Zestaw A - próbny

1. W folderze DebugA 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 linkjek i instrukcji poza komentarzami będzie powodowało 0 pkt.

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję, która otrzymuje trzy napisy i dopisuje pierwszy na koniec drugiego, a drugi na koniec trzeciego. Zakładamy, że wynikowy napis zmieści się w pamięć zarezerwowanej dla tablicy przechowującej odpowiednie napisy. Stwórz jeden przypadek testowy dla funkcji.

*Punktacja: 9 pkt.*

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

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

i zwraca 1 jeżeli obie listy są równe (odpowiadające sobie elementy mają te same wartości pola x) oraz 0 w przeciwnym razie. Stwórz jeden przypadek testowy.

*Punktacja: 12 pkt.*

1. Zdefiniuj strukturę o nazwie planeta, posiadająca: numer planety (liczba całkowita), nazwa planety (napis 50-literowy), promień planety (liczba zmiennoprzecinkowa). Napisz funkcje przyjmującą tablicę planet oraz jej rozmiar. Funkcja ma zwrócić planetę (cała strukturę) o największej objętości (). Stwórz jeden przypadek testowy dla funkcji. Wsk.: przyjmij za liczbę .

*Punktacja: 10 pkt.*

1. Napisz funkcję, która przyjmie jako argumenty dwuwymiarową tablicę tablic liczb zmiennoprzecinkowych oraz jej rozmiary i . Funkcja ma zwrócić 1, jeśli na brzegach (tzn. w pierwszym i ostatnim wierszu oraz w pierwszej i ostatniej kolumnie) tablicy występują wartości niezerowe; w przeciwnym razie funkcja ma zwrócić 0.

*Punktacja: 12 pkt.*