Zestaw 214

1. W folderze Debug214 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, której argumentem jest napis. Funkcja ma zwrócić liczbę znaków będących cyframi. Stwórz przypadek testowy.

Przykład: dla “Abecadlo12ww” ma być zwrócone 2.

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic i jej wymiary i . Funkcja ma zwrócić sumę elementów znajdujących się na brzegach tablicy. Stwórz przypadek testowy.

Przykład: dla poniższej tablicy ma wyjść:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2 | 3 | -2 | 8 |
| -1 | 8 | -4 | 3 |
| 3 | 5 | -2 | -9 |

*Punktacja: 11 pkt.*

1. Stwórz strukturę Samochod o dwóch polach marka (napis) oraz cena (dowolny typ całkowity). Następnie stwórz funkcję, której argumentami jest tablica struktur Samochod oraz rozmiar tablicy. Funkcja ma zwrócić samochód o najniższej cenie. Stwórz przypadek testowy - wyświetl na konsoli markę i cenę najtańszego samochodu.

*Punktacja: 10 pkt.*

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

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

i zwraca liczbę liczb dodatnich znajdujących się na liście. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 15 pkt.*