

Zestaw 309

1. W folderze Debug309 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 długość napisu, gdy napis nie zawiera cyfr. Jeśli napis zawiera cyfrę, to za każdą cyfrę należy dodać 1 do długości napisu i to zwrócić. Stwórz przypadek testowy.

Punktacja: 8 pkt.

Przykład: dla napisu "jdET" funkcja ma zwrócić 4, dla napisu "abc3334" ma zwrócić 11, dla napisu "12" ma zwrócić 4.

3. Napisz funkcję, która dostaje jako argumenty tablicę dwuwymiarową o elementach będącymi liczbami zmiennoprzecinkowymi oraz jej wymiary, i odwraca kolejność elementów we wierszach otrzymanej tablicy o nieparzystych indeksach. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

Punktacja: 12 pkt.

4. Dane są następujące wyrazy i znaki:

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

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji fun, która dostaje jako argumenty napis, liczbę zmiennoprzecinkową 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 {  
    float x;  
    struct element * next;  
};
```

Funkcja ma potroić każdy element znajdujący się na liście (pomnożyć pole x razy trzy) o ile następny element jest ujemny. Stwórz jeden przypadek testowy.

Punktacja: 15 pkt.