Zestaw B - próbny

1. W folderze DebugB 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 otrzymuje dwa napisy i dopisuje pierwszy na koniec drugiego w od-wrotnej kolejności (zaczynając od ostatniego znaku drugiego napisu). Zakładamy, że wynikowy napis zmieści się w pamięć zarezerwowanej dla tablicy przechowującej odpowiednie napisy. Stwórz jeden przypadek testowy dla funkcji.

*Punktacja: 9 pkt.*

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

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

i zwraca 1 jeżeli suma elementów na obu listach jest równa oraz 0 w przeciwnym razie. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 12 pkt.*

1. Dane są następujące wyrazy i znaki:

\*\* char void int int int tab n m fun ( ) , , , sciezka \*

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji fun, która dostaje jako argumenty napis, dwuwymiarową tablicę tablic o elementach typu int oraz wymiary tablicy. Następnie dodaj dowolną implementację funkcji i stwórz dla niej przypadek testowy.

*Punktacja: 10 pkt.*

1. Napisz funkcję, która przyjmie jako argumenty trzy dwuwymiarowe tablice tablic liczb zmiennoprzecinkowych rozmiaru 2x2. Funkcja powinna pomnożyć dwie pierwsze macierze a wynik umieścić w trzeciej. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

*Punktacja: 12 pkt.*