

```

243 270 int main(){
244 271     ClearConsoleToColors(15, 1);
245 272     SetConsoleTitle("Project - Programming Code Assistant Screen");
246 273     int choice;
247 274     char ch = '\a';
248 275     while(1){
249 276         system("cls");
250 277         printf("1. Find Out the Day\n");
251 278         printf("2. Print all the day of month\n");
252 279         printf("3. Add Note\n");
253 280         printf("4. EXIT\n");
254 281         printf("ENTER YOUR CHOICE : ");
255 282         scanf("%d",&choice);
256 283         system("cls");
257         switch(choice){

```

## Zbiór zadań - C

Piotr Jastrzębski

2024-04-09

# Spis treści

Zbiór zadań - C	3
I Podstawy języka C	4
1 Operacje wejścia, wyjścia.	5
2 Instrukcje warunkowe, operator warunkowy	6
3 Pętle	8
4 Funkcje	9
5 Wskaźniki	11
6 Wskaźniki na funkcję	14
7 Debugowanie	15
8 Tablice jednowymiarowe	17
9 Napisy	22
II Dodatki	25
10 Formatowanie zmiennych liczbowych w printf	26
11 Operatory arytmetyczne	28
12 Operatory bitowe	29
13 Zadanie różne cz.1	30
Bibliografia i inne zbiory zadań	34
Historia zmian	35

# Zbiór zadań - C

Tu będzie zbiór zadań z programowania w języku C. Inspiracją było zebranie zadań powstałych w trakcie prowadzenia zajęć dydaktycznych realizowanych na Wydziale Matematyki i Informatyki Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.

Rozwiązania wybranych zadań dostępne są tutaj: <https://github.com/pjastr/zbior-zadan-c-rozw>.

**Cześć I**

**Podstawy języka C**

# 1 Operacje wejścia, wyjścia.

1. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie jednej liczby całkowitej, a następnie wyświetla ją na ekranie.
2. Stwórz program, który wczytuje od użytkownika dwie liczby zmiennoprzecinkowe i wypisuje ich różnicę.
3. Zaprojektuj aplikację, która pyta użytkownika o jego rok urodzenia, a następnie wypisuje rok poprzedni (o jeden mniejszy).
4. Napisz program, który wczytuje od użytkownika trzy liczby całkowite i wypisuje ich średnią jako wartość zmiennoprzecinkową.
5. Utwórz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie dwóch liter (znaków), a następnie wypisuje je w odwrotnej kolejności.
6. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie jednej liczby zmiennoprzecinkowej, a następnie podwaja jej wartość i wypisuje wynik.
7. Utwórz program, który wczytuje od użytkownika liczbę zmiennoprzecinkową reprezentującą kwotę w dolarach, a następnie wypisuje, ile to jest euro, przyjmując stały kurs wymiany (np. 1 dolar = 0.85 euro).
8. Napisz program, który wyświetla na ekranie tekst: **To jest cytat: "Często używam języka C."**. Upewnij się, że znaki cudzysłowu są poprawnie wyświetlane jako część napisu.
9. Stwórz program, który wypisuje na standardowe wyjście ścieżkę do folderu w systemie Windows, np. `C:\Program Files\MojaAplikacja\` (na sztywno, bez pobierania czegoś z systemu) lub `C:\\Program Files\\MojaAplikacja\\`.
10. Zaprojektuj program, który pokazuje, jak wypisać na ekranie następujący tekst: **Specjalne znaki: \t (tabulacja), \n (nowa linia), % (procent), \\ (ukośnik wsteczny)..**
11. Napisz program, który wczytuje ze standardowego wejścia dwie liczby wymierne reprezentujące długości boków trójkąta prostokątnego. Następnie oblicz i wyświetl długość przeciwprostokątnej.
12. Napisz program, który wczytuje ze standardowego wejścia całkowitą i wypisuje na standardowym wyjściu jej wartość bezwzględną.
13. Napisz program, który wczytuje ze standardowego wejścia zmiennoprzecinkową i wypisuje na standardowym wyjściu jej wartość bezwzględną.
14. Znajdź przykład i wyświetl na standardowym wyjściu, kiedy dodawanie liczb zmiennoprzecinkowych nie jest łączne.

