

## **Programación de Estructuras Dinámicas**

### **Guía #1: Punteros y arreglos con punteros**

- 1) Escribir un programa en C++ que tenga almacenado un valor entero, ocupando punteros modificar el valor entero y mostrarlo en consola.
- 2) Escribir un programa en C++ que reciba dos valores enteros y los almacene en dos variables. Crear dos punteros, asignarlos a las variables y por medio de éstos, mostrar los valores de las variables y las direcciones.
- 3) Dado un valor entero por el usuario, almacenarlo en una variable. Por último, mostrar el mismo valor ocupando un puntero.
- 4) Escribir un programa en C++ que permita calcular el valor máximo de una lista de enteros. El programa le debe pedir al usuario que ingrese la cantidad de valores enteros que va a tener la lista y luego cada uno de estos valores. Por último, el programa muestra en pantalla un puntero que apunta al valor máximo.
- 5) Dada una cadena de caracteres "Puntero", mostrar en pantalla en la primera línea el valor en la posición inicial de la cadena, la posición del puntero y la letra "n". Luego, aumentar el puntero en 3. Luego, en otra línea imprimir el puntero, la letra "e", "r" y "o" de la cadena, usando el puntero.
- 6) Escribir un programa en C++ que reciba una cadena de caracteres, luego escribir una función que reciba la dirección de inicio de la cadena y devuelva el número de vocales que hay en la cadena.
- 7) Dada una cadena de caracteres que ha sido ingresada por el usuario. Crear una función que devuelva la posición de un carácter específico dentro de la cadena, utilizando punteros.