

Correção exercícios – módulo 3 – slides 34 ao 36

1. Indique verdadeiro ou falso

- a) (**V**) O operador & permite-nos obter o endereço de uma variável. Permite também obter o endereço de um ponteiro.
- b) (**F**) Se x é um inteiro e ptr um ponteiro para inteiros e ambos contêm no seu interior o número 100, então x+1 e ptr+1 apresentarão o número 101.
- c) (**F**) O operador * nos permite obter o endereço de uma variável.
- d) (**V**) Os ponteiros são variáveis que apontam para endereços na memória.

2. Qual o resultado?

```
cout << a << b << *ptr;
```

575

3. Se fizermos ptr = &b, qual o resultado?

```
cout << a << b << *ptr;
```

577

4. Se agora tivermos *ptr = 20, qual o resultado?

52020

5. Qual caractere que se coloca na declaração de uma variável para indicar que ela é um ponteiro? Onde se coloca este caractere?

*

Exemplos: int *ptrA;
int* ptrB;

6. O que contém uma variável do tipo ponteiro?

O endereço de memória de outras variáveis.

7. Faça um programa que crie um vetor de 10 inteiros, coloque valores nele e depois imprima todos os seus conteúdos na ordem normal e depois inversa. A impressão dos conteúdos deverá ser feita usando ponteiro.

```
exercicio7.cpp x
1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4
5  int main(int argc, char** argv)
6  {
7      int array[10];
8      int *pArray = &array[0];
9
10     for(int i = 0; i < 10; i++)
11     {
12         cout << "Digite um valor inteiro: ";
13         cin >> array[i];
14     }
15
16     for (int i = 0; i < 10; i++)
17     {
18         cout << *pArray << endl;
19         pArray++;
20     }
21
22     cout << endl;
23
24     pArray = &array[9];
25     for (int i = 10; i > 0; i--)
26     {
27         cout << *pArray << endl;
28         pArray--;
29     }
30 }
31
```