
	NJE GAMF Kar Informatika Tanszék	
	Számítógép-architektúrák I	
SZAMARC1-1	2. Géptermi pontszerző dolgozat	MINTA

Név:

NEPTUN:

Aláírás:

Dátum:

Eredmény:

Általános rész:

Az elkészült CPP fájlt másolja át az S:\ meghajtóra, és nevezze át a NEPTUN kódjára, ezzel fogja azonosítani magát.

A nem egyértelműen beazonosított dolgozat 0 pontot ér!

C++ nyelvet használhat a következő esetekben: változók létrehozása (kivételt képez a const char* tömbfeltöltés, azt máshogyan nem adhatjuk meg). Minden más esetben Assembly nyelvű utasításokat kell használni (a változók és a tömbök feltöltésére is!).

C++ nyelven írt megoldások, megoldásrészletek nem kerülnek pontozásra!

A programozási feladat (30 pont):

Számítsa ki egy 1000 elemű, A és B között véletlen számokkal feltöltött (A és B egész számok), 64 bites lebegőpontos tömb négyzetes közepét, és az eredményt írja ki a képernyőre.

$$x_n = \sqrt{\frac{1}{N} \sum_{i=1}^N x_i^2} = \sqrt{\frac{x_1^2 + x_2^2 + \dots + x_N^2}{N}}$$

1. ábra - Négyzetes közép

Az A, B értékeket a felhasználótól kapjuk meg (billentyűzetről bekérve).

Ellenőrizze, hogy A<B teljesüljön, ha nem teljesül, kérje be újra az értékeket!

A tömböt táblázatos formában bevezető szöveggel írjuk ki a képernyőre.

Az eredményt bevezető szöveggel írjuk ki a képernyőre.

A feladat csak C++-os megoldása NEM ér pontot!