

Laboration 2 – Gissa talet

Laboranter:

Namn1 : Erik Erelöf
Datorid : ae2790

Namn2 : Oskar Zetterström
Datorid : af6260

Datum då laborationen genomfördes: 2016-11-24



Genom att skicka in labrapporten intygar du/ni att följande regler har följts:

1. Laborationsuppgifter skall lösas självständigt av varje laborationsgrupp. Det är tillåtet att diskutera lösningar, men INTE att kopiera lösningar! Det är alltså INTE tillåtet att ge laborationsresultat eller färdiga lösningar till en annan grupp.
2. Bägge gruppmedlemmarna förväntas ta aktiv del i genomförandet av laborationen och skrivandet av rapporten. Detta inkluderar att bygga, programmera, dokumentera, testa och felsöka. Bägge gruppmedlemmarna skall kunna svara på frågor om hur laborationen genomförts och vilka resultat som erhållits.
3. Examination baseras alltid på individuella resultat

Resultat

Uppgift 7.2.3

Arrayen har ett extra tecken för att få plats med tecknet `'\0'` som signalerar att strängen i arrayen är slut.

Uppgift 8.2.5

- Vad har ni lärt er?
Vi har blivit bättre på att hantera pekare och adressreferenser. För att öka värdet på värdet som pekaren pekar på ska man skrivva `++*pekare`. I början skrev vi `*pekare++` vilket ökar pekarens position istället för värdet. Vi har även fått en större förståelse för språket C, och atmelstudio.
- Vad var intressant/givande?
Randomseed funktionen var intressant för att talet som skickas in i funktionen aldrig riktigt blir slumpmässigt, det blir bara psuedorandom. Så om man spelar länge så kan man se ett mönster.
- Upplevdes något som svårt?
Hur man inkrementerar en pekare upplevdes som svårt eftersom momentet inte riktigt finns i Java, språket vi är vana med. Randomfunktionen tog också lite tid att lista ut hur den fungerade.
- Stötte ni på problem? Isånnafall vad?
Vi hade problem med att starta projektet. Vi var inte säkra på hur man skulle starta upp det nya projektet, på hur vi skulle få in alla delar ifrån lab1 och de nya filerna från lab2. Vi löste problemet genom att läsa manualen som finns på It's learning. Ett annat problem var att vår skärm till arduino-kortet inte fungerade. Vi fick en ny skärm och det löste problemet.