

Koostada programm, mis

1. K sib kasutajalt uhe muutuja sisestamist. Muutuja peab olema t isarvuline.
2. V ljastab selle ekraanile
3. Kirjutage viit selle muutuja aadressile, nimetades selle *viit
4. V ljastage ekraanile selle muutuja v artuse ning aadressi, kasutades viitamist
5. V jastada ekraanile aadressi, kus asub viit.
6. Samad andmed kirjutada failisse nimega esimene.txt, kasutades reavahetust ning seletust v ljastatud andmete kohta
n iteks : `fprintf(kirjuta, "Muutuja ise on %d\n", viit);`