



FERIT

Programiranje 2

Laboratorijske vježbe

LV9

Rekurzije i pokazivači na funkcije

WHEN YOU HEAR THIS:



*YOU KNOW YOU'RE IN A
SOFTWARE PROJECT*

5. ZADACI

Pri rješavanju zadataka potrebno je ispisati rezultate u točno određenom formatu. Oba zadatka je potrebno pokazati nastavniku na satu.

1. Pokrenite sve primjere iz vježbe i pokažite nastavniku kako rade. U primjerima gdje je potrebno umetnuti određene funkcije ili vrijednosti (npr. kôd iz primjera 2.2. se treba ispravno umetnuti u kôd iz primjera 2.1.), pokažite nastavniku kako ste to uspješno napravili. Probajte mijenjati vrijednosti u inicijaliziranom labirintu u *main* funkciji, te nađite slučajeve u kojima algoritam uspije i u kojima ne uspije naći put. Što se događa ako imate dio puta koji je kružni (zatvorena petlja)?
2. Izmijenite riješeni primjer iz primjera 4.1. tako da omogućuje proizvoljnu lokaciju početka i završetka labirinta, za razliku od trenutnog rješenja, gdje labirint počinje u gornjem lijevom kutu, a završava u donjem desnom. Lokaciju početka i kraja labirinta predajete programu učitavanje 4 cjelobrojna podatka, koji predstavljaju red i stupac početka i red i stupac završetka labirinta.

NAPOMENA: U ovom slučaju nije potrebno ispisivati na ekran rezultate, VPL aktivnost direktno provjerava zapisane datoteke.