

Zestaw 214

1. W folderze Debug214 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. Adresy muszą obowiązkowo być w systemie szesnastkowym.

Punktacja: 7 pkt.

2. 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.

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

Przykład: dla poniższej tablicy ma wyjść: $2 + 3 + (-2) + 8 + (-1) + 3 + 3 + 5 + (-2) + (-9) = 10$

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

Punktacja: 11 pkt.

4. 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.

5. 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.