Zestaw 18

1. W folderze Debug18 znajduje się projekt z kodem w języku C. W pliku main.c w niektórych linijkach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu.

*Punktacja: 1 pkt za każdą poprawną linijkę, łącznie 7 pkt.*

1. W folderze Popraw18 znajduje się kod w języku C, który nie spełnia zasad kompilacji. Popraw kod modyfikując co najwyżej 2 linijki tak, aby się kompilował. Zabronioną operacją jest komentowanie kodu. Do zmodyfikowanych linii zaliczają się zarówno linie istotne ze względu na kompilację jak i te nieistotne (np. dodanie spacji przed operatorem może być operacją nieistotną ze względu na kompilację, ale będzie liczone jako zmodyfikowana linijka).

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję, która jako argument otrzymuje trzy dodatnie liczby całkowite , i i wyświetla na konsoli liczby większe niż , mniejsze lub równie podzielne przez . Stwórz dwa przypadki testowe dla funkcji.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz bezargumentową funkcję, która rezerwuje miejsce w pamięci na dwie zmienne typu float, wpisuje do nich odpowiednio wartości 2.8 i -8.2 oraz zwraca wskaźnik na drugą ze zmiennych. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję rekurencyjną, która dla otrzymanej w argumencie nieujemnej liczby całkowitej zwraca wartość elementu o indeksie ciągu zdefiniowanego w następujący sposób

Stwórz dwa przypadki testowe dla funkcji.

Przypadki testowe:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 2 | 2 |
| 4 |  |

*Punktacja: 10 pkt.*

1. Napisz funkcje porównującą dwie tablice jednowymiarowe o takich samych rozmiarach o wartościach typu float. Funkcja ma zwrócić 1, gdy elementy w obu tablicach są “równe”, a 0 w przeciwnym wypadku. Przyjmij, że dwa elementy typu float są “równe”, jeśli wartość bezwzględna ich różnicy jest mniejsza 0.02. Stwórz dwa przypadki testowe dla funkcji.

*Punktacja: 10 pkt.*