

1. Conceitos Básicos de Ponteiros

O que será impresso pelo seguinte código?

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x = 10;
    int *p;
    p = &x;
    printf("%d\n", *p);
    return 0;
}
```

- (A) Erro de compilação
- (B) Endereço de memória da variável x
- (C) 10
- (D) Lixo de memória

2. Alteração de Variável por Ponteiro

Qual será o valor de **x** após a execução do código abaixo?

```
#include <stdio.h>
void modificar(int *p) {
    *p = 20;
}
int main() {
    int x = 5;
    modificar(&x);
    printf("%d\n", x);
    return 0;
}
```

- (A) 5
- (B) 10
- (C) 20
- (D) Erro de compilação

3. Ponteiro para Ponteiro

O que será impresso ao executar o seguinte código?

```
#include <stdio.h>
int main() {
    int x = 30;
    int *p = &x;
    int **pp = &p;
    printf("%d\n", **pp);
    return 0;
}
```

- (A) O endereço de **p**
- (B) O endereço de **x**
- (C) 30
- (D) Erro de compilação

4. Modificação de Variável Através de Ponteiro

O que será impresso ao rodar o seguinte código?

```
#include <stdio.h>
void modificar(int *p) {
    *p = 50;
}

int main() {
    int x = 10;
    int *p = &x;
    modificar(p);
    printf("%d\n", x);
    return 0;
}
```

- (A) 10
- (B) 50
- (C) Lixo de memória
- (D) Erro de compilação