**SPRAWOZDANIE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Przedmiot** | Wprowadzenie do Informatyki | **Zadanie** | 3.2 |
| **Autor** | Andrii Godlevskyi | **Grupa** | WCY23KY1S1 |
| **Temat** | Wskaźnikowe parametry funkcji | | |

1.Treść zadania

Napisz program, w którym funkcja (parametry Tab, n, a, b), zwróci tablicę Tab wypełnioną losowymi elementami   
z przedziału <a,b>.

1. Metoda realizacji

Po wczytaniu wartości zmiennych wywołujemy funkcje która wypełnia tablice losowymi elementami, zatem inna funkcja wyświetla tą tablicę na ekran.

1. Założenia / ograniczenia dotyczące danych:

1. Dane wejściowe

a,b,n – wczytywane z klawiatury

1. Dane wyjściowe

Elementy tablicy z opisem/nagłówkiem - wyświetlone na kranie   
(po 10 w wierszu, a każda liczba zajmuje tyle samo miejsca)

1. Realizacja
2. Algorytm

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

Автоматически созданное описание

1. Kod zródłowy

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

//wypelnianie tablicy

void wyptab(int tab[], int n, int a, int b) {

for (int i = 0; i < n; i++) {

tab[i] = rand()%(b-a+1)+a;

}

}

//wyswietlanie tablicy

void wystab(int tab[], int n) {

for (int i = 0; i < n; i++) {

printf(" %d ", tab[i]);

if ((i + 1) % 10 == 0) {

printf("\n");

}

}

printf("\n");

}

int main() {

//tworzenie zmiennych

int n, a, b;

//wprowadzenie wartosci zmiennych

printf("Wpisz rozmiar tablicy: ");

scanf("%d", &n);

printf("wpisz przedzial [a, b]: ");

scanf("%d %d", &a, &b);

int tab[n];

srand(time(0));//genetator losowych liczb

//wywolanie funkcji

wyptab(tab, n, a, b);

//wypisanie wyniku

printf("Losowe liczby z przedzialu od %d do %d:\n", a, b);

wystab(tab, n);

return 0;

}

1. Dane wejściowe



1. Dane wyjściowe

Изображение выглядит как текст, Шрифт, снимок экрана, число

Автоматически созданное описание

1. Złożoność obliczeniowa algorytmu

O(3)