

	<b>INSTITUTO TECNOLÓGICO DE NUEVO LAREDO</b> <b>ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES</b>			
	<b>MATERIA:</b> Programación Orientada a Objetos	<b>UNIDAD:</b> 3	<b>PRÁCTICA:</b> 2	
<b>NOMBRE DE LA PRÁCTICA:</b> Ejercicios aplicando apuntadores				

**OBJETIVO:** El estudiante resolverá diversos ejercicios mediante el desarrollo de diagramas de flujo y programas con declaraciones y uso de apuntadores.

**MATERIAL Y EQUIPO NECESARIO:**

- Papel y lápiz
- Se recomienda la comprobación de los ejercicios mediante pequeños programas realizados en computadora personal IBM o compatible, con Sistema operativo DOS o Windows y Compiladores y herramientas de un lenguaje de programación de alto nivel

*Elabore un diagrama de flujo y la codificación de un programa para:*

1. Declarar una variable de tipo entero (x) y un apuntador (\*y). Inicialice la variable x con el valor de 5 y el apuntador \*y con la dirección de x e imprima ambas variables.
2. Declare un arreglo de N posiciones e inicialice sus celdas. Imprima los valores de cada una de las celdas usando la notación de apuntadores a celdas de un arreglo.  
P. ejem. `cout << *( arreglo + i );`
3. Generar en forma aleatoria N números enteros y almacenarlos en un arreglo para ordenarlo mediante el método de la burbuja. Utilice la notación de apuntadores a celdas de un arreglo.
4. Declarar un registro con los datos de un alumno, enviarlo por referencia a un procedimiento para inicializar sus campos con valores predeterminados. Maneje un apuntador de registros con su notación correspondiente.
5. Declare el nombre de una persona en una cadena con un apuntador de caracteres, capture e imprima su valor.