

Zestaw 412

1. W folderze Debug412 znajduje się projekt z kodem w języku C. W pliku main.c w niektórych liniach 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.

2. Napisz funkcję, która dostaje w argumencie napis i liczbę całkowitą n . Funkcja powinna zwrócić znak występujący na miejscu o indeksie n . Jeśli napis jest krótszy, funkcja ma wyrzucić znak zerowy. W zadaniu nie korzystaj z funkcji bibliotecznych. Stwórz przypadek testowy.

Punktacja: 8 pkt.

3. Napisz funkcję, której argumentem jest dwuwymiarowa tablica tablic i jej wymiary n i m . Funkcja ma zwrócić wskaźnik na element w ostatnim wierszu i ostatniej kolumnie. Stwórz przypadek testowy prezentujący wartość przechowywaną na adresie zwróconym przez funkcję.

Punktacja: 12 pkt.

4. Stwórz typ wyliczeniowy **Telefon** przechowujący marki telefonów. Następnie stwórz program zawierający tablicę 6 elementów typu **Telefon**. Wypisz na konsoli zawartość tablicy używając instrukcji warunkowej.

Punktacja: 8 pkt.

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

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

i zwraca 1 jeśli średnia na obu listach jest równa oraz 0 w pozostałych przypadkach. Stwórz jeden przypadek testowy.

Punktacja: 15 pkt.