

1. Proste operacje na wektorach

1 Zadanie

Uzupełnij załączony program o definicje funkcji operujących na wektorach:

1. `void linspace(double v[], double start, double stop, int n);`
Funkcja wypełnia tablicę rzeczywistą `v` `n` wartościami równomiernie rozłożonymi w przedziale `[start, stop]`. Wartość `n` powinna być nieujemna; dla `n = 1` funkcja zwraca jednoelementową tablicę zawierającą wartość `start`. Dla `n = 0` funkcja zwraca pustą tablicę.
2. `void add(double v1[], const double v2[], int n);`
Funkcja dodaje i -ty element tablicy rzeczywistej `v2` do i -tego elementu tablicy `v1`. Obie tablice są `n`-elementowe.
3. `double dot_product(const double v1[], const double v2[], int n);`
Funkcja oblicza i zwraca iloczyn skalarny wektorów `v1` i `v2` o długości `n`.
4. `void multiply_by_scalar(double v[], int n, double s);`
Funkcja mnoży każdy element tablicy rzeczywistej `v` (o długości `n`) przez liczbę rzeczywistą `s`.
5. `int range(double v[], double start, double stop, double step);`
Funkcja wypełnia tablicę rzeczywistą `v` wartościami od `start` (włącznie) do `stop` (wyłącznie) z krokiem `step`. Krok może mieć wartość ujemną - wtedy kolejne elementy tablicy będą stanowić ciąg malejący. Funkcja zwraca liczbę elementów zapisanych w tablicy.

Uzupełnij też pomocniczą funkcję `void read_vector(double v[], int n)`, która czyta ze standardowego wejścia `n` elementową tablicę rzeczywistą `v`.

2 Wejście

Pierwszy wiersz standardowego wejścia zawiera jedną liczbę naturalną $1 \leq F \leq 5$, oznaczającą kod funkcji do wykonania, zgodny z numeracją z poprzedniego paragrafu. Kolejne wiersze są zależne od wartości `F`, i tak:

1. $F = 1$: druga linia wejścia zawiera jedną liczbę całkowitą (wartość $n > 0$) i dwie liczby rzeczywiste (`start` i `stop`).

2. $F = 2$: druga linia zawiera jedną liczbę całkowitą $n > 0$ (długość dodawanych wektorów). Kolejne dwie linie zawierają po n liczb rzeczywistych każda (elementy wektorów v_1 i v_2).
3. $F = 3$: druga linia zawiera jedną liczbę całkowitą $n > 0$ (długość mnożonych wektorów). Kolejne dwie linie zawierają po n liczb rzeczywistych każda (elementy wektorów v_1 i v_2).
4. $F = 4$: druga linia zawiera jedną liczbę całkowitą $n > 0$ (długość wektora) i jedną liczbę rzeczywistą s (przez którą mnożymy elementy wektora v). Kolejna linia zawiera n liczb rzeczywistych (elementy wektora v).
5. $F = 5$: druga linia zawiera trzy liczby rzeczywiste **start**, **stop**, **step** jak opisano powyżej.

3 Wyjście

Wyjście programu również zależy od użytej funkcji. Dla $F = 1, 2, 4, 5$ program wypisuje (w jednej linii) elementy wyznaczonego wektora. Dla $F = 3$ program wypisuje jedną liczbę rzeczywistą - iloczyn skalarny wektorów.

Wszystkie liczby rzeczywiste powinny być wyprowadzone z dwoma miejscami po kropce dziesiętnej (format “%.2f”).

4 Przykłady

4.1 Wejście

```
1
11 -10 10
```

4.2 Wyjście

```
-10.00 -8.00 -6.00 -4.00 -2.00 0.00 2.00 4.00 6.00 8.00 10.00
```

4.3 Wejście

```
2
5
1 2 3 4 5.5
6 5 2 7.5 3
```

4.4 Wyjście

7.00 7.00 5.00 11.50 8.50

4.5 Wejście

3

5

1 2 3 4 5.5

6 5 2 7.5 3

4.6 Wyjście

68.50

4.7 Wejście

4

5 3.5

1 2 3 4 5

4.8 Wyjście

3.50 7.00 10.50 14.00 17.50

4.9 Wejście

5

1 5 0.5

4.10 Wyjście

1.00 1.50 2.00 2.50 3.00 3.50 4.00 4.50