

[Írányítópult](#) / [Kurzusaim](#) / [Programozás \(GKNB INTM021\)](#) / [Vizsgák](#) / [2021.január 22. 13:00](#)**1** kérdés

Nincs befejezve

1 pont szerezhető

Egy térbeli vektor hossza meghatározható a következőképpen:  $|\vec{v}| = \sqrt{v_1^2 + v_2^2 + v_3^2}$

Az *svector* struktúra már definiálva van a forrásszöveg elején egy térbeli vektor megadásához:

```
struct svector {  
    double x;  
    double y;  
    double z;  
};
```

Definiálja azt a `double avgLength(svector v[], int n)` függvényt, ami visszaadja az  $n$  elemű  $v$  tömbben tárolt térbeli vektorok átlagos hosszát.

**For example:**

Test	Result
<pre>svector sva[] = {     {1, 0, 0},     {0, 2, 0},     {0, 0, 6} }; int n = sizeof(sva)/sizeof(struct svector); cout &lt;&lt; setprecision(3) &lt;&lt; avgLength(sva, n) &lt;&lt; endl;</pre>	3

**Answer:** (penalty regime: 0 %)

[Reset answer](#)

```
1 double avgLength(svector v[], int n) {  
2     return 0.;  
3 }
```

[Ellenőrzés](#)[◀ Mintavizsga](#)[Ugrás...](#)

