1 – Elabore um programa que declare um vetor com 7 elementos, preencha-o com alguns valores e mostre na tela, para cada elemento do vetor: seu valor e seu endereço de memória utilizando ponteiros.

2 – Seguindo o exercício 1, através do ponteiro multiplique todos os valores do vetor por 2, e reimprima seu novo valor e endereço.

3 - Faça um programa usando ponteiros, para ordenar 10 números e mostrá­los ordenados na tela.

4 – Escreva uma função chamada troca que troca os valores dos parâmetros recebidos. Seu protótipo deve ser: void troca(float \*a, float \*b);

5 - Escreva uma função mm que receba um vetor inteiro v[0..n-1] e os endereços de duas variáveis inteiras, digamos min e max, e deposite nessas variáveis o valor de um elemento mínimo e o valor de um elemento máximo do vetor. Escreva também uma função main que use a função mm.

6 - Crie um programa que declare um vetor com 5 elementos e peça para o usuário fornecer valores que serão armazenados. Utilize ponteiro para ler os elementos e repassar para o vetor.

7 - Escreva um programa que declare uma matriz 100x100 de inteiros. Você deve inicializar a matriz com zeros usando ponteiros para endereçar seus elementos. Preencha depois a matriz com os números de 1 a 10000, também usando ponteiros.