int
$$i = 3$$
, $j = 5$;
int *p = &i, *q = &j
a) *p - *q;
b) $q = p$;
c) *p = *q;

Questão 6: Elabore um programa que declare 4 variáveis do tipo inteiro e 4 do tipo ponteiro de inteiro, e faça com que as variáveis ponteiro apontem para as variáveis inteiro. Coloque comandos que permitam modificar os valores das variáveis inteiras através das variáveis ponteiro. Faça a simulação passo-apasso para visualizar o que está acontecendo em cada linha do programa.