



Alocação

1. Faça um programa que acesse pelo teclado a quantidade de elementos de um vetor. Utilizando apenas ponteiros, preencha o vetor com valores aleatórios.
2. Faça um programa que acesse pelo teclado a quantidade linhas e colunas de uma matriz. Utilizando apenas ponteiros, preencha a matriz com valores aleatórios.
3. Faça um programa que acesse pelo teclado a quantidade linhas e colunas de uma matriz. Utilizando apenas ponteiros, acesse cada elemento da matriz. O programa deve realizar a leitura da matriz através de uma função que recebe como parâmetro de entrada um ponteiro para a quantidade de linhas, outro ponteiro para a quantidade de colunas e um ponteiro para a matriz. A função tem retorno void. A impressão da matriz em tela deve ser feita através de uma função com o mesmo protótipo da função de leitura.
4. Faça um programa que acesse pelo teclado dois valores. Através de uma função troque os valores de posição. Através da utilização de ponteiros os valores na função principal devem ser trocados. Utilize passagem de parâmetro por referência.