**SPRAWOZDANIE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Przedmiot** | Wprowadzenie do Informatyki | **Zadanie** | 2.6 |
| **Autor** | Andrii Godlevskyi | **Grupa** | WCY23KY1S1 |
| **Temat** | Wskaźniki a typy tablicowe, napisy i struktury | | |

1.Treść zadania

 Napisz program, który z klawiatury wczytuje dane do struktury (imię, nazwisko, Pesel, zainteresowania (256 znaków) i wypisuje wczytane dane na ekranie poprzedzając je nazwami pól rekordu.

1. Metoda realizacji

Wywołujemy funkcje która zapisuje dane człowieka do struktury ,zatem wywołujemy inną funkcje która wypisuje dane ze struktury na ekran.

1. Założenia / ograniczenia dotyczące danych:

1. Dane wejściowe

a – wczytywane z klawiatury

1. Dane wyjściowe

a - wyświetlone na ekranie *(z opisami pól rekordu).*

1. Realizacja
2. Algorytm

Изображение выглядит как текст, рукописный текст, Прямоугольник

Автоматически созданное описание

1. Kod zródłowy

#include <stdio.h>

#include <string.h>

#define interesowania 256

//robienie struktur

struct Person {

char imie[50];

char nazwisko[50];

long pesel;

char interests[interesowania];

};

struct Person loadPersonData() {

struct Person p;

printf("Wpisz imie: ");

scanf("%s", p.imie);

printf("Wpisz nazwisko: ");

scanf("%s", p.nazwisko);

printf("Wpisz Pesel: ");

scanf("%ld", &p.pesel);

printf("Wpisz interesowania (up to 256 characters): ");

getchar();

fgets(p.interests, sizeof(p.interests), stdin);

p.interests[strcspn(p.interests, "\n")] = '\0';

return p;

}

//wypisanie struktury

void printPersonData(struct Person p) {

printf("Name: %s\n", p.imie);

printf("Surimie: %s\n", p.nazwisko);

printf("PESEL: %ld\n", p.pesel);

printf("Interests: %s\n", p.interests);

}

int main() {

//deklaracja struktury

struct Person a;

a = loadPersonData();

//wypisanie wyniku

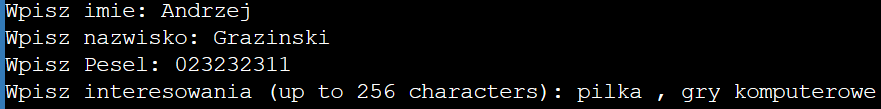
printf("\nWpisane dane:\n");

printPersonData(a);

return 0;

}

3. Dane wejściowe



1. Dane wyjściowe

Изображение выглядит как текст, Шрифт, снимок экрана

Автоматически созданное описание

1. Złożoność obliczeniowa algorytmu

O(5)