

Programowanie Proceduralne

IS-L6

1. (1) Proszę napisać program, który alokuje pamięć dla jednowymiarowej tablicy zmiennych rzeczywistych o rozmiarze podanym przez użytkownika, wypełnia ją liczbami pseudolosowymi z przedziału od 23.0 do 34.0. Tablicę proszę wypisać przy użyciu zmiennej ***iter** . Następnie program ma wczytać nowy rozmiar tablicy i gdy jest on większy niż dotychczasowy nowe elementy należy wypełnić liczbami z zakresu od -20.0 do -5.0. Na koniec ponownie proszę wypisać tablicę przy użyciu zmiennej ***iter** .

2. (2) Proszę napisać i przetestować funkcję, która przyjmuje jako parametry 2 wskaźniki na liczby rzeczywiste i oblicza podłogę (**floor**) z iloczynu wartości, na które wskazują te wskaźniki. Funkcja ma zwrócić wskaźnik na zmienną całkowitą przechowującą tak otrzymaną wartość.

3. Trójkąt Pascala dla N = 5

```

    1
  1 1
 1 2 1
1 3 3 1
1 4 6 4 1
1 5 10 10 5 1
```

(4) Proszę napisać program, który wypisze na ekran trójkąt Pascala o podanej przez użytkownika wysokości.

W programie korzystamy z tablicy **jednowymiarowej**, która przechowuje tylko **aktualnie** wypisywany poziom.

Na początku programu tablica przechowuje tylko jeden element: **pas[0]=1**.

W każdej kolejnej iteracji **zwiększamy rozmiar tablicy** o jeden element, wykorzystaj funkcję **realloc**. Zawsze **pas[0]=1** oraz **pas[ostatni element] = 1**.

4. (3) Proszę napisać program , w którym dwie posortowane rosnąco tablice liczb rzeczywistych zostaną połączone w nową tablicę dynamiczną, która będzie posortowana rosnąco, wartości będą pochodziły z przekazanych tablic i nie będą się powtarzały

przykład :

```
float arg_1[] = {1.0, 1.2, 1.2, 1.5, 1.5, 1.5, 1.6, 1.6, 1.8, 1.9}
float arg_2[] = {1.0, 1.1, 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 1.6, 1.8, 1.8, 1.8, 1.9, 1.9, 2.0, 2.0}






wynik -> {1.0, 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.6, 1.8, 1.9, 2.0}
```

5. (3) Proszę napisać program , w którym zostanie zaalokowana tablica liczb rzeczywistych o rozmiarze podanym przez użytkownika, zostanie wypełniona liczbami losowymi z zakresy (-1.5, 1.5), a następnie jej elementy zostaną "rozłożone " na dwie tablice dynamiczne : dodatnią oraz ujemną

Status przesłanego zadania

Status przesłanego zadania	Przesłane do oceny
Stan oceniania	Ocenione
Termin oddania	poniedziałek, 11 marzec 2019, 14:30
Pozostały czas	Zadanie zostało złożone 7 min. 39 sek. przed terminem
Ostatnio modyfikowane	poniedziałek, 11 marzec 2019, 14:22

Przesyłane pliki

-  [zad1.c](#)
-  [zad2.c](#)
-  [zad3.c](#)
-  [zad4.c](#)
-  [zad5.c](#)

Komentarz do przesłanego zadania

 [Komentarze \(0\)](#)

Edytuj zadanie

Dodaj lub edytuj swoje zadanie

◀ IS-L6

Przejdź do...

IS-L6 ▶



Platforma e-Learningowa obsługiwana jest przez:
Centrum e-Learningu AGH oraz Uczelniane Centrum Informatyki AGH

Podsumowanie przechowywania danych
[Pobierz aplikację mobilną](#)