

```
int x,y=2,z=3,t=4,m=5;
int v[5];
int* ptr1,*ptr2;
```

① `printf("%.d\n", f4(z,t,y));` →  $\frac{4}{2} + 3 \cdot 3 = 2 + 9 = 11$

```
ptr1 = &t;
ptr2 = &m;
```

② `printf("%.d\n", f2(ptr1)f2(m));`  
 חשבון להפוך שמאקרו בעצם מתחיל אותו כך את צרמא במה שרשם כלומר:

`f2(ptr1)f2(m)` →  $\xrightarrow[\text{מחברת}]{\text{יהפך להיות ש' הקדים}} *ptr1 * m$

נמאק במה שיצר למט הקדים מחברת ונבאה:

`*ptr1 * m`

המכניות הראשונה (האדומה) היא בעצם של פוינטר (מכין) ואילו המכניות השנייה אין לה אחרי פוינטר ולכן היא של כפלה. כיוון שמכניות של פוינטר קודמת לכפלה אז זה יתבצע כך:

`*ptr1 * m` →  $4 * m$  →  $4 * 5 = 20$

`v[0] = f2(ptr2);` →  $v[0] = 5;$

`v[1] = z;` →  $v[1] = 3;$

`while(f2(v)) {` → כיוון שרשם רק V אז זוהי הכתובת וההתחלתית והדבור האחר (ה-1) (שון).

`v[1] += 2;`

`v[0] --;`

③ `printf("%.d\n", v[1]);` →

13

<code>v[0]</code>	<code>v[1]</code>
5	3
4	5
3	7
2	9
1	11
0	13

$$x = \underbrace{f3(m, z)}_{\substack{5/3=1 \\ \text{int-2} \text{ וזוגי}}} = \underbrace{f3(z, y)}_{\substack{3/2=1 \\ \text{int-2} \text{ וזוגי}}} ? 2:4;$$

$$\longrightarrow \begin{array}{l} 1=1 \checkmark \\ 2 \text{ זוגי} \\ \underline{\underline{x=2}} \end{array}$$

④ `printf("%d\n", x);` → 2 זוגי

`V[0] = y;`  
`V[1] = 0;`

`switch(V[0]) {`  
    `case 1: V[1] += 1;` → `x=1` זוגי

`case 2: V[1] += 2;` → `V[1] = 2` כיוון `switch` יש את התאנה  
    `case 3: V[1] += 3;` → `V[1] = 5` `falling-through` אל תהי יבצע את `case`

`default: V[1] ++;` → `V[1] = 6` `break` תפסקו או `switch` תפסקו  
}

⑤ `printf("%d\n", V[1]);`

`V[0] = m;` → `V[0] = 5;`

`x = 0;`

`while (!(--V[0] % 2)) {` → -- ל "3" זוגי  
% זוגי

`V[0] --;`

`x ++;`

`if (x == 10) break;`

}

278N 1026

V[i]	X
5	0
4	
3	1
2	
1	2
0	
-1	3
-2	
-3	4
-4	
-5	5
-6	
-7	6
-8	
-9	7
-10	
-11	8
-12	
-13	9
-14	
-15	10

→  $X == 10$  ✓  
break;

⑥ `printf("%d\n", V[i]);` → -15 0031