

Zajęcia 2: Opracowanie prostych funkcji

Utwórz nowy projekt i zdefiniuj w nim niżej wymienione funkcje:

- funkcję `int silnia(int n)` zwracającą silnię liczby podanej jako argument funkcji,
- funkcję `void pierwiastki()` obliczającą i wypisującą pierwiastki równania kwadratowego (również zespolone) o współczynnikach wprowadzanych z klawiatury,
- funkcję `double max(double* tab, int n)` zwracającą maksymalną (minimalną) liczbę z tablicy typu `double`,
- funkcję `int Fibo(int n)` zwracającą *liczbę Fibonacciego* o zadanym numerze (np. `nr=1` zwróci 1, `nr=8` zwróci 21),
- funkcję `void echo(char* s)`, która ma za zadanie wypisać na ekran dowolny napis przekazany do funkcji w taki sposób, że każda litera podanego napisu na ekranie ma pojawić się dwa razy,
- funkcję `int ZliczIle(char* s, char c)`. Funkcja ma obliczyć liczbę wystąpień podanego do funkcji znaku w napisie przekazanym do funkcji i zwrócić tę liczbę jako wynik działania funkcji,
- funkcję `void odwroc(char* s)`, która ma za zadanie odwrócić ciąg liter napisu przekazanego do funkcji,
- funkcję `void sortuj(double* tab, int n)` sortującą rosnąco tablicę liczb typu `double`,
- funkcję `void ZamienLitery(char* s)` zmieniającą litery napisu z dużych liter na małe i odwrotnie.

Każda z wyżej wymienionych funkcji powinna być zdefiniowana w oddzielnym pliku o rozszerzeniu ***.c**. W pliku, gdzie znajduje się funkcja główna **main** należy umieścić deklaracje zapowiadające tych funkcji oraz je wywołać.