

3. Dane są następujące wyrazy i znaki:

```
fun ** float ) tab int * n , unsigned ( float
```

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji `fun` przyjmującej w argumentach tablice `tab` wskaźników na typ zmiennoprzecinkowy oraz jej długość `n`, zwracającej wskaźnik na typ zmiennoprzecinkowy.

Odpowiedź:

```
float * fun (float **tab, unsigned int n)
```