

4,6
6,0

Nome: Maria Antônia Espírito 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, identação 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?

- Q4
- 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?

- Q4
- 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;
```

- Q35
- 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

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 = 8a
- (F) 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.

mas ver
endereço de 'a'!

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

