

Zestaw B - próbny

1. W folderze DebugB znajduje się projekt z kodem w języku C. W pliku main.c w niektórych liniach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu. Dopisanie nowych linii i instrukcji poza komentarzami będzie powodowało 0 pkt.

Punktacja: 7 pkt.

2. Napisz funkcję, która otrzymuje dwa napisy i dopisuje pierwszy na koniec drugiego w od-wrotnej kolejności (zaczynając od ostatniego znaku drugiego napisu). Zakładamy, że wynikowy napis zmieści się w pamięć zarezerwowanej dla tablicy przechowującej odpowiednie napisy. Stwórz jeden przypadek testowy dla funkcji.

Punktacja: 9 pkt.

3. Napisz funkcję, która porównuje dwie listy z głową o elementach typu:

```
struct element {  
    double x;  
    struct element * next;  
};
```

i zwraca 1 jeżeli suma elementów na obu listach jest równa oraz 0 w przeciwnym razie. Stwórz jeden przypadek testowy.

Punktacja: 12 pkt.

4. Dane są następujące wyrazy i znaki:

```
float int 100 100 [ ] [ ] ] [ ) ( fun tab
```

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji `fun`, która dostaje w argumentach tablicę trójwymiarową o elementach typu `float` o wymiarach $100 \times 100 \times 100$ i zwraca typ `int`. Następnie dodaj dowolną implementację funkcji i stwórz dla niej przypadek testowy.

Punktacja: 10 pkt.

5. Napisz funkcję, która przyjmie jako argumenty trzy dwuwymiarowe tablice tablic liczb zmiennoprzecinkowych rozmiaru 2×2 . Funkcja powinna pomnożyć dwie pierwsze macierze a wynik umieścić w trzeciej. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

Punktacja: 12 pkt.