## 2 Instrukcje warunkowe, operator warunkowy

W poniższych zadaniach jako instrukcję warunkową należy wykorzystać `if`, `if else`, `switch case`. Przez operator warunkowy rozumie się ?.

1. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie liczby całkowitej. Program powinien wyświetlić informację, czy wprowadzona liczba jest dodatnia, ujemna czy równa zero.
2. Napisz program, który przyjmuje od użytkownika dwie liczby całkowite i wyświetla większą z nich.
3. Napisz program, który prosi o wprowadzenie oceny w skali od 1 do 5. Program powinien wyświetlić opis oceny: niedostateczny (1), dopuszczający (2), dostateczny (3), dobry (4), bardzo dobry (5). Dla liczby spoza zakresu, program powinien wyświetlić komunikat o błędzie.
4. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie trzech różnych liczb całkowitych i wyświetla najmniejszą z nich.
5. Napisz program, który pyta użytkownika o rok i sprawdza, czy podany rok jest rokiem przestępnym. Rok przestępny to taki, który jest podzielny przez 4, ale nie jest podzielny przez 100, chyba że jest też podzielny przez 400.
6. Napisz program, który przyjmuje od użytkownika dwie liczby całkowite i wyświetla informację, czy suma obu liczb jest parzysta czy nieparzysta.
7. Napisz program, który przyjmuje od użytkownika trzy liczby zmiennoprzecinkowe  $a$ ,  $b$ ,  $c$ . Potraktuj je jako współczynniki równania kwadratowego  $ax^2 + bx + c = 0$ . Na standardowym wyjściu wypisz wszystkie warianty rozwiązań tego równania.
8. Napisz program, który przyjmuje dwie liczby całkowite jako wejście od użytkownika i używa operatora warunkowego, aby znaleźć i wyświetlić największą z nich.
9. Napisz program, który przyjmuje trzy liczby całkowite jako wejście od użytkownika i używa operatora warunkowego, aby znaleźć i wyświetlić najmniejszą z nich.
10. Używając operatora warunkowego `?`, napisz program, który przyjmuje od użytkownika jedną liczbę całkowitą i wyświetla "parzysta" lub "nieparzysta" w zależności od wartości liczby.

11. Stwórz program, który prosi o wprowadzenie dwóch liczb zmiennoprzecinkowych i używa operatora warunkowego, aby wyświetlić, która z nich jest większa, lub czy są równe z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
12. Używając operatora warunkowego, napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie oceny w skali od 0 do 100 i wyświetla “Zdane”, jeśli ocena jest większa lub równa 51, lub “Nie zdane” w przeciwnym przypadku.
13. Napisz program, który przyjmuje rok jako wejście od użytkownika i za pomocą operatora warunkowego sprawdza, czy jest to rok przestępny. Program powinien wyświetlać “Rok przestępny” lub “Rok nieprzestępny” w zależności od wyniku.

## 3 Pętle

Zadania należy rozwiązać bez tablic, napisów, wskaźników, napisów, wbudowanych funkcji matematycznych. Nie twórz samodzielnie też własnych funkcji.

