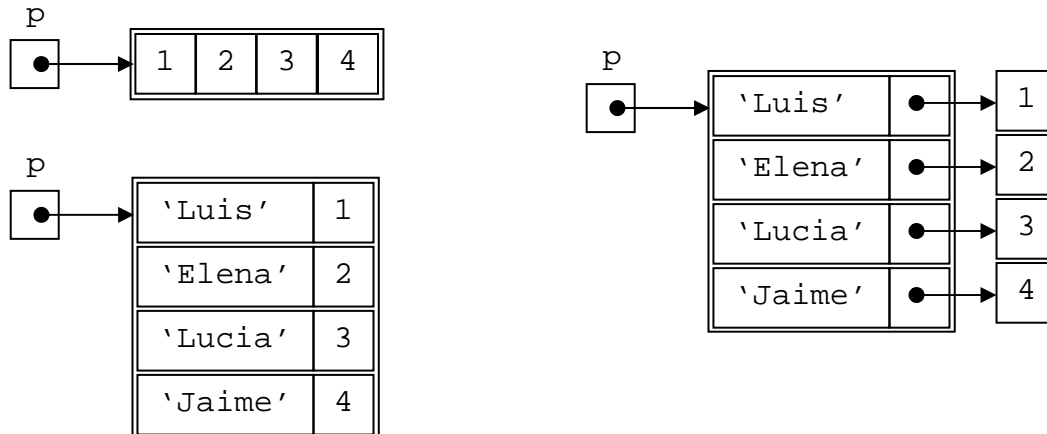


Ejemplos de programas de Punteros

14. Desarrollo de las secciones de declaraciones y cuerpos de los programas correspondientes, para crear y asignar valores a las estructuras dinámicas de datos de la figura, utilizando exclusivamente una única variable: la variable puntero p.



```

(*****
(* Programa figura1                                     *)
(* Division de Informatica Ind. ETSI Industriales. UPM *)
(*****
(* El siguiente programa crea y asigna valor
  a la estructura de la primera figura *)
program figura1;
type vector=array[1..4] of integer;
  ptr:^vector;
var p:ptr;i:integer;
begin
new(p);          {Se crea la variable dinamica de tipo vector}
for i:=1 to 4 do p^[i]:=i
end.

(*****
(* Programa figura2                                     *)
(* Division de Informatica Ind. ETSI Industriales. UPM *)
(*****
(* El siguiente programa crea y asigna valor
  a la estructura de la segunda figura *)
program figura2;
type regis=record
  n:string[5];
  m:integer
end;
  vector=array[1..4] of regis;
  ptr:^vector;
var p:ptr;i:integer;
begin
new(p);          {Se crea la variable dinamica de tipo vector}
for i:=1 to 4 do
  begin
  readln(p^[i].n);
  p^[i].m:=i
  end
end.

```

```
(*****)  
(* Programa figura3 *)  
(* Division de Informatica Ind. ETSI Industriales. UPM *)  
(*****)  
(* El siguiente programa crea y asigna valor  
   a la estructura de la tercera figura *)  
program figura3;  
type iptr=^integer;  
   regis=record  
     n:string[5];  
     m:iptr  
   end;  
   vector=array[1..4] of regis;  
   ptr=^vector;  
var p:ptr;i:integer;  
begin  
new(p);      {Se crea la variable dinamica de tipo vector}  
for i:=1 to 4 do  
  begin  
    readln(p^[i].n);  
    new(p^[i].m);  {Se crean las var. dinamicas de tipo entero}  
    p^[i].m^:=i  
  end;  
end.
```