**Vaje iz kazalcev 1**

1. Kakšna je razlika med inicializacijo px=x in px=&x , če je podana deklaracija float x,\*px.
2. Kaj se nahaja v pomnilniku, ko se konča del programa:

int x,\*px;

x=10;

px=&x;

\*px=20;

X dobi vrednost 20

1. Na katero pomnilniško lokacijo kaže kazalec **int \*px** po končanem stavku (inicialni naslov je 1000):
   1. px++;
   2. px+=10;

Kaj pa, če kaže na spremenljivke tipa float ali char?

1. Deklariraj spremenljivke tipa int, float in char. Izpiši tabelo:

naslov vrednost ime\_spremenljivke

1. Deklariraj polje celih števil, zadnje število naj bo 0. Definiraj kazalec, ki kaže na elemente polja in izpiši vse vrednosti polja in naslov pomnilniške lokacije začetnega elementa polja. Katere naslove imajo ostali elementi polja? Zakaj?
2. Deklariran je kazalec:

float x,\*k;

k=&x;

Kaj naredi izraz k+=2 ?

1. Deklarirana sta kazalca int \*px, \*py. Na kateri naslov kaže kazalec po končanem stavku (inicialni naslov \*px je 1000, \*py je 1002):
   1. px=px+py;
   2. py\*=10;
2. Deklarirano je polje

int a[3]={3,2,1}, \*pa;

Napiši del programa, ki izpiše elemente polja a.

1. Kaj se izpiše na zaslonu, če je deklarirano polje

char polje[]=” Program je ...“ , \*pp;

pp=polje;

pp++;

\*pp=0;

puts(polje); //nahaja se v knjižnici cstdio

1. Kaj izpiše naslednji program ( razloži):

#include<iostream>

using namespace std;

int main()

{

char c=’w’;

char \*k1**, \*\***k2, \*\*\*k3, \*\*\*\*k4;

k1=&c;

k2=&k1;

k3=&k2;

k4=&k3;

cout << \*\*\*\*k4 << endl;

cout << \*\*\*k4 <<endl;

return 0;

}

1. Podan je niz

char niz[]=“aaabbbcdef“;

Napiši stavek, ki bo na zaslon izpisal **bcdef .**

1. Napiši program, ki v prebrani niz znakov dolžine 20 vstavi znak a na 10. mesto in izpiše novi niz (uporabi kazalce).
2. Napiši program, ki iz prebranega niza znakov dolžine 25 izbriše 5,6 in 7. znak ter izpiše novi niz.
3. Napiši program, ki na 5. mesto prebranega niza znakov dolžine 20 vstavi prebrani niz dolžine 4. Izpiše naj novi niz.