1. Napisz program, który wyświetla wszystkie liczby całkowite od 1 do 100, używając pętli **for**.
2. Utwórz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie liczby całkowitej  $n$ , a następnie wyświetla sumę wszystkich liczb całkowitych od 1 do  $n$  używając pętli **while**.
3. Napisz program, który czyta od użytkownika liczby całkowite do momentu wprowadzenia zera i następnie wyświetla sumę wszystkich wprowadzonych liczb pozytywnych oraz sumę wszystkich liczb negatywnych, używając pętli **do-while**.
4. Stwórz program, który oblicza i wyświetla silnię podanej przez użytkownika nieujemnej liczby całkowitej, używając pętli **for**.
5. Napisz program, który wyświetla pierwszych 10 liczb ciągu Fibonacciego, używając pętli **while**.
6. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie dodatniej liczby całkowitej  $n$ , a następnie oblicza i wyświetla  $\lfloor \sqrt{n} \rfloor$  (część całkowita/podłoga pierwiastka kwadratowego).
7. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie dodatniej liczby całkowitej  $n$ , a następnie oblicza i wyświetla  $\lceil \sqrt{n} \rceil$  (sufit pierwiastka kwadratowego).
8. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie 10 dodatnich liczb całkowitych i ustawia je w ciąg  $a_1, \dots, a_{10}$ . Oblicz i wyświetl ile elementów ciągu spełnia nierówność  $a_k < \frac{a_{k-1} + a_{k+1}}{2}$  dla  $1 < k < 10$ .
9. Napisz program, który prosi użytkownika o wprowadzenie dodatniej liczby całkowitej  $n$ , a następnie  $n$  dodatnich liczb całkowitych i ustawia je w ciąg  $a_1, \dots, a_n$ . Oblicz i wyświetl ile elementów ciągu spełnia nierówność  $a_k < \frac{a_{k-1} + a_{k+1}}{2}$  dla  $1 < k < n$ .



## 4 Funkcje

Zadania należy rozwiązać bez tablic, napisów, wskaźników, wbudowanych funkcji matematycznych. W zadaniach można stworzyć kilka funkcji pomocniczych. Do każdej funkcji z polecenia należy wywołać przypadek testowy (wywołać co najmniej jeden raz na poprawnym argumencie). W poleceniach używana jest konwencja `camelCase`. Zwróć uwagę, czy funkcja ma coś zwrócić czy wyświetlić.

1. Napisz funkcję `sumTwoNumbers`, której argumentami są dwie liczby całkowite. Funkcja ma wyświetlać sumę liczb przekazany jako argument funkcji. Stwórz przypadek testowy.
2. Napisz funkcję `calculateAbsoluteValue`, której argumentem jest liczba zmiennoprzecinkowa. Funkcja ma zwracać wartość bezwzględną liczby przekazanej jako argument funkcji. Stwórz przypadek testowy.
3. Napisz funkcję `calculateFactorial`, której argumentem jest liczba całkowita nieujemna. Funkcja ma zwracać wartość silni liczby przekazanej jako argument funkcji, obliczoną metodą nierekurencyjną. Stwórz przypadek testowy.
4. Napisz funkcję `sumNumbers`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać sumę liczb od 1 do  $n$  włącznie. Stwórz przypadek testowy.
5. Napisz funkcję `sumSquares`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać sumę kwadratów liczb od 1 do  $n$  włącznie. Stwórz przypadek testowy.
6. Napisz funkcję `calculatePowerOfTwo`, której argumentem jest liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość  $2^n$ . Stwórz przypadek testowy.
7. Napisz funkcję `calculateSquareRootFloor`, której argumentem jest nieujemna liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać część całkowitą pierwiastka kwadratowego z  $n$ . Stwórz przypadek testowy.
8. Napisz funkcję `countFunctionCalls`, która nie przyjmuje żadnych argumentów. Funkcja ma zliczać i wypisywać na standardowym wyjściu liczbę swoich wywołań od momentu uruchomienia programu. Stwórz przypadek testowy. Wykorzystaj zmienne statyczne.
9. Napisz funkcję `calculateFactorialRecursively`, której argumentem jest liczba całkowita nieujemna  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość silni liczby  $n$ , obliczoną metodą rekurencyjną. Stwórz przypadek testowy.

