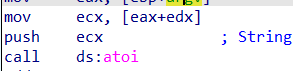
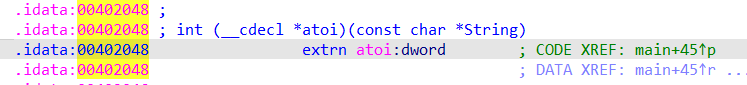
אלעד פישר 213924624

1. המיין קורא ל2 פונקציות:

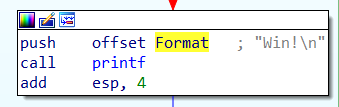
atoi:

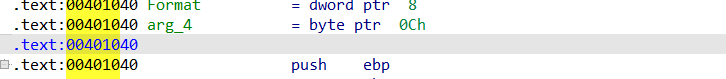
הפונקציה אטוי למעשה ממירה מחרוזת למספר, היא מקבלת מחרוזת כמו שניתן לראות בקוד 

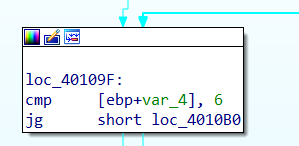
הכתובת שלה זה: 00402048 כמו שניתן לראות בקוד: 

הפונקציה השניה printf:

פרינטפ מדפיסה את המחרוזת הראשונה(פורמט) עם הפרמטרים שאחרי, זו פונקציית מערכת...

היא מקבלת אצלנו מחרוזת(למעשה זה הכתובת של המחרוזת) כמו שניתם לראות כאן

כמו כן הכתובת שלה זה 00401040 כמו שאפשר לראות בקוד 

2)הקוד בהתחלה בודק אם משתנה\_4 שווה 6: 

בגלל שזה לא שווה ל6(בהתחלה זה מאותחל ל0) קופצים ללולאה:

תמונה שמכילה טקסט

התיאור נוצר באופן אוטומטיכאן אפשר לראות שכל איטרציה אנחנו נוסיף למשתנה\_21 את הערך של הקאונטר(משתנה\_4) שלנו. בחלק השני אנחנו נוסיף 1 לערך של משתנה\_4. ושוב נבדוק את התנאי אם משתנה\_4 שווה 6.

למעשה לפי זה הלולאה תעבוד 6 פעמים ותחבר למשתנה\_21 1,2,3,4,5,6 ולכן הערך שלו יהיה בצורה מפתיעה מאוד – 21. לאחר מכן שהאיטרציה תהיה שווה 6 נמשיך לקטע קוד הבא: תמונה שמכילה טקסט

התיאור נוצר באופן אוטומטי

כאן אנחנו נמיר את הקלט מהמשתמש בעזרת הפונקציה אטוי. ונבדוק אם הערך שווה לערך של משתנה\_21. אם הערכים שווים אנחנו נקפוץ לחלק שמדפיס את הטקסט WIN! ולכן אנחנו נרצה להכניס בקלט 21 כי אז יודפס win!

סתם דוגמה להרצה:

תמונה שמכילה טקסט

התיאור נוצר באופן אוטומטי