Zestaw 1116

1. W folderze Debug116 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. Dopisanie nowych linijek i instrukcji poza komentarzami będzie powodowało 0 pkt. Adresy muszą obowiązkowo być w systemie szesnastkowym.

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję, która dostaje w argumencie napis i zamienia wszystkie występujące w nim duże litery na znak '#'. Następnie usuń wszystkie znaki '#' z napisu. W zadaniu nie korzystaj z funkcji bibliotecznych. Stwórz przypadek testowy.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica elementów typu int i jej wymiary i . Funkcja ma zwrócić wskaźnik na element w ostatnim wierszu i pierwszej kolumnie (kolumnie o indeksie 0). Stwórz przypadek testowy prezentujący wartość przechowywaną na adresie zwróconym przez funkcję pomniejszonym o 1 (adres zwrócony przez funkcję należy najpierw dekrementować, a potem wyświetlić wartość z niego).

*Punktacja: 12 pkt.*

1. Stwórz unię Test przechowującą dwa pola: a typu char i b typu double. Stwórz program zawierający tablicę 6 elementów typu Test. Wypisz na konsoli zawartość tablicy.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję, która przyjmuje jako argument listę z głową o elementach typu:

struct element {  
 float x;  
 struct element \* next;  
};

Funkcja ma podwoić każdy element znajdujący się na liście (pomnożyć pole x razy dwa) o ile następny element jest ujemny. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 15 pkt.*