10. Napisz funkcję `calculateFibonacciRecursively`, której argumentem jest liczba całkowita nieujemna  $n$ . Funkcja ma zwracać  $n$ -ty wyraz ciągu Fibonacciego, obliczony metodą rekurencyjną. Stwórz przypadek testowy.
11. Napisz funkcję `calculateArithmeticSequenceRecursively`, której argumentami są dwie liczby całkowite: dodatnie  $n$  (numer wyrazu ciągu do obliczenia) oraz  $d$  (różnica ciągu arytmetycznego), przy założeniu, że wyraz początkowy ciągu  $a_1$  wynosi 1. Funkcja ma zwracać  $n$ -ty wyraz ciągu arytmetycznego, obliczony metodą rekurencyjną. Stwórz przypadek testowy.
12. Napisz funkcję `calculateGeometricSequenceRecursively`, której argumentami są dwie liczby całkowite: dodatnie  $n$  (numer wyrazu ciągu do obliczenia) oraz  $d$  (iloraz ciągu geometrycznego), przy założeniu, że wyraz początkowy ciągu  $a_1$  wynosi 1. Funkcja ma zwracać  $n$ -ty wyraz ciągu geometrycznego, obliczony metodą rekurencyjną. Stwórz przypadek testowy.
13. Napisz funkcję `calculate13`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość wyrażoną wzorem  $f(n) = 2f(n-1) + 3$ , gdzie  $f(1) = 1$ . Stwórz przypadek testowy.
14. Napisz funkcję `calculate14`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość wyrażoną wzorem  $f(n) = 3f(n-1) - 1$ , gdzie  $f(1) = 2$ . Stwórz przypadek testowy.
15. Napisz funkcję `calculate15`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość wyrażoną wzorem  $f(n) = f(n-1) + 2f(n-2)$ , gdzie  $f(1) = 1$  i  $f(2) = 2$ . Stwórz przypadek testowy.
16. Napisz funkcję `calculate16`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość wyrażoną wzorem  $f(n) = 2f(n-1) + 3f(n-2)$ , gdzie  $f(1) = 2$  i  $f(2) = 3$ . Stwórz przypadek testowy.
17. Napisz rekurencyjną funkcję `calculate17`, której argumentem jest nieujemna liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać wartość wyrażoną wzorem  $f(n) = f(0) + f(1) + \dots + f(n-1)$ , gdzie  $f(0) = f(1) = 1$ . Stwórz przypadek testowy.
18. Napisz rekurencyjną funkcję `calculateGCD`, której argumentami są dwie dodatnie liczby całkowite  $n$  i  $m$ . Funkcja ma zwracać największy wspólny dzielnik (NWD) tych liczb algorytmem Euklidesa. Stwórz przypadek testowy.

## 5 Wskaźniki

Zadania należy rozwiązać bez interpretacji wskaźników jako tablic.

