

Programiranje 2 — peti par domačih nalog

- ① Naj bo `t` kazalec na nek neničelni element znotraj tabele celih števil. Ta element je člen strnjenega podzaporedja, ki je na levi in desni strani omejeno z elementoma 0. Elementa 0 ne pripadata podzaporedju; prvi člen podzaporedja je potemtakem desni sosed levega elementa 0, zadnji člen pa je levi sosed desnega elementa 0.

Napišite funkcijo

```
int* poisci(int* t, int* dolzina, int** konec)
```

ki v spremenljivko, na katero kaže kazalec `dolzina`, vpiše dolžino opisanega podzaporedja, v spremenljivko, na katero kaže kazalec `konec`, vpiše kazalec na zadnji element podzaporedja, vrne pa kazalec na prvi element podzaporedja.

Dopolnite in oddajte datoteko `naloga1.c`. Izhodiščno različico datoteke `naloga1.c`, primer testne datoteke in vezno datoteko `naloga1.h` najdete v paketu *Izhodiščne datoteke* na spletni učilnici.

Prvih 30% testnih primerov preverja samo vrednost spremenljivke, na katero kaže kazalec `dolzina`.

- ② Najprej napišite funkcijo

```
void zamenjaj(int** a, int** b)
```

ki med seboj zamenja vrednosti kazalca, na katerega kaže kazalec `a`, in kazalca, na katerega kaže kazalec `b`, nato pa še funkcijo

```
void uredi(int** a, int** b, int** c)
```

ki vrednosti kazalcev, na katere kažejo kazalci `a`, `b` in `c`, med seboj zamenja tako, da bodo vrednosti spremenljivk, na katere bodo kazali (spremenjeni) kazalci, na katere kažejo kazalci `a`, `b` in `c`, naraščajoče urejene.

Dopolnite in oddajte datoteko `naloga2.c`. Izhodiščno različico datoteke `naloga2.c`, primer testne datoteke in vezno datoteko `naloga2.h` najdete v paketu *Izhodiščne datoteke* na spletni učilnici.

Prvih 30% testnih primerov kliče funkcijo `zamenjaj`, preostali pa funkcijo `uredi`.