

Napomene:

1. Obavezno pročitati **SVE** napomene.
2. Zadatak snimiti pod imenom **zadT34.S**. Ovo je jedini fajl koji će biti pregledan.
3. Obavezno upisati **ime, prezime i broj indeksa** u komentar na početku fajla. Nepotpisani zadaci neće biti pregledani.
4. Rešenje koje ne može da se kompajlira nosi **0** poena.
5. Obavezno iskomentarisati kod.
6. Za vreme testa nema pauze. Izlazak iz učionice se smatra završetkom testa.
7. Asistenti za vreme testa pružaju informacije vezane isključivo za razumevanje teksta zadatka i pomoć oko korišćenja programskih alata.
8. U **zadT34.S** fajlu se treba nalaziti samo kod potprograma, **bez sekcije podataka**. Ukoliko su potrebne dodatne promenljive, koristiti lokalne promenljive.

Zadatak:

Napisati potprogram za sabiranje i množenje elemenata dva niza. Dati su nizovi **a** i **b** koji sadrže 16-bitne neoznačene brojeve, dužine **n** elemenata. Svaki element niza **a** sa neparnim brojem indeksa (elementi sa indeksima 1,3,5...) sabirati sa korespondentnim elementom niza **b** i smestiti rezultat u odgovarajući element 16-bitnog niza **resenje**. Svaki element niza **a** sa parnim brojem indeksa (elementi sa indeksima 0,2,4,...) potrebno je pomnožiti sa korespondentnim elementom niza **b** i smestiti rezultat u odgovarajući element niza **resenje**. Ukoliko je rezultat nekorektan za neku poziciju, u niz **resenje** za tu poziciju treba upisati vrednost **1111**.

Deklaracija potprograma data je sa:

```
int SaberiMnozi(int n, unsigned short *a, unsigned short *b,  
                unsigned short *resenje);
```

Povratna vrednost potprograma je broj elemenata niza rešenje sa nekorektnim rezultatom.

Primer:

Za ulazne nizove **a** {1, 2, 3, 4, 5, 6} i **b** {0, 0, 2, 2, 10, 10} niz **resenje** treba da bude {0, 2, 6,6,50,16}, a povratna vrednost 0.

Pored testova koji su unapred dati (automatizovano testiranje sa **./testiraj.sh zadT34.S**), prilikom pregledanja potprogram će se testirati sa još dodatnih testova, te je potrebno testirati i sa drugim ulazima.

Napomena: testiraj.sh ima smisla pokretati tek kada je zadatak završen.

Za kompletno odrađen zadatak se dobija 20 poena.