1. Skopiuj lub przepisz kod i sprawdź wyniki na standardowym wyjściu:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main()
{
    printf("%Iu\n", sizeof(int));
    printf("%Iu\n", sizeof(int*));
    return 0;
}
```

2. W jednym pliku wykonaj czynności:

- Napisz funkcję `sum` z dwoma argumentami typu `int`. Funkcja ma zwracać sumę wartości przekazanych przez argumenty. Stwórz przypadek testowy.
  - Napisz funkcję `sumVals` z dwoma argumentami, które są wskaźnikami do zmiennych typu `int`. Funkcja powinna zwracać sumę wartości, na które wskazują te argumenty. Utwórz przypadek testowy.
  - Napisz funkcję `addPtr` z trzema argumentami, które są wskaźnikami do zmiennych typu `int`. Funkcja ma być procedurą (typ zwracany `void`). Funkcja ma ustawić wartość zmiennej wskazywanej przez trzeci argument funkcji jako sumę wartości wskazywanych przez dwa wcześniejsze argumenty. Utwórz przypadek testowy.
3. Napisz funkcję `copyInt` z argumentami: `x` typu `int` oraz `w`, który jest wskaźnikiem do `int`. Funkcja ma przepisać wartość `x` do zmiennej wskazywanej przez `w`. Stwórz przypadek testowy.
  4. Napisz funkcję `findMax` z dwoma argumentami: wskaźnikiem `num1` na stałą wartość typu `double` i stałym wskaźnikiem `num2` na zmienną typu `double`. Funkcja ma zwracać większą wartość spośród tych, na które wskazują `num1` i `num2`. Utwórz przypadek testowy.

5. Napisz funkcję `initInts`, która nie przyjmuje argumentów i rezerwuje blok trzech zmiennych typu `int`, ustawiając ich wartości kolejno na 5, -12, 33. Funkcja zwraca wskaźnik na środkową zmienną. Utwórz przypadek testowy w funkcji `main`, który wyświetla wartości z bloku stworzonego przez funkcję.
6. Napisz funkcję `initFloats`, która nie przyjmuje argumentów i rezerwuje blok trzech zmiennych typu `float`, ustawiając ich wartości kolejno na 4.5, 2.3, -4.2. Funkcja zwraca wskaźnik na początkową ze zmiennych w bloku. Utwórz przypadek testowy w funkcji `main`, który wyświetla wartości z bloku stworzonego przez funkcję.
7. Napisz funkcję `initFlts`, która nie przyjmuje argumentów i rezerwuje blok czterech zmiennych typu `float`, ustawiając ich wartości kolejno na 0.5, 1.5, 2.5, i 3.5. Funkcja zwraca wskaźnik na ostatnią zmienną w bloku. Utwórz przypadek testowy w `main`, aby wyświetlić wartości z bloku stworzonego przez funkcję.
8. Napisz funkcję `sumToPtr` z trzema argumentami: dwoma wskaźnikami na stałe typu `int` i wskaźnikiem na zmienną typu `int`. Funkcja ma przepisać do zmiennej wskazywanej przez trzeci argument sumę wartości stałych wskazywanych przez pierwszy i drugi argument. Utwórz przypadek testowy.
9. Napisz funkcję `sqrCopy` z dwoma argumentami: wskaźnikiem na stałą typu `int` i wskaźnikiem na zmienną typu `int`. Funkcja ma przepisać kwadrat wartości stałej do zmiennej wskazywanej przez drugi argument. Utwórz przypadek testowy.
10. Napisz funkcję `subPtrs` z dwoma argumentami: wskaźnikiem `num1` na stałą wartość typu `double` i stałym wskaźnikiem `num2` na zmienną typu `double`. Funkcja ma zwracać różnicę wartości, na które wskazują `num1` i `num2`. Utwórz przypadek testowy.
11. Napisz funkcję `sumSqrs` z dwoma argumentami: wskaźnikiem `num1` na stałą wartość typu `int` i stałym wskaźnikiem `num2` na zmienną typu `int`. Funkcja ma zwracać sumę kwadratów wartości wskazywanych przez `num1` i `num2`. Utwórz przypadek testowy.
12. Napisz funkcję `linFuncVal` z trzema argumentami: wskaźnikiem `a` na stałą wartość typu `float`, stałym wskaźnikiem `b` na zmienną typu `float`, i wskaźnikiem `x` na stałą wartość typu `float`. Funkcja ma obliczać i zwracać wartość funkcji liniowej  $y=ax+b$  dla argumentu `x`, gdzie `a` i `b` są wskazywane przez odpowiednie wskaźniki. Utwórz przypadek testowy.
13. Napisz funkcję `minPtr` z trzema argumentami, które są wskaźnikami na zmienne typu `int`. Funkcja zwraca wskaźnik na zmienną o najmniejszej wartości spośród tych, na które wskazują argumenty. Utwórz przypadek testowy w `main`, aby wyświetlić najmniejszą wartość spośród trzech zmiennych.
