

Do pobrania jest plik main.cpp, którego nie wolno modyfikować*. Państwa zadaniem jest utworzenie stosownych plików oraz implantacja kodu w języku C++, tak, aby wywołanie programu prowadziło do wypisania na ekran treści w pełni spójnej (modulo adresy pamięci) z tą zawartą w komentarzu na końcu pliku main.cpp. Zadanie weryfikuje znajomość typów, tablic, instrukcji sterujących, pętli, struktur, funkcji, wskaźników, rekurencji, obsługi wyjścia.

* - do weryfikacji poprawności Państwa programu zostanie użyta oryginalna wersja main.cpp. W celach roboczych (w trakcie pracy nad programem) dopuszcza się dowolną modyfikację pliku main.cpp.

Skrótowy opis zadania:

Należy zaimplementować funkcjonalności zgodnie z main.cpp.

TIP 1: Funkcje initX(...) mają zwracać ciąg geometryczny/arytmetyczny [w postaci sugerowanej przez kod main.cpp] o zadanym wyrazie początkowym, zadanym ilorazie/różnicy oraz zadanej liczbie elementów.

TIP 2: Mogą przydać się słowa kluczowe *typedef*, *new*, *delete*.

TIP 3: Trzeba pamiętać o odpowiednich dyrektywach preprocesora.

Nazwa pliku wykonywalnego: **Lab06**

Ostateczny program powinien być przyjazny dla programisty (mieć czytelny i dobrze napisany kod ze stosownymi komentarzami). Pełne rozwiązanie należy wysłać (w formacie archiwum zip o ustalonej nazwie) do serwisu UPeL **przed końcem zajęć**.