



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE SAN MARTÍN

GUÍA DE EJERCICIOS

Unidad 2: Punteros

1 Ejercicios

1.1 Intercambio de valores

Escribir un programa que solicite al usuario dos números enteros y luego intercambie los valores de las variables utilizando punteros.

1.2 Mayor entre dos números

Desarrollar un programa que encuentre el mayor entre dos números ingresados por el usuario utilizando punteros.

1.3 Suma de dos números

Crear un programa que calcule la suma de dos números ingresados por el usuario utilizando punteros.

1.4 Par o impar

Implementar un programa que determine si un número ingresado por el usuario es par o impar utilizando punteros.

1.5 Factorial de un número

Escribir un programa que calcule el factorial de un número ingresado por el usuario utilizando punteros.

1.6 Categorización de un número

Crear un programa que determine si un número ingresado por el usuario es positivo, negativo o cero utilizando punteros.

1.7 Potencia de un número

Implementar un programa que calcule la potencia de un número ingresado por el usuario utilizando punteros.

1.8 Dirección de memoria

Escribir un programa que solicite al usuario un número y luego imprima su dirección de memoria utilizando punteros.

1.9 Dígito más significativo

Desarrollar un programa que encuentre el dígito más significativo de un número ingresado por el usuario utilizando punteros.

1.10 Vocal o no vocal

Crear un programa que determine si un carácter ingresado por el usuario es una vocal utilizando punteros.

1.11 Código ASCII

Implementar un programa que convierta un carácter ingresado por el usuario a su correspondiente código ASCII utilizando punteros.

1.12 Suma de dígitos

Crear un programa que encuentre la suma de los dígitos de un número ingresado por el usuario utilizando punteros.