14. Napisz funkcję `multPtrs` z dwoma argumentami: wskaźnikiem `num1` na stałą wartość typu `double` i stałym wskaźnikiem `num2` na zmienną typu `double`. Funkcja zwraca iloczyn wartości wskazywanych przez te wskaźniki. Utwórz przypadek testowy.

15. Napisz funkcję `absVal` z jednym argumentem, którym jest wskaźnik na zmienną typu `int`. Funkcja oblicza wartość bezwzględną zmiennej wskazywanej przez wskaźnik i aktualizuje tę zmienną. Utwórz przypadek testowy w `main`, aby wyświetlić wartość zaktualizowanej zmiennej.
16. Napisz funkcję `swap` z dwoma argumentami: wskaźnikiem `ptr1` na zmienną typu `int` i wskaźnikiem `ptr2` na inną zmienną tego samego typu. Funkcja zamienia miejscami wartości wskazywane przez wskaźniki. Utwórz przypadek testowy.
17. Napisz funkcję `swapSign` z dwoma argumentami: wskaźnikiem `ptr1` na zmienną typu `double` i wskaźnikiem `ptr2` na inną zmienną tego samego typu. Funkcja zamienia miejscami wartości wskazywane przez wskaźniki, jeśli mają one różne znaki. W przeciwnym razie nie robi nic. Utwórz przypadek testowy.

## 6 Wskaźniki na funkcję

1. Napisz funkcję `calculate`, która przyjmuje dwa argumenty: wskaźnik na funkcję `operation` oraz liczbę całkowitą `number`. Funkcja `operation` ma przyjmować jeden argument typu `int` i zwracać wartość typu `int`. Funkcja `calculate` powinna wywołać funkcję `operation` z argumentem `number` i zwrócić jej wynik. Stwórz przypadek testowy.
2. Napisz funkcję o nazwie `applyFunction`, która przyjmuje trzy argumenty: wskaźnik na funkcję `func`, która przyjmuje jeden argument typu `int` i zwraca `int`, oraz dwie liczby całkowite: `start` i `end`. Funkcja `applyFunction` powinna wywołać funkcję `func` dla każdej liczby w zakresie od `start` do `end` (włącznie) i wydrukować wyniki na standardowe wyjście. Stwórz przypadek testowy.
3. Napisz funkcję, która otrzymuje trzy argumenty:
  - dwa wskaźniki na funkcje z jednym argumentem typu `int` zwracające wartość typu `int`,
  - dodatnią wartość `n` typu `int`,

i zwraca 1, jeżeli otrzymane w argumentach funkcje mają ten sam znak dla wartości dla liczb całkowitych od 0 do `n`, a zwraca 0 w przeciwnym wypadku. Stwórz przypadek testowy.

4. Napisz funkcję `calculateOperation`, która przyjmuje jako argumenty: wskaźnik na funkcję `operation`, która przyjmuje dwa argumenty typu `double` i zwraca `double`, oraz dwa argumenty typu `double` - `number1` i `number2`. Funkcja `calculateOperation` ma zwracać wynik wywołania funkcji `operation` na argumentach `number1` i `number2`. Stwórz przypadek testowy.
5. Napisz funkcję `modifyAndSum`, która ma przyjmować jako argument wskaźnik na funkcję `modifier`, która przyjmuje jeden argument typu `int` i zwraca `int`, oraz dwa argumenty typu `int`: `number1` i `number2`. Funkcja `modifyAndSum` powinna modyfikować obie liczby za pomocą funkcji `modifier` i zwracać ich sumę. Przykładem funkcji `modifier` może być funkcja, która zwiększa liczbę o 1 lub zmienia znak liczby. Stwórz przypadek testowy.
6. Stwórz funkcję `applyCondition`, która przyjmuje trzy argumenty: wskaźnik na funkcję `condition` zwracającą wartość typu `int` i przyjmującą `int`, wskaźnik na funkcję `action` również przyjmującą i zwracającą `int`, oraz wartość całkowitą `value`. Funkcja `applyCondition` powinna najpierw wywołać `condition` z `value` jako argumentem. Jeżeli wynik to 1, `applyCondition` powinna następnie wywołać `action` na `value` i zwrócić wynik. W przeciwnym wypadku powinna zwrócić `value` bez zmian.

## 7 Debugowanie

1. Poniżej znajduje się kod w języku C. W niektórych liniach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu. Dopisanie nowych linii czy zaburzenie struktury kodu oznacza złe wykonanie polecenia.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int a = 10; // a = , b =
    int b = 5;  // a = , b =
    a = a + b;  // a = , b =
    b = a - b;  // a = , b =
    a = a - b;  // a = , b =
    b = a * b;  // a = , b =
    a = b / a;  // a = , b =
    b = a << 2; // a = , b =
    a = b >> 1; // a = , b =
    b = a & b;   // a = , b =
    a = a ^ b;   // a = , b =
    b = ~a;      // a = , b =
    return 0;
}
```

