

## \* No - node

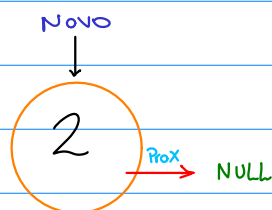
Um No é um conjunto de dados (valores) + um mecanismo para unir os Nos

• Os valores serão armazenados na Estrutura de dados. Estes valores dependem da aplicação na qual a Estrutura de dados está sendo utilizada.

• Um mecanismo para unir os Nos em um só conjunto, gerando assim uma única TED.

↳ Geralmente um ponteiro

## Representação Gráfica de um No



prox - esse mecanismo para unir os Nos é o ponteiro \*prox que irá apontar para o No seguinte. Logo, prox guarda o Endereço do próximo No.

Em 'C'


```
typedef struct no {  
    int valor;  
    struct no * prox;  
} No;
```

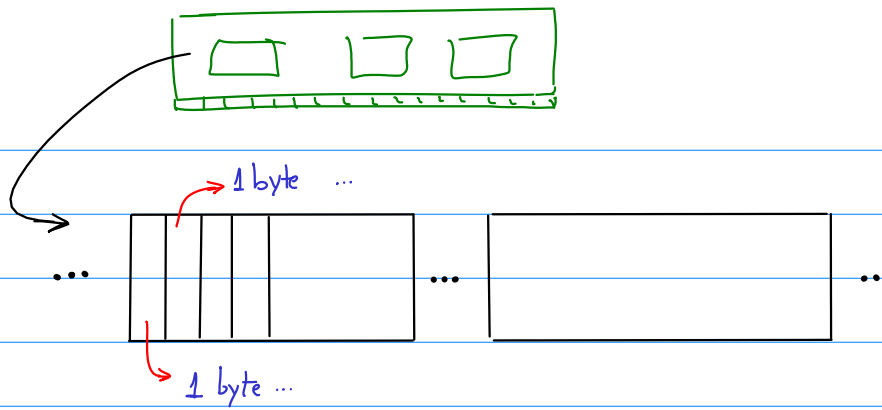
```
int main ( ) {  
    No* NOVO = malloc (sizeof (No));  
    NOVO -> valor = 2;  
    NOVO -> prox = NULL;  
    return 0;  
}
```

## Conceitos importantes:

• ponteiro - é um tipo especial de variável que armazena um endereço.

• Memória RAM - Random Access Memory, memória de acesso aleatório.

↳ podemos visualizar a  como um vetor com várias unidades, onde cada unidade seja um espaço de 1 byte = 8 bits.



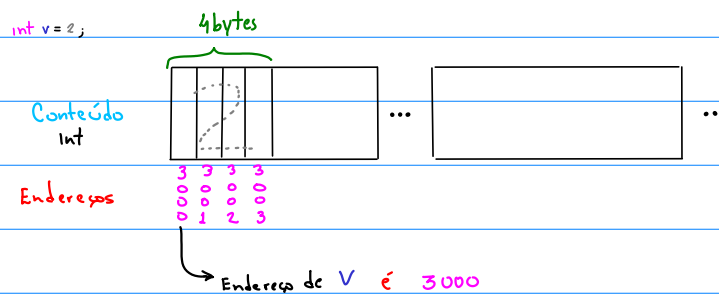
. Cada variável de um programa ocupa um certo número exato de bytes:

char 1 byte

int 4 bytes

float 8 bytes

. Na maioria dos computadores, o Endereço de uma variável é o endereço de seu 1º byte. Ex:



Por Paulo Henrique Diniz de Lima Alencar .