

<b>Disciplina:</b> Técnicas de Programação para Engenharia I	<b>Código:</b> TI0044	<b>Prática:</b> 06
<b>Assunto:</b> <i>pointers</i>		

1. Elabore um programa que declare 4 variáveis do tipo inteiro e 4 do tipo ponteiro de inteiro, e faça com que as variáveis ponteiro apontem para as variáveis inteiro. Coloque comandos que permitam modificar os valores das variáveis inteiras através das variáveis ponteiro. Faça a simulação passo-a-passo para visualizar o que está acontecendo em cada linha do programa.

2. Faça um programa onde um vetor de ponteiros tenha cada uma das suas posições apontando para as equivalentes de um vetor de valores float. A posição 0 do vetor ponteiro deve apontar para a posição 0 do vetor float e assim por diante.

3. No exercício anterior, caminhe no vetor float e: mostre para cada posição do vetor float, seu endereço e seu conteúdo.

4. Faça um programa em C que preencha um vetor com letras minúsculas e, através de um vetor de ponteiros (como no ex. 3), altere as letras para maiúsculas. (Para alterar as letras do vetor de caracteres, você deve utilizar o vetor de ponteiros!)

5. Faça um programa que:

- declare uma variável *n* do tipo *int*, uma variável *x* do tipo *float*, uma variável *pn* do tipo ponteiro para *int* e uma variável *px* do tipo ponteiro para *float*;
- atribua para *n* o valor 5, para *x* o valor 3.8, para *pn* o endereço de *n* e para *px* o endereço de *x*;
- exiba o conteúdo e o endereço de cada variável.