2. Poniżej znajduje się kod w języku C. W niektórych liniach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu. Dopisanie nowych linii czy zaburzenie struktury kodu oznacza złe wykonanie polecenia.

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int a = 10; // a = , b = , c =
    int b = 5;  // a = , b = , c =
    int c = 0;  // a = , b = , c =
    a = a + b;  // a = , b = , c =
```

```
b = a - b; // a = , b = , c =  
a = a - b; // a = , b = , c =  
c = a;     // a = , b = , c =  
a = b * c; // a = , b = , c =  
b = a / c; // a = , b = , c =  
c = b << 2; // a = , b = , c =  
b = c >> 1; // a = , b = , c =  
a = b & c;  // a = , b = , c =  
c = a ^ b;  // a = , b = , c =  
b = ~c;     // a = , b = , c =  
return 0;  
}
```



## 8 Tablice jednowymiarowe

Zadania należy rozwiązać bez konwersji liczb na napisy.

1. Napisz funkcję `findMaxValue`, która przyjmuje jako argumenty tablicę liczb całkowitych `numbers` oraz jej rozmiar `size` (dodatnia liczba całkowita). Funkcja powinna przeszukać tablicę i wyświetlić maksymalną wartość znaną w tej tablicy. Stwórz przypadek testowy.
2. Napisz funkcję `average`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita `n` oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int` oraz zwraca średnią arytmetyczną jako liczbę zmiennoprzecinkową. Stwórz przypadek testowy.
3. Napisz funkcję `sumSquares`, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita `n` oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int` oraz zwraca sumę kwadratów elementów tablicy. Stwórz przypadek testowy.
4. Napisz funkcję `copyArr`, która otrzymuje trzy argumenty: dodatnią liczbę całkowitą `n` oraz dwie `n`-elementowe tablice `tab1`, `tab2` o elementach typu `int` i przepisuje kolejno elementy tablicy `tab1` do tablicy `tab2`. Stwórz przypadek testowy.
5. Napisz funkcję `revCopy`, która otrzymuje trzy argumenty: dodatnią liczbę całkowitą `n` oraz dwie `n`-elementowe tablice `tab1`, `tab2` o elementach typu `int` i przepisuje elementy tablicy `tab1` do tablicy `tab2` w odwrotnej kolejności. Stwórz przypadek testowy.
6. Napisz funkcję `reverseArr`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ta ma odwrócić kolejność elementów w tablicy `tab` bezpośrednio w niej (w miejscu), nie używając dodatkowej tablicy do przechowywania wyników. Stwórz przypadek testowy.
7. Napisz funkcję `maxValue`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ta ma przeszukać tablicę i zwrócić największą znaną w niej wartość. Zakładamy, że tablica nie jest pusta. Stwórz przypadek testowy.
8. Napisz funkcję `minValue`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ta ma przeszukać tablicę i zwrócić najmniejszą znaną w niej wartość. Zakładamy, że tablica nie jest pusta. Stwórz przypadek testowy.

9. Napisz funkcję `maxIdx`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ta ma znaleźć i zwrócić indeks największego elementu w tablicy. W przypadku wystąpienia więcej niż jednego elementu o maksymalnej wartości, funkcja powinna zwrócić indeks pierwszego z nich (czyli najmniejszy możliwy indeks). Zakładamy, że tablica nie jest pusta. Stwórz przypadek testowy.
10. Napisz funkcję `minIdxMax`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ta ma przeszukać tablicę i zwrócić indeks najmniejszego elementu w tablicy. W przypadku wystąpienia kilku takich samych najmniejszych elementów, zwróć największy z możliwych indeksów tych elementów. Zakładamy, że tablica nie jest pusta. Stwórz przypadek testowy.
11. Napisz funkcję `shiftLeft`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `float`. Funkcja ta ma przesunąć wszystkie elementy tablicy o jedną pozycję w lewo, a ostatni element w tablicy powinien zostać zastąpiony przez pierwszy element oryginalnej tablicy. Zakładamy, że tablica nie jest pusta. Stwórz przypadek testowy.
12. Napisz funkcję `shiftRight2`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ta ma przesunąć wszystkie elementy tablicy o dwa miejsca w prawo. Elementy, które “wypadną” poza tablicę, powinny pojawić się na jej początku w tej samej kolejności. Stwórz przypadek testowy.
13. Napisz funkcję `shiftLeft`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ma zwrócić wskaźnik do nowo utworzonej dynamicznej tablicy, w której wszystkie elementy zostały przesunięte o jedną pozycję w lewo w stosunku do oryginalnej tablicy, a ostatni element nowej tablicy jest równy początkowemu elementowi oryginalnej tablicy. Stwórz przypadek testowy.
14. Napisz funkcję `shiftRight`, której argumentami są dodatnia liczba całkowita `n` reprezentująca rozmiar tablicy oraz `n`-elementowa tablica `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ma zwrócić wskaźnik do nowo utworzonej dynamicznej tablicy, w której wszystkie elementy zostały przesunięte o jedną pozycję w prawo w stosunku do oryginalnej tablicy, a pierwszy element nowej tablicy jest równy ostatniemu elementowi oryginalnej tablicy. Stwórz przypadek testowy.
15. Poniżej znajduje się kod w języku C. W niektórych liniach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu. Dopisanie nowych linii czy zaburzenie struktury kodu oznacza złe wykonanie polecenia.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int foo(int*a,int*b)
{
    return *a-*b;
}

int main()
{
    int tab[] = {3,3,0,0,3,3,-4,-4,0,1};
    int *wsk=tab-1;
    int b = *(wsk+=4); //b=
    int c = b+3; // b= , c=
    int d = foo(&b,&c); // b= , c= , d=
    int e = (wsk+--1)[4]; // b= , c= , d= , e=
    e = (d *= 2) + (c += 2); // b= , c= , d= , e=
    c = d + (b+=4); // b= , c= , d= , e=
    e = (--c)-(d++); // b= , c= , d= , e=
    b = *wsk + e; // b= , c= , d= , e=
    return 0;
}

