

Programowanie strukturalne - Kolokwium 2 - Zestaw 350

Każde zadanie powinno być w oddzielnym pliku. Rozwiązanie jako archiwum zip umieść na swoim indywidualnym prywatnym kanale MS Teams pod poleceniem.

1. W folderze Debug350 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. Dopisywanie nowych instrukcji jest zabronione.

Punktacja: 7 pkt.

2. Napisz funkcję, której argumentem jest napis. Funkcja ma zwrócić ile znaków będących kropkami jest w napisie. Stwórz przypadek testowy.

Punktacja: 9 pkt.

3. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic (zawierająca zmienne typu `int`) oraz jej wymiary n i m . Funkcja ma zwrócić iloczyn elementów znajdujących się na pozycji, której oba indeksy są podzielne przez 3. W przypadku braku takich elementów zwróć jeden. Stwórz przypadek testowy.

Punktacja: 9 pkt.

4. Stwórz typ wyliczeniowy `Game` przechowujący gatunków gier. Następnie stwórz program zawierający tablicę 4 elementów typu `Game`. Wypisz na konsoli zawartość tablicy używając instrukcji warunkowej.

Punktacja: 11 pkt.

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

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

Funkcja ma potroić każdy element znajdujący się na liście (pomnożyć pole `a` razy trzy). Stwórz jeden przypadek testowy.

Punktacja: 14 pkt.