

Zestaw 302

1. W folderze Debug302 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 dużą literą, który występuje w napisie jako pierwszy od prawej. Jeśli napis nie zawiera dużych liter, funkcja ma zwrócić znak zerowy. Stwórz przypadek testowy.

Punktacja: 8 pkt.

Przykład: Dla napisu "WERht23" funkcja ma zwrócić znak 'R'. 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 wskaźnik na element w ostatnim wierszu i drugiej kolumnie (kolumnie o indeksie 1). Jeśli takiego elementu nie ma, to funkcja ma zwrócić NULL. Stwórz przypadek testowy prezentujący wartość przechowywaną na adresie zwróconym przez funkcję.

Punktacja: 12 pkt.

4. Dane są następujące wyrazy i znaki:

```
fun float int int ( ) [ ] [ ] ** tab tab2 5 ,
```

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji fun, która dostaje jako dwuwymiarową tablicę tablic liczb stałoprzecinkowych oraz dwuwymiarową tablicę elementów liczb stałoprzecinkowych wymiaru 5x5. Następnie dodaj dowolną implementację funkcji i stwórz dla niej przypadek testowy.

Punktacja: 8 pkt.

5. Napisz funkcję, która przyjmuje jako argument listę bez głowy o elementach typu:

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

Funkcja ma za zadanie usunąć z listy wszystkie elementy ujemne. Stwórz jeden przypadek testowy.

Punktacja: 15 pkt.