

Guión de la práctica del capítulo 10: Punteros y variables dinámicas

1. Desarrollar **cuatro programas diferentes** con secciones de declaraciones y cuerpos que permitan crear y asignar valores a las estructuras dinámicas de datos representadas en las figuras inferiores, utilizando las variables puntero p , q , r y s , sabiendo que se desea representar la matriz cuadrada de dimensión 4 de la figura de la derecha. A las variables dinámicas se les da valor vía teclado mediante las correspondientes llamadas al procedimiento **readln**.
2. Probar la correcta ejecución de los programas
3. Incluir un comentario al principio de cada uno de los programa fuente con la siguiente información:
 - Número de la práctica
 - Fecha de la última modificación del programa
 - Nombre, apellidos y número de matrícula del autor
 - Grupo al que asiste
 - Nombre de la unidad
 - Tamaño del archivo fuente
 - Tamaño del archivo compilado

7	4	3	4
2	2	7	4
4	2	1	4
9	8	3	4

