

PONTEIROS

1. Considere o programa:

```
int main () {  
    int a,b;  
    float c,d;  
    double e,f;  
    char g,h;  
}
```

Modifique o mesmo para exibir, na tela, os endereços de cada uma das suas variáveis. Compare o resultado com execuções sucessivas do mesmo programa e também com os valores obtidos pelo colega do lado.

2. Faça um programa que inicialize um vetor com 20 elementos inteiros com o valor do respectivo índice, e depois mostre o conteúdo do mesmo na tela. No lugar da operação de indexação, utilize apenas ponteiros e aritmética de ponteiros.
3. Considere a seguinte declaração:

```
int a,*b,**c,***d;
```

Faça um programa que, utilizando apenas e respectivamente as variáveis `b`, `c` e `d`, e considerando o valor armazenado na variável `a`, calcule o dobro, o triplo e o quádruplo desse valor, mostrando o resultado na tela ao final dos cálculos (`b` deve ser usada para calcular o dobro, `c` o triplo e `d` o quádruplo).

4. Faça um programa que preencha os elementos de um vetor composto por 10 números inteiros (tipo `int`) com o valor do respectivo índice, e depois percorra e mostre na tela o conteúdo do mesmo, byte por byte, desde o seu endereço inicial até o seu endereço final. A formatação usada na saída deverá ser a seguinte:

```
<endereço>: <valor>  
<endereço>: <valor>  
...  
<endereço>: <valor>
```