**~~Zadania z referencji i wskaźników~~**

1. ~~Napisać program obliczający pole i obwód prostokąta o wymiarach podanych przez użytkownika. Do obliczeń napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:~~

~~a)~~ **~~void~~** ~~pole\_obwod1 (~~**~~double~~** ~~a,~~ **~~double~~** ~~b,~~ **~~double~~** ~~\*p,~~ **~~double~~** ~~\*o); // p, o zwracane przez wskaźnik~~

~~b)~~ **~~void~~** ~~pole\_obwod2 (~~**~~double~~** ~~a,~~ **~~double~~** ~~b,~~ **~~double~~** ~~&p,~~ **~~double~~** ~~&o). // p, o zwracane przez referencję~~

1. ~~Napisać program obliczający sumę i ilość dzielników liczby podanej przez użytkownika. Do obliczeń napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:~~

~~a)~~ **~~void~~** ~~dzielniki1 (~~**~~double~~** ~~liczba,~~ **~~double~~** ~~\*s,~~ **~~double~~** ~~\*ile); // s, ile zwracane przez wskaźnik~~

~~b)~~ **~~void~~** ~~dzielnik2 (~~**~~double~~** ~~liczba,~~ **~~double~~** ~~&s,~~ **~~double~~** ~~&ile). // s, ile zwracane przez referencję~~

1. ~~Napisać program obliczający sumę dwóch liczb rzeczywistych x i y typu double. Do obliczenia sumy napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:~~

~~a)~~ **~~double~~** ~~sum1 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y); // suma zwracana przez wartość funkcji~~

~~b)~~ **~~void~~** ~~sum2 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~\* z); // suma zwracana przez wskaźnik~~

~~c)~~ **~~void~~** ~~sum3 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~&z). // suma zwracana przez referencję~~

1. ~~Napisać program znajdujący minimum z dwóch liczb rzeczywistych x i y typu double. Do znajdowania minimum napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:~~

~~a)~~ **~~double~~** ~~min1 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y); // min zwracane przez wartość funkcji~~

~~b)~~ **~~void~~** ~~min2 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~\*z); // min zwracane przez wskaźnik~~

~~c)~~ **~~void~~** ~~min3 (~~**~~double~~** ~~,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~&z). // min zwracane przez referencję~~

1. ~~Napisać program znajdujący maksimum z trzech liczb rzeczywistych x, y,z typu double. Do znajdowania maksimum napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:~~

~~a)~~ **~~double~~** ~~max1 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~z); // max zwracane przez wartość funkcji~~

~~b)~~ **~~void~~** ~~max2 (~~**~~double~~** ~~x,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~z,~~ **~~double~~** ~~\*m); // max zwracane przez wskaźnik~~

~~c)~~ **~~void~~** ~~max3 (~~**~~double~~** ~~,~~ **~~double~~** ~~y,~~ **~~double~~** ~~z,~~ **~~double~~** ~~&m). // max zwracane przez referencję~~

1. ~~Napisać program obliczający sumę liczb całkowitych parzystych w przedziale [a, b]. Do obliczenia sumy napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:~~

~~a)~~ **~~double~~** ~~suma1 (~~**~~double~~** ~~a,~~ **~~double~~** ~~b); // suma zwracana przez wartość funkcji~~

~~b)~~ **~~void~~** ~~suma2 (~~**~~double~~** ~~a,~~ **~~double~~** ~~b,~~ **~~double~~** ~~\*s); // suma zwracana przez wskaźnik~~

~~c)~~ **~~void~~** ~~suma3 (~~**~~double~~** ~~a,~~ **~~double~~** ~~b,~~ **~~double~~** ~~&s). // suma zwracana przez referencję~~

1. Napisać program rozwiązujący równanie kwadratowe ax2+bx+c=0 po podaniu współczynników a,b,c przez użytkownika. Do rozwiązania równania napisać funkcje których prototypy mają następującą postać:

a) **int** rownanie1 (**double** a, **double** b, **double** c, **double** &x1, **double** &x2); // x1, x2 zwracane przez referencję

b) **int** rownanie2 (**double** a, **double** b, **double** c, **double** \*x1, **double** \*x2); // x1,x2 zwracane przez wskaźnik

Zwracana wartość przez te funkcje ma być ilością rozwiązań.