Primera actividad.

El código se basa en calcular el doble y el triple de un numero “x”. Se comienza el código con la declaración de la respectiva librería. Se crea una función que engloba el proceso que se realizara dentro de ella se declaran tres funciones num, doble y triple, las últimas dos almacenaran la dirección de memoria de otra variable; además de ello se crea un amarre para que el código se pueda efectuar sin ninguna clase de problemas, se declara “doble = 2 \*num” la cual realiza el debido proceso (aclarado: “num” es una variable que puede ser un numero cualquiera) se declara un segunda operación “triple = 3 \* num” para realizar el debido proceso de multiplicación ( “num” como se menciona anteriormente es una variable cualquiera de números enteros).

Luego se crea un main en el que se trabaja la salida de datos, primeramente, se declaran tres variables la que tiene de nombre numero y se le asigna un valor de: 2; una segunda variable con nombre “doble” que se iguala a cero para borrar cualquier registro; y una tercera variable llamada “triple” que igualmente se iguala a cero para borrar datos basuras que haya podido guardar.

Se vuelve a colocar la función pero con una deferencia, y se utiliza un ámpersand antes de cada variable (doble y triple) con la que se sabrá la dirección de memoria de estas variables.