

## Описание задания:

Необходимо реализовать программу с использованием процедурного подхода и статической типизацией. В рамках конкретного задания предполагается использование следующих структур данных:

## Обобщённый артефакт:

Фильм. Каждая из описанных ниже альтернатив (жанров) содержит название (строка символов) и год выхода (целочисленная переменная).

Общей функцией для всех альтернатив является нахождение частного от деления года выхода фильма на количество символов в его названии (числовая переменная действительного типа).

## Базовые альтернативы (жанры):

- Документальный фильм. Характеризуется длительностью (целочисленная переменная).
- Игровой фильм. Содержит id режиссёра (целочисленная переменная).
- Мультфильм. Характеризуется одним из следующих способов создания:

- 1) Рисованный
- 2) Кукольный
- 3) Пластилиновый
- 4) Компьютерный

Способ создания хранится в переменной перечислимого типа.

Также необходимо обеспечить хранение и обработку данных с помощью спроектированного для этих целей контейнера. Помимо базового функционала необходимо реализовать упорядочивание посредством перемещения в конец контейнера тех элементов, для которых значение, полученное с использованием функции, общей для всех альтернатив, больше, чем среднее арифметическое для всех элементов контейнера, полученное с использованием этой же

функции. Остальные элементы сдвинуть к началу без изменения их порядка.

Основные характеристики программы:

- Число интерфейсных модулей:
- Число модулей реализации:
- Общий размер исходных текстов:
- Размер исполняемого кода:
- Время работы программы на различных тестах:

Test 01: 0.002 с

Test 02: 0.004 с

Test 03: 0.005 с

Test 04: 0.398 с

Test 05: 0.002 с

Таблица типов	
Тип	Размер (в байтах)
int	4
double	8
char*	8
enum type: DRAWN, STOP_MOTION, PLASTICINE, COMPUTER	4[0]
struct cartoon: t: type	4 4[0]
struct documentary: length: int	4 4

struct gaming: director: int	4 4
enum jenre: CARTOON, DOCUMENTARY, GAMING	4[0]
struct film: year: int name: char* j: jenre union: c: cartoon d: documentary g: gaming	36 12[8] 8[0] 4[0]  4[12] 4[12] 4[12]
struct container: enum MAX_LENGTH length: int cont: film*	10008 4[0] 4 1000[8]

## Описание работы main

Вызов функций	Используемая память:
Init(c)	argc: int    4[0]
In(c) or InRnd(c)	argv: char*    8[4]
Out(c)	c: container    10008[12]
Clear(c)	

Дополнительная информация:

Поскольку это первый проект, данных, для сравнения с характеристиками предыдущих программ нет. Программа была выполнена на C++ в стиле C.

Стек вызовов:

