

## Wstęp do programowania – **absolutne minimum**

1. Z czego na pewno musi się składać program napisany w języku C?
2. Co musi znajdować się na końcu każdego polecenia?
3. Jaki znak specjalny służy do wypisania na ekran znaku %?
4. Jaki znacznik konwersji wykorzystasz aby wpisać zmienną w trybie naukowym (np. 1e-10)?
5. Czy '\n' i "\n" oznacza to samo? Do czego służy ten znak?
6. **int 23a;** // Czy możemy w ten sposób zadeklarować zmienną?
7. Za co odpowiada znak '\0'?
8. Dlaczego komentarze są niezbędnym elementem kodu?
9. Po co załączamy biblioteki przed funkcją **main** i za pomocą jakiej dyrektywy to robimy?
10. W jakich sytuacjach przydają się zmienne globalne i za pomocą jakiej dyrektywy możemy je zdefiniować?
11. Za co odpowiada znak & wykorzystywany w funkcji **scanf**? Kiedy nie musimy o nim pamiętać?
12. W jaki sposób możemy podzielić przez siebie zmienne całkowitoliczbowe (typu **int**) i otrzymać wynik w postaci liczby zmiennoprzecinkowej (typu **float**)?
13. Jak sprawdzisz czy zmienna *a* jest różna od 5?
14. Zaprzecz warunkowi: **(a<5 && a>-1)**
15. W jakiej sytuacji skorzystasz z instrukcji **sizeof**?
16. Jakie są różnice w wykorzystaniu pętli **for**, **while** i **do..while**?
17. Czym się różnią instrukcje **break** i **continue**?
18. Co się stanie jeśli w przypadku instrukcji **switch** nie wpisujemy instrukcji **break** dla **case'ów**?
19. Jak sprawdzić czy wprowadzony znak jest liczbą?
20. Jak wprowadzić łańcuch znaków zawierający spacje (lub inne białe znaki)?
21. Dlaczego aby uzyskać różne wyniki losowań musimy wywołać funkcję **srand**?
22. Od jakiej liczby rozpoczynamy indeksowanie tablic?
23. Do czego służą funkcje **malloc** i **free**?
24. Wypisz co najmniej 3 funkcje z biblioteki **string** i napisz do czego one służą.
25. W jaki sposób możemy wyznaczyć maksymalny element w tablicy zawierającej liczby zmiennoprzecinkowe?