**SPRAWOZDANIE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Przedmiot** | Wprowadzenie do Informatyki | **Zadanie** | 2.5 |
| **Autor** | Andrii Godlevskyi | **Grupa** | WCY23KY1S1 |
| **Temat** | Wskaźniki a typy tablicowe, napisy i struktury | | |

1.Treść zadania

Napisz program, który z klawiatury wczytuje tekst do zmiennej napis1, po czym kopiuje napis1 do zmiennej napis2 przechodząc po pojedynczych znakach i nie zapominając o dodaniu na koniec napisu wynikowego znaku null , czyli: ‘\0’, wypisuje obie zmienne na ekranie.   
Program używa wskaźników a nie nazw zmiennych i nie używa funkcji wbudowanych do działania na napisach.

1. Metoda realizacji

Po wczytaniu teksu i przypisaniu zmiennych wskaźnikowych za pomocą pętli kopiujemy każdy znak a potem dodajemy znak null , dalej wypisujemy teksty na ekran.

1. Założenia / ograniczenia dotyczące danych:

1. Dane wejściowe

Tekst – wczytywane z klawiatury

1. Dane wyjściowe

Oba teksty 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 napis1[100], napis2[100];

char \*ptr1, \*ptr2;

// Wczytywanie tekstu do zmiennej napis1

printf("Wpisz tekst: ");

scanf("%s", napis1);

// Kopiowanie napis1 do napis2 po pojedynczych znakach

ptr1 = napis1;

ptr2 = napis2;

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

\*ptr2 = \*ptr1;

ptr1++;

ptr2++;

}

\*ptr2 = '\0'; // Dodanie znaku null na koniec kopii napisu

// Wypisanie obu tekstów

printf("Napis1: %s\n", napis1);

printf("Napis2: %s\n", napis2);

return 0;

}

1. Dane wejściowe



1. Dane wyjściowe

Изображение выглядит как Шрифт, текст, снимок экрана, число

Автоматически созданное описание

1. Złożoność obliczeniowa algorytmu

O(n)