

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 liniach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu.

Punktacja: 7 pkt.

2. 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.

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

Przykład.

$$\begin{bmatrix} 2 & 3 & -3 \\ 1 & 4 & 7 \\ -3 & -6 & 11 \\ -2 & 8 & 23 \end{bmatrix} \longrightarrow \begin{bmatrix} 2 & 3 & -3 \\ 1 & 4 & 7 \\ 11 & -6 & -3 \\ -2 & 8 & 23 \end{bmatrix}$$

Punktacja: 10 pkt.

4. 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.

5. 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.