

Práctica 4

Domingo Gómez y Cristina Tîrnăucă

Materiales de la práctica:

- Compilador de g++ <http://gnuwin32.sourceforge.net/> para windows

Objetivos de la práctica

- Introducir al alumno al lenguaje C++.
- Utilizar la librería STL y las clases implementadas.
- Manejar la memoria dinámica, punteros y estructuras.

Enunciado de la práctica

1. Escribir un programa que guarde los factoriales de los 20 primeros números y luego pregunte al usuario un número entre 1 y 20 para, acto seguido, devolver el factorial de ese número por pantalla.
2. Hacer una estructura que represente un punto en tres dimensiones. Hacer un método principal que genere un puntero y un punto con coordenadas 3,1,3. Copiar la dirección de memoria del punto al puntero. Imprimir el resultado por pantalla. Explicar que pasa si cambiamos el valor del punto e imprimimos el valor del puntero.