



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN

FACULTAD POLITÉCNICA

EJERCICIOS DE PUNTEROS

Nivel Básico

Complete con los espacios en blanco

- 1- Un apuntador es una variable que contiene como su valor la _____ de otra variable
- 2- Los tres valores que se puede utilizar para inicializar un apuntador son _____, _____ y _____
- 3- El único entero que puede ser asignado a un apuntador es _____
- 4- Para cada uno de los siguientes, escriba un enunciado que ejecute la tarea indicada. Suponga que se han declarado las variables de punto flotante `num1` y `num2` y que `num1` se ha inicializado en cualquier valor
 - a) Declare la variable ***fptr*** que sea un apuntador de un objeto tipo ***float***
 - b) Asigne la dirección de la variable ***num1*** a la variable apuntador ***fptr***
 - c) Imprima el valor del objeto señalado hacia el ***fptr***
 - d) Asigne el valor del objeto al que se señala con ***fptr*** a la variable ***num2***
 - e) Imprima el valor de ***num2***
 - f) Imprima la dirección de `num1`. Utilice el especificador de conversión `%p`
 - g) Imprima la dirección almacenada en ***fptr***. Utilice el especificador de conversión `%p`. El valor impreso es el mismo al de la dirección de `num1`?

Nivel Intermedio

- 5- Escriba una función que imprima la suma de dos números enteros, utilizar como parámetro de las funciones punteros, prototipo de la función ***int suma(int*, int*)***





UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN FACULTAD POLITÉCNICA

6- Escriba una función que imprima la suma de los dígitos de un valor entero, este deberá ser el prototipo **void digito(int*)**

7- Escriba una función que regrese el más pequeño de tres números de tipo flotante. Cuál es la diferencia de estos dos códigos y que valor imprime la variable a

a)

```
#include<iostream>
using namespace
std;
void sub(int);
main(){
    int a=3;
    sub(a);
    cout<<a;
    system("pause");
}
```

b)

```
#include<iostream>
using namespace std;
void sub(int*);
main(){
    int a=3;
    sub(&a);
    cout<<a;
    system("pause");
}
```

8- Generar aleatoriamente un vector de 10 elementos. Imprimir el vector con notación de punteros.

9- Ingresar los elementos un vector por teclado. Sumar sus elementos e imprimir el vector con notación de punteros.

Nivel Avanzado

10 Ordenar los elementos de un vector de forma descendente y ascendente.

11- Ingresar una cadena y copiar en otra cadena utilizando notación de punteros

12- Escribir un programa que convierta una cadena en mayúsculas y otro que la convierta en minúsculas.

13- Ingresar una cadena de caracteres y contar cada vocal con notación de punteros. Imprimir la vocal y la cantidad.

14- Escribir una función `compar(int *a, int tam)` que recibe un vector y su tamaño, y devuelve el número de elementos pares del arreglo.

15- Dada una matriz A de tamaño M*N, obtener un vector B que contenga los menores elementos de cada fila.

16- Se tiene el siguiente vector de punteros, Imprimir el último carácter de cada cadena. Utilizar en nombre del vector de punteros `*mes[]` como puntero para el proceso.

Char *mes[4]={“enero”, “febrero”, “marzo”, “abril”}.





UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN

FACULTAD POLITÉCNICA

16- Ingresar una serie de cadenas y apuntar con un vector de punteros, Imprimir el último carácter de cada cadena. Utilizar en nombre del vector de punteros ***cad[]** como puntero para el proceso.

	→	A	R	B	O	L	'\0'	
	→	A	M	A				
	→	R	O	Q	U	E		
	→	C	A	S	A			
	→	M	A	M	A			

17- Ingresar una serie de cadenas y apuntar con un vector de punteros, Imprimir la cantidad caracteres de cada cadena. Utilizar en nombre del vector de punteros ***cad[]** como puntero para el proceso.

18- Escribir una función que ordene alfabéticamente un conjunto de N cadenas utilizando técnicas de vector de punteros

