

4,6
6,0

Nome: Maria Antônia Espinosa Woltmann

Data: 28/10/2025

A solução dos problemas propostos deverá ser apresentada por meio de programas escritos na linguagem C.

Para avaliação das soluções serão considerados os critérios: lógica da solução, identificação do código e uso da linguagem de programação C.

Leia atentamente cada questão. Boa avaliação!!!

1. (0,9) Uma empresa de taxi necessita manter informatizado o cadastro de seus 50 veículos. Para cada um, são armazenados os seguintes dados: placa, ano, modelo, valor do IPVA em 2025.
- a. Defina a estrutura de dados necessária para armazenar os dados de cada veículo neste Sistema.
- b. Defina a variável necessária para armazenar todos os dados dos 50 veículos.
- c. Especifique a sequência de código que deverá ser feita para calcular o valor total do IPVA em 2025, considerando as definições feitas nas questões 1.a e 1.b.

2. (0,4) Considere que o endereço de uma variável Y foi atribuído a um ponteiro pY. Quais das seguintes expressões são verdadeiras?

a. ~~pY == &Y~~
b. ~~Y == &pY~~
c. ~~Y == *pY~~
d. ~~pY == *Y~~

int Y = 10
pY = &Y;
*pY = 10;

3. (0,4) Considere a variável inteira x e o ponteiro para inteiro px que recebeu o endereço de x. Quais instruções são corretas para fazer a leitura do valor de x?

a. ~~scanf("%d", *px);~~
b. ~~scanf("%d", px);~~
c. ~~scanf("%d", &x);~~
d. ~~scanf("%d", x);~~

int xc;
px = &xc;

4. (0,4) Considere o trecho de código:
- ```
int x, *px;
float a, *pa;
```

Quais atribuições são permitidas? Assinale V (verdadeiro) ou F (falso)

(V) x = 10;  
(F) \*pa = &a;  
(F) px = &a;  
(V) \*px = 2;  
(V) px = &x;  
(F) pa = &x;  
(F) \*px = 3.5; → INTEIRO  
(V) \*pa = 4.5; → FLOAT

int xc; float a;  
px = &xc; pa = &a;  
\*px = xc; \*pa = a;

5. (0,4) Considere o trecho de código:

```
int *p;
int a = 5;
p = &a;
```

Assinale V (verdadeiro) ou F (falso), conforme a veracidade de cada sentença:

(V) \*p é igual a 5.  
(F) p é igual a 5. → p = &a  
(V) p armazena o endereço de a.  
(V) ao executar \*p = 30, a terá o valor 30.  
(V) ao ser alterado o valor de a, \*p será modificado.  
(F) ao ser alterado o valor de a, o p será modificado.

→ sempre  
não use  
endereços de 'a'!

