Zestaw 311

1. W folderze Debug311 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, która dostaje w argumencie dwa napisy i liczbę całkowitą n. Funkcja ma zwrócić 1 jeśli znak o indeksie n w pierwszym napisie jest wcześniej w tablicy ASCII niż znak o indeksie n w drugim napisie. W przeciwnym wypadku albo gdy któryś z napisów jest krótszy, to funkcja ma zwrócić 0. W zadaniu nie korzystaj z funkcji bibliotecznych. Stwórz przypadek testowy.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic i jej wymiary i . Funkcja ma zwrócić wskaźnik na element w ostatnim wierszu i ostatniej kolumnie o parzystym indeksie. Stwórz przypadek testowy prezentujący wartość przechowywaną na adresie zwróconym przez funkcję.

*Punktacja: 12 pkt.*

1. 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.*

1. Napisz funkcję, która porównuje dwie listy bez głowy o elementach typu:

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

i zwraca 1 jeśli suma sześcianów elementów na obu listach jest równa oraz 0 w pozostałych przypadkach. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 15 pkt.*