

Varíavel

Para ~~se escrever~~ escrever no ecrã 2+3

```
printf("%d\n", 2+3);
```

Fazer um programa q que some 3 a um n^o e que escreva no ecrã:

```
{  
int numero;  
printf("Introduzir um número");
```

```
scanf("%d", &numero);
```

↳ apontador (endereço de memória)

```
printf("valor = %d", numero + 3);
```

```
return 1;
```

```
}
```

Comandos na string de formato:

%d - inteiro

%f - real

%c - caracter

%s - string

