Zestaw 402

1. W folderze Debug402 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 napis. Funkcja ma zwrócić znak, będący małą literą, który występuje w napisie jako pierwszy od lewej. Jeśli napis nie zawiera małych liter, funkcja ma zwrócić znak zerowy. Stwórz przypadek testowy.

*Punktacja: 8 pkt.*

Przykład: Dla napisu "WERht23" funkcja ma zwrócić znak 'h'. Dla napisu "877773" funkcja ma zwrócić znak '\0'. Stwórz przypadek testowy.

1. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic i jej wymiary i . Funkcja ma zwrócić sumę kwadratów elementów znajdujących się na brzegach tablicy i miejscach o indeksach parzystych. Stwórz przypadek testowy.

Przykład: dla poniższej tablicy ma wyjść:

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

*Punktacja: 12 pkt.*

1. Stwórz typ wyliczeniowy Telefon przechowujący marki telefonów. Następnie stwórz program zawierający tablicę 6 elementów typu Telefon. Wypisz na konsoli zawartość tablicy używając instrukcji warunkowej.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję, która porównuje dwie listy z głową o elementach typu:

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

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

*Punktacja: 15 pkt.*