Practica 1

Punteros

Seminario de Estructura de datos Seccion D23

Rafael Villagomez Vega

Objetivos:

• Familiarizarse con el concepto de puntero.

• Familiarizarse con la declaración de punteros.

• Entender el uso del operador de dirección (&).

• Entender el uso del operador de indireción (\*).

• Comprender que un apuntador puede ser usado para trabajar con diferentes variables a través del tiempo, una a la vez.

• Utilizar funciones con argumentos de salida mediante el uso de punteros.

Descripción:

El objetivo del programa es el aprendizaje del concepto de punteros (o apuntadores), trabajar con punteros al asignarles dirección a la memoria donde haya valores asignados a una variable y además, trabajar en conjunto con las funciones.

Explicación:

En esta practica se aprendió a definir correctamente un puntero y como darle dirección. Los puntos 6 y 7 imprimen lo mismo porque están guardados en la misma sección de la memoria que tiene de valor 5, 8 y 9 imprimen lo mismo porque también están guardados en la misma sección de la memoria, aunque estos no tiene un valor asignado específica, solo imprimen basura. Lo mismo aplica en los puntos subsecuentes





