Programowanie strukturalne - Kolokwium 2 - Zestaw 16

**Każde zadanie powinno być w oddzielnym pliku. Rozwiązanie umieść na swoim indywidualnym repozytorium na Githubie (pojedyncze pliki) lub prześlij jako archiwum zip poprzez wiadomość prywatną na MS Teams. Szczegóły są opisane w zespole ćwiczeń w MS Teams.**

1. W folderze Debug216 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.

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję, której argumentami są dwa napisy. Funkcja ma zwrócić liczbę ile znaków znajduje się w obu napisach na tych samych pozycjach. Stwórz przypadek testowy.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic (zawierająca zmienne typu int) oraz jej wymiary i . Funkcja ma odwrócić kolejność elementów w wierszach o parzystych indeksach. Stwórz przypadek testowy.

Przykład.

*Punktacja: 10 pkt.*

1. Stwórz typ wyliczeniowy Film przechowujący gatunków filmów. Następnie stwórz program zawierający tablicę 6 elementów typu Film. Wypisz na konsoli zawartość tablicy używając instrukcji warunkowej.

*Punktacja: 10 pkt.*

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

struct node {  
 int a;  
 struct node \* next;  
};

i zwraca sumę liczb dodatnich znajdujących się na liście. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 15 pkt.*