Zestaw B

1. W folderze DebugB znajduje się projekt z kodem w języku C. W pliku main.c w niektórych linijkach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu.

*Punktacja: 1 pkt za każdą poprawną linijkę, łącznie 8 pkt.*

1. Napisz funkcję, która jako argument otrzymuje dodatnią liczbę całkowitą i zwraca liczbę . Nie korzystaj z żadnych gotowych funkcji bibliotecznych. Symbol oznacza najmniejszą liczbę całkowitą większą lub równą od wyjściowej liczby.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Przykładowe wejście | 2 | 16 | 29 | 99 |
| Przykładowe wyjście | 2 | 4 | 6 | 10 |

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję Zamiana. Parametrem funkcji ma być wskaźnik do zmiennej typu double. Zadaniem funkcji jest zamiana wartości wskazywanej zmiennej z sześcianem danej liczby (jeśli wartość wynosi 3 należy zamienić na 27). Stwórz w programie dwa przypadki testowe.

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Napisz funkcję sprawdzającą dwie tablice jednowymiarowe typu int o takich samych rozmiarach. Funkcja powinna zwrócić wartość “1” jeśli obie tablice zawierają tylko liczby parzyste, wartość “2” jeśli obie tablce zawierają tylko liczby nieparzyste, wartość “0” w pozostałych wypadkach.

*Punktacja: 8 pkt.*

1. Napisz funkcję rekurencyjną, która dla otrzymanej w argumencie nieujemnej liczby całkowitej zwraca wartość elementu o indeksie ciągu zdefiniowanego w następujący sposób

Przypadki testowe dla funkcji:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 2 | 4 |
| 3 | 14 |
| 4 | -9 |

*Punktacja: 7 pkt.*

1. Stwórz program, w którym wykonasz poniższe czynności:

* stwórz tablicę jednowymiarową 7-elementową typu int i uzupełnij ją dowolnym wartościami,
* za pomocą pętli sprawdź w tej tablicy ile jest liczb parzystych na elemntach o parzystych indeksach, wynik wyświetl na konsoli (uwaga: uwzględnij liczby dodatnie, ujemne i zero, zero jest liczbą parzystą).

*Punktacja: 7 pkt.*

1. W folderze PoprawB znajduje się kod w języku C, który nie spełnia zasad kompilacji. Popraw kod modyfikując co najwyżej 2 linijki tak, aby się kompilował. Zabronioną operacją jest komentowanie kodu.

*Punktacja: 6 pkt.*

**Po zakończonej pracy wszystkie pliki z kodem (własne i poprawione) umieść w jednym folderze na puplicie komputera. Spakuj folder i zmień nazwę archiwum pokrywającą się z Twoim numerem indeksu/albumu/legitymacji. Sprawdzeniu podlegać będzie tylko i wyłączenie zawartość archiwum.**