Zestaw 217

1. W folderze Debug217 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 w napisie ustawić znak zerowy na miejscu ostatniego znaku będącego samogłoską w tym napisie. Jeśli napis nie ma samogłosek, funkcja ma nie robić nic. Stwórz przypadek testowy.

Przykład: “Abecadlo” ma być zamieniony na “Abecadl”.

*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 Szkola o dwóch polach adres (napis) oraz numer (dowolny typ całkowity). Następnie stwórz funkcję, której argumentami jest tablica struktur Szkola oraz rozmiar tablicy. Funkcja ma wyświetlić listę szkół posortowaną wg numeru od największego do najmniejszego (uwaga: wyświetl elementy posortowane, ale nie sortuj elementów na tablicy). Stwórz przypadek testowy.

*Punktacja: 10 pkt.*

1. Napisz funkcję, która przyjmuje jako argumenty dwie listy bez głowy o elementach typu:

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

i sumę liczb parzystych z obu list. Jeśli na obu listach nie ma liczb parzystych, zwróć zero. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 15 pkt.*