**SPRAWOZDANIE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Przedmiot** | Wprowadzenie do Informatyki | **Zadanie** | 2.4 |
| **Autor** | Andrii Godlevskyi | **Grupa** | WCY23KY1S1 |
| **Temat** | Wskaźniki a typy tablicowe, napisy i struktury | | |

1.Treść zadania

Napisz program, który z klawiatury wczytuje dwa napisy i daje odpowiedź, czy są one identyczne.   
Program używa wskaźników a nie nazw zmiennych i nie używa funkcji wbudowanych do działania   
na napisach.

1. Metoda realizacji

Po wczytaniu 2 napisów za i przypisaniu zmiennych wskaźnikowych za pomocą pętli porównujemy pojedynczy element napisu a potem w zależności od wyniku sprawdzenia wypisujemy odpowiedź na ekran.

1. Założenia / ograniczenia dotyczące danych:

1. Dane wejściowe

napis – wczytywane z klawiatury

1. Dane wyjściowe

„napis” z opisem – wyświetlony na ekranie.

1. Realizacja
2. Algorytm

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

Автоматически созданное описание

1. Kod zródłowy

#include <stdio.h>

int main() {

// deklaracja zmiennych

char str1[100], str2[100];

char \*ptr1, \*ptr2;

int rowne = 1;

// wpisanie slowa

printf("Wpisz pierwszy napis: ");

scanf("%s", str1);

printf("Wpisz drugi napis: ");

scanf("%s", str2);

ptr1 = str1;

ptr2 = str2;

// porownanie slow znak po znaku

while (\*ptr1 != '\0' || \*ptr2 != '\0') {

if (\*ptr1 != \*ptr2) {

rowne = 0;

break;

}

ptr1++;

ptr2++;

}

// wyświetlenie wyniku

if (rowne == 1) {

printf("Slowa sa identyczne.\n");

}

else {

printf("Slowa nie sa identyczne.\n");

}

return 0;

}

1. Dane wejściowe



1. Dane wyjściowe



1. Złożoność obliczeniowa algorytmu

O(1)