**SPRAWOZDANIE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Przedmiot** | Wprowadzenie do Informatyki | **Zadanie** | 2.3 |
| **Autor** | Andrii Godlevskyi | **Grupa** | WCY23KY1S1 |
| **Temat** | Wskaźniki a typy tablicowe, napisy i struktury | | |

1.Treść zadania

Napisz program, który z klawiatury wczytuje napis   
o niezdefiniowanej długości i wypisuje go na ekranie   
w kolejności od końca do początku wczytanego napisu.

1. Metoda realizacji

Po wczytaniu napisu za i przypisaniu zmiennej wskaźnikowej za pomocą pętli obliczamy długość ciągu a potem przez drugą pętle wypisujemy odwrócony napis na ekran.

1. Założenia / ograniczenia dotyczące danych:

1. Dane wejściowe

napis – wczytywane z klawiatury

1. Dane wyjściowe

Odwrócony „napis” z opisem – wyświetlony na ekranie.

1. Realizacja
2. Algorytm

Изображение выглядит как текст, рукописный текст, бумага, Бумажное изделие

Автоматически созданное описание

1. Kod zródłowy

#include <stdio.h>

int main() {

//deklaracja zmiennych

char str[100];

char \*ptr;

//wpisanie napisu

printf("Wpisz napis: ");

scanf("%s", str);

ptr = str;

// liczymy dlugosc napisu

while (\*ptr) {

ptr++;

}

ptr--; // przesuwamy sie na ostatni znak

//wypisanie napisu

printf("Odwrocony napis: ");

while (ptr >= str) {

printf("%c", \*ptr);

ptr--;

}

printf("\n");

return 0;

}

1. Dane wejściowe



1. Dane wyjściowe



1. Złożoność obliczeniowa algorytmu

O(2)