

Ponteiros

- 1) Escreva um programa que contenha duas variáveis inteiras. Compare seus endereços e exiba o maior endereço.
- 2) Escreva um programa que contenha duas variáveis inteiras. Leia essas variáveis do teclado. Em seguida, compare seus endereços e exiba o conteúdo do maior endereço.
- 3) Crie um programa que contenha um array de float com 10 elementos. Imprima o endereço de cada posição desse array.
- 4) Crie um programa que contenha uma matriz de float com três linhas e três colunas. Imprima o endereço de cada posição dessa matriz.
- 5) Crie um programa que contenha um array de inteiros com cinco elementos. Utilizando apenas aritmética de ponteiros, leia esse array do teclado e imprima o dobro de cada valor lido.
- 6) Crie um programa que contenha um array com cinco elementos inteiros. Leia esse array do teclado e imprima o endereço das posições contendo valores pares.
- 7) Elabore uma função que receba duas strings como parâmetros e verifique se a segunda string ocorre dentro da primeira. Use aritmética de ponteiros para acessar os caracteres das strings.
- 8) Crie uma função que receba dois parâmetros: um vetor e um valor do mesmo tipo do vetor. A função deverá preencher os elementos de vetor com esse valor. Não utilize índices para percorrer o vetor, apenas aritmética de ponteiros.
- 9) Crie uma função que receba como parâmetro um vetor e o imprima. Não utilize índices para percorrer o vetor, apenas aritmética de ponteiros.
- 10) Considere a seguinte declaração: `int a, *b, **c, ***d`. Escreva um programa que leia a variável `a` e calcule e exiba o dobro, o triplo e o quádruplo desse valor utilizando apenas os ponteiros `b`, `c` e `d`. O ponteiro `b` deve ser usado para calcular o dobro, `c`, o triplo, e `d`, o quádruplo.