

Exercícios

Programação Estruturada

1. Crie uma função chamada “troca” que recebe dois inteiros como parâmetro e troca os valores deles utilizando aritmética de ponteiros.
2. Crie uma função que recebe ponteiro para a posição inicial de um vetor e imprima todos os elementos do vetor utilizando aritmética de ponteiros.
3. Crie uma função que recebe um ponteiro para a posição inicial de uma matriz e imprima todos os elementos da matriz utilizando aritmética de ponteiros.
4. Qual o valor da variável x após a execução destas operações:

```
int x = 2;
int *y = &x;
*y = 3;
printf("%d\n", x );
```

5. Qual o valor da variável x após a execução destas operações:

```
int x = 10;
int *y = &x;
int *z = &x;
int c = *y + *z;
*y = c;
printf("%d\n", x );
```

6. Qual o valor da variável x após a execução destas operações:

```
int x = 1;
x++;
int *y = &x;
*y = *y + 1;
printf("%d\n", x );
```

7. Qual o valor da variável x após a execução destas operações:

```
int x = 1;
x++;
int *y = &x;
y = y + 1;
printf("%d\n", x );
```

8. Crie uma função que recebe um ponteiro para a posição inicial de um vetor e recebe o tamanho do vetor. Preencha esse vetor com o valor 0 utilizando aritmética de ponteiros.
9. Crie uma função que recebe um ponteiro para a posição inicial de uma matriz e recebe o tamanho da matriz. Preencha essa matriz com o valor 0 utilizando aritmética de ponteiros.
10. Crie uma função que imprime o valores das posições pares de um vetor utilizando aritmética de ponteiros para percorrer o vetor.
11. Crie uma função que imprime os valores da posições ímpares de um vetor utilizando aritmética de ponteiros para percorrer o vetor.