C אקרונות התכנות ושפת עקרונות התכנות ושפת

תרגיל בית מספר 4

נושאי הלימוד במטלה זו הוא: אופרטור ?, משפט switch, לולאות אין להשתמש בחומר מתקדם בפתרון המטלה.

שאלה 1 – להרצה

כתוב תוכנית הקולטת מהמשתמש תווים. על מנת לסיים את הכנסת התווים המשתמש יקליד את האות 'Q' . התוכנית תדפיס למסך את מספר הפעמים שהוקלדו האופרטורים האריתמטיים +,-,*,/ <u>חובה להשתמש במשפט **switch**.</u> לדוגמא:

Please insert characters. To finish press Q
Y
/
+
/
O
(
Q
+ appears 1 time
/ appears 2 times
- appears 1 time
- appears 1 time

שאלה 2 – להרצה

כתוב תוכנית הקולטת מהמשתמש שני מספרים שלמים. התכנית תדפיס למסך את המספר אשר מכפלת ספרותיו מקסימלית.

חובה להשתמש באופרטור?.

:לדוגמא

עבור המספרים 89, 12213 התכנית תדפיס את המספר 89.

שאלה 3 – להרצה

כתוב תוכנית הקולטת מהמשתמש מספר שלם חיובי (יש להגדיר טיפוס מתאים). מוצאת את הספרה המינימלית בו, ואת הספרה המקסימלית בו, ומדפיסה מספר הבנוי מספרות אלו (מהמינימום למקסימום) – וכל הספרות שביניהן, בסדר עולה ברצף.

למשל, אם נקלט המספר 7526224, אזי הספרה המינימאלית היא 2 והמקסימלית היא 7, לכן צריך להדפיס: 234567.

שאלה 4 – להרצה

כתוב תוכנית אשר קולטת מהמשתמש מספר שלם n חיובי , התוכנית תדפיס למסך לוח שחמט בגודל n*n משבצות. משבצות שחורות יסומנו ב-X. משבצות לבנות יסומנו ב-O.

שימו לב כי כל שורה מתחילה בצורה אחרת.

הערה: במידה והמשתמש מנסה להקליד מספר שלילי או 0 יש לבקש ממנו שוב עד אשר יקליד מספר חיובי.

:n=5 כך לדוגמא יראה הקלט עבור



הנחיות הגשה

- 1. יש לארוז את הקבצים שלהלן כקובץ זיפ בשם <exe4_<full_name_of_student ולשלוח במודול.
 - פרוט הקבצים:
 - Q1.c Q2.c •
 - Q3.c •
 - Q4.c •
- Exe4.pdf : יכיל עבור כל שאלה את הקוד של השאלה (העתקה מהקובץ c. הרלבנטי), ובנוסף . תצלום של הפלט של התכנית.
 - 2. אופן ההגשה המלא מפורט בדף נוהל הגשת מטלות אשר נמצא באתר הקורס.
 - .3 יש להגיש את התרגיל עד התאריך 25/11/2020 בחצות.

עבודה נעימה!!!