

Zestaw 118

1. W folderze Debug118 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 linijek i instrukcji poza komentarzami będzie powodowało 0 pkt. Adresy muszą obowiązkowo być w systemie szesnastkowym.

Punktacja: 7 pkt.

2. Napisz funkcję, która dostaje w argumencie napis. Funkcja ma zwrócić znak, będący małą literą, który występuje w napisie jako pierwszy od prawej. Jeśli napis nie zawiera małych liter, funkcja ma zwrócić znak zerowy. Stwórz przypadek testowy.

Punktacja: 8 pkt.

Przykład: Dla napisu "WERht23" funkcja ma zwrócić znak 't'. Dla napisu "877773" funkcja ma zwrócić znak '\0'.

3. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic i jej wymiary n i m . Funkcja ma zwrócić średnią geometryczną elementów na głównej przekątnej. Stwórz przypadek testowy.

Przykład: dla poniższej tablicy ma wyjść: średnia geometryczna z elementów 2,8,2.

2	3	2	8
1	8	4	3
3	5	2	9

Info czym jest średnia geometryczna https://pl.wikipedia.org/wiki/%C5%9Arednia_geometryczna

Dla ułatwienia możesz przyjąć, że tablica ma tylko wartości dodatnie (bez potrzeby weryfikowania tego w kodzie).

Punktacja: 12 pkt.

4. Dane są następujące wyrazy i znaki:

```
char [ ] ( ) int int int fun n m tab m [ ] , , *
```

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji fun, która dostaje jako argumenty napis, liczbę całkowitą oraz dwuwymiarową tablicę elementów. Następnie dodaj dowolną implementację funkcji i stwórz dla niej przypadek testowy.

Punktacja: 8 pkt.

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

```
struct element {
    int t;
    struct element * next;
};
```

i zwraca wskaźnik na pierwszy nieparzysty element na liście. Jeśli lista jest pusta lub nie ma elementów nieparzystych, funkcja ma zwrócić NULL. Stwórz jeden przypadek testowy.

Punktacja: 15 pkt.