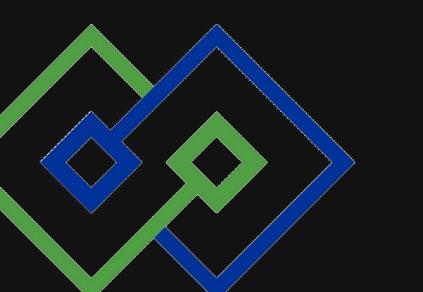




ESTRUTURA DE DADOS

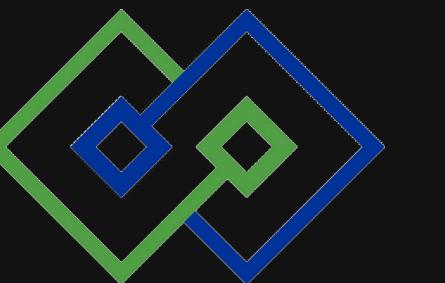
A U L A 4

PROF. DR. DIEGO MORAES



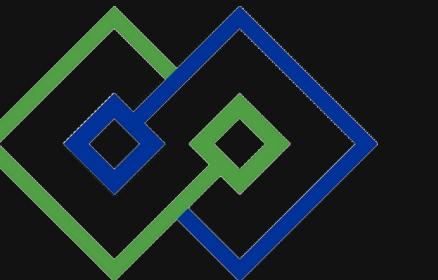
EXERCÍCIO 1

Crie um programa que leia uma variável inteira do teclado e defina um ponteiro que aponte para essa variável. Depois, mostre na tela o valor associado ao endereço guardado pelo ponteiro e o endereço em si.



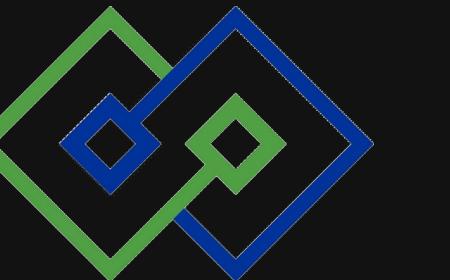
EXERCÍCIO 2

Elabore um código que leia um inteiro “x” do teclado e defina um ponteiro para essa variável. Depois, modifique o valor de “x” por meio do ponteiro e mostre na tela o valor de “x”.



A t i v i d a d e

Elabore um código que leia uma string e imprima seu resultado



EXERCÍCIO 3

Crie um programa que leia um vetor de inteiros de 5 posições e defina um ponteiro para esse vetor. Depois, por meio do ponteiro, imprima todas as posições na tela e seus endereços.

