

Exercícios de Ponteiros

Para todos os códigos abaixo, faça com que a inicialização da variável da função main seja feita por uma função, via passagem por referência.

```
void inicializa(int *a){
    *a = 3;

}
```

```
int main (int argc, char){
    int a;
    inicializa(&a);
    printf("\n%d\n\n", a);
    return 0;
}
```

.....

```
void inicializa(int **b){
    *b = (int*)malloc(sizeof(int));
}
```

```
int main (int argc, char){
    int *a;
    inicializa(&a);
    *a=3; //Essa linha deve ficar na função main
    printf("%d", *a);
```

```
return 0;
}
```

.....

```
void inicializa(int **a){
    *a = (int*)malloc(sizeof(int));
    **a=3; //agora essa atribuição também deve ser colocada na função de inicialização.

}
```

```
int main (int argc, char**){
    int *a;
    inicializa(&a);
    printf("%d", *a);
    return 0;
```

```
}
```

.....

```
void inicializa(int **a){
    *a = (int*)malloc(2 * sizeof(int));
}
```

```
int main (int argc, char**){
    int *a;
    inicializa(&a);
```

```

        *a=3; //Essa linha deve ficar na função main
        *(a+1)=5; //Essa linha deve ficar na função main
        printf("%d\n",*a);
        printf("%d\n",*(a+1));
        return 0;

    }
.....
void inicializa(int **a){
    *a = (int*)malloc(2 * sizeof(int));
    **a=3; //Essa linha deve ficar na função de inicialização
    /**(a+1)=5; //Essa linha deve ficar na função de inicialização (DESAFIO!!!)

}

int main (int argc, char** argv){
    int *a;
    inicializa(&a);
    printf("%d\n",*a);
    //printf("%d\n",*(a+1));
    return 0;

}
.....

```