

# 1 *Swap* via ponteiros (+)



(+)

Faça um programa que leia dois inteiros “`int a, b;`”, troque o valor dessas variáveis via um único ponteiros e apresente o resultado na tela. O programa deve acessar as variáveis a e b somente via ponteiro. Qualquer comando de atribuição às variáveis a ou b, ou seja, aqueles que comecem com “`a=` ” e “`b=` ”, são proibidos.

## Entrada

Dois números inteiros.

## Saída

Uma linha contendo dois inteiros separados por um espaço.

## Exemplo

Entrada	Saída
1 2	2 1