

## 20 ポインタ

### 問題 20\_1

C 言語

int 型の変数 *i* を定義し、*i* がメモリ上に確保されたアドレスを画面に表示するプログラムを作成しなさい。

#### 【実行例】

変数 *i* のアドレスは 0061FF1C です。

### 問題 20\_2

C 言語

int 型ポインタの引数 2 つを取り、2 つの引数の値を交換する関数 *swap* を作成しなさい。  
main 関数から *swap* を呼び出し、結果を画面に表示するプログラムを作成しなさい。

#### 【実行例】

変数 *i*=3 *j*=5

入れ替え後：

変数 *i*=5 *j*=3

### 問題 20\_3

C 言語

曜日を表す文字列を返す関数 *strweek* を定義します。

```
char *strweek(int n)
```

*n* が 0 なら日曜日、*n* が 1 なら月曜日、…、*n* が 6 なら土曜日とします。

main 関数から *strweek* を呼び出し、結果を画面に表示するプログラムを作成しなさい。

### 問題 20\_4

C 言語

整数値を入力させるため、まずデータ数を入力する。

整数値をそのデータ数だけ入力し、入力した数値を逆順に画面に表示するプログラムを作成しなさい。

#### 【実行例】

データ数は？ : 3

データ 1 : 100

データ 2 : 50

データ 3 : 150

データ 3 : 150

データ 2 : 50

データ 1 : 100