

A,

Dané sú dva reťazce znakov x a y, ktoré obsahujú dlhé čísla. Napište funkciu `scitaj`, ktorá spočíta tieto dve dlhé čísla a vráti výsledok v návratovej hodnote. Funkcia nevypisuje na obrazovku.

Napr. pre x=123 a y=1234 je výsledok 1357, viď tabuľka:

`char* scitaj(char *x, char *y)`

x	1	2	3			
ASCII	49	50	51	0		
y	1	2	3	4		
ASCII	49	50	51	52	0	
x+y	1	3	5	7		
ASCII	49	51	53	55	0	
	0	1	2	3	4	5

B (max. 8b): Spájané zoznamy, nájdí prvok. Uvažujte implementáciu spájaného zoznamu využitím štruktúr `Zoznam` a `Prvok`, napíšte funkciu `najdi`, ktorá vráti index prvku v spájanom zozname s hľadaným menom. Ak v zozname prvok neexistuje, vráťte -1.

Napr. pre zoznam Jano -> Tomas -> Peter -> Fero a meno Peter je výsledok 2 (indexujeme od 0).

C (max. 8b): Súčet čísel v súboroch. V súboroch `cisla_1.txt`, `cisla_2.txt`, atď. sa nachádzajú celé čísla. Napište program, ktorý spočíta hodnoty čísel vo všetkých súboroch. Neviete koľko takých súborov je, načítavajte postupne pre rastúce čísla 1, 2, ... až kým existuje príslušný súbor. Z každého súboru načítavajte čísla do konca súboru. Na výstup program napíše jediné celé číslo: súčet hodnôt čísel vo všetkých súboroch (`cisla_1.txt`, `cisla_2.txt`, ...).

D (max. 8b): Napíš program v jazyku C, ktorý na štandardný výstup vypíše špirálu zo znakov mriežka (#) na plátno bodiek (.) veľkosti NxN podľa predlohy. Príkazy by mali správne pracovať pre ľubovoľné nepárne celé číslo N > 0.

```
#####
. . . . .#
#####.#
# . . .#.#
# .####.#
# . . . .#
#####
```

E – Doplnovacka

```

void zoznam_odstran(struct Zoznam *z, struct Prvok *prvok)
{
    struct Prvok *p = z->
    if (p == )
    {
        
        free(p); return;
    }
    while ()
    {
        struct Prvok *q = p->
        if ()
        {
            
            free(q); break;
        }
        p = 
    }
}

```