

- 1) Escreva um programa que leia a partir do teclado duas variáveis  $x$  e  $y$  do tipo inteiro. Imprima o conteúdo trocado dessas variáveis com a ajuda de ponteiros sem alterar as variáveis.
- Saída do programa:**  
Digite dois valores inteiros 25 34  
Os conteúdos trocados são 34 e 25

- 2) Escreva um programa que imprime um vetor inicializado como abaixo. Utilize uma variável ponteiro  $p$  para a impressão de saída do programa.
- Exemplo: { 20,30,40,50,60}.

- 3) Escreva um programa que imprime uma matriz de caracteres. Utilize uma variável ponteiro  $p$  para a impressão da *string* na saída do programa.
- Exemplo: ENGENHARIA  
A *string* é ENGENHARIA

- 4) Elabore um programa que leia o comprimento de um vetor a partir do programa principal pelo usuário e declare um vetor de inteiro cujo comprimento foi especificado pelo usuário. O programa lê os valores do vetor e mostra-os.
- Saída:**  
Digite o nro - a:  
Digite o nro - b:

- 5) E Escreva um programa que defina uma estrutura chamada Item para a estrutura de registro dada abaixo. Lê os dados do registro através do operador ponto e imprime o registro pelo operador seta.
- Use tipos de dados adequados para os membros da estrutura Item.

Item	Código	Quantidade	Custo
------	--------	------------	-------

Figura 1 - Estrutura Item.