

## Punteros

**Problema 168**

Crear una función que copie una cadena en otra utilizando punteros

**Problema 169**

Copiar una matriz bidimensional en otra utilizando punteros

**Problema 170**

Pasar a minúsculas una cadena de caracteres utilizando punteros

**Problema 171**

Programa en el que se lean 20 líneas de texto de un máximo de 80 caracteres por línea e indique en la pantalla el número de vocales que tiene cada línea.

**Problema 172**

En una competición de natación se presentan 16 nadadores. Cada nadador se caracteriza por su nombre, edad, prueba en la que participa y tiempo (minutos y segundos) de su marca en la prueba.

Escribir un programa que realice la entrada de datos, definir una función que lea del dispositivo estándar el nombre, edad, prueba y tiempo

**Problema 173**

Se quiere sumar enteros largos, con un número de dígitos que supera el máximo de entero largo. Los enteros tienen un máximo de 40 dígitos. Para solventar el problema se utilizan cadenas de caracteres para guardar cada entero y realizar la suma. Escribir un programa que lea los dos enteros largos y realice la suma.

**Problema 174**

Escribir una función que tenga como entrada una cadena y devuelva un número real. La cadena contiene los caracteres de un número real en formato decimal (por ejemplo, la cadena "25.56" se ha de convertir en su correspondiente valor real, es decir, 25.56).

**Problema 175**

Escribir un programa que ponga en mayúsculas el primer carácter de una cadena de caracteres y todo aquel carácter que siga a un punto, utilizando un puntero a dicha cadena.

**Problema 176**

Hacer un programa que vuelque en el dispositivo de salida estándar (pantalla) las 2000 direcciones de memoria comprendidas entre la 3500 y la 5500.

**Problema 177**

Escribir un programa que llame a tres funciones de nombre "Pepe", "Ana" y "María", mediante el uso de una tabla de punteros a funciones.