Zestaw K1

1. W folderze DebugN1 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, której argumentem jest napis. Funkcja ma zadanie usunąć znaki z napisu o nieparzystych indeksach. Stwórz przypadek testowy.

*Punktacja: 8 pkt.*

Przykład: dla napisu abc123 ma pozostać ac2.

1. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic i jej wymiary i . Funkcja ma zwrócić wskaźnik na element w ostatnim wierszu i kolumnie o indeksie 2 (jeśli taki element nie istnieje, funkcja ma zwrócić null). Stwórz przypadek testowy prezentujący wartość przechowywaną na adresie zwróconym przez funkcję.

*Punktacja: 12 pkt.*

1. Dane są następujące wyrazy i znaki:

int int int float float int fun f2 f1 a b c ( ) ( ) ( ) ( ) ( ) , , \* \*

Ułóż je we właściwej kolejności, aby otrzymać nagłówek funkcji fun, która dostaje jako argumenty dwa wskaźniki na funkcję i liczbę całkowitą i zwraca liczbę całkowitą. Następnie dodaj dowolną implementację funkcji i stwórz dla niej przypadek testowy.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz rekurencyjną funkcję, która otrzymuje jako argumenty listę z głową o elementach typu:

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

i zwraca iloczyn elementów na liście. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 15 pkt. Funkcja nierekurencyjna - max 10 pkt.*