

Zadanie 1. Przygotuj rozwiązania następujących zagadnień:

- a) Stwórz tablicę liczb całkowitych o rozmiarze 100. Kolejne elementy tablicy powinny mieć wartości o jeden większe od poprzedniego elementu. Pierwszy element powinien mieć wartość 0. Sprawdź, czy dziesiąty element tablicy jest podzielny przez dwa. Stwórz wskaźnik i ustaw go na 11-tym elemencie tablicy. Wyświetl ten element przy użyciu wskaźnika. (5 pkt)
- b) Napisz funkcję, która przyjmie czteroelementową tablicę liczb całkowitych i zwróci nową tablicę z podwojoną każdą wartością. (2 pkt)

przykład:

wejście: {1, 6, -7, 3}

wyjście: {2, 12, -14, 6}

- c) Struktura „Batonik” ma trzy pola. Pierwsze to marka słodczy, drugie to waga (z uwzględnieniem części ułamkowej), a trzecie to liczba kalorii (liczba całkowita). Napisz program deklarujący taką strukturę i tworzący zmienną typu „Batonik” o nazwie snack, inicjalizując poszczególne pola wartościami „Bounty”, 57, 278. Program powinien na sam koniec wyświetlić zawartość zmiennej snack. (3 pkt)