

PRÁCTICA 7: Punteros

1. Definir un vector de 100 enteros. Preguntar al usuario cuántos elementos desea considerar (de los 100 posibles). Leer y escribir valores utilizando para ello un puntero al vector. Es decir, en vez de leer y escribir el vector de la forma habitual (utilizando su nombre), definir un puntero al vector y operar utilizando dicho puntero.
2. Repetir el ejercicio anterior, pero en este caso se creará el vector dinámicamente una vez que el usuario haya indicado su tamaño.