```

16. Poniżej znajduje się kod w języku C. W niektórych liniach są komentarze. Twoim zadaniem jest wpisanie wartości odpowiednich zmiennych po wykonaniu konkretnej linii kodu. Dopisanie nowych linii czy zaburzenie struktury kodu oznacza złe wykonanie polecenia.

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int foo(int*a,int*b)
{
    return *a-*b;
}

int main()
{
    int tab[] = {1,5,5,2,3,3,-4,-4,0,1};
    int *wsk=tab-1;
    int b = *(wsk+=4); //b=
    int c = b+3; // b= , c=

```

```

int d = foo(&b,&c); // b= , c= , d=
int e = (wsk+=-1)[4]; // b= , c= , d= , e=
e = (d -= 2) - (c += 2); // b= , c= , d= , e=
c = d + (b+=4); // b= , c= , d= , e=
e = (--c)-(d++); // b= , c= , d= , e=
b = *wsk + e; // b= , c= , d= , e=
return 0;
}

```

17. Napisz funkcję o nazwie `findElement`, która przyjmuje jako argumenty tablicę liczb całkowitych, rozmiar tablicy, liczbę całkowitą `val` do znalezienia oraz wskaźnik na funkcję `isEqual`. Funkcja `isEqual` przyjmuje jako argumenty dwie liczby całkowite i zwraca wartość typu 0 lub 1, oznaczającą odpowiednio, czy liczby są równe. Funkcja `findElement` powinna przeszukiwać tablicę w celu znalezienia wartości `val` zgodnie z zasadami określonymi przez funkcję `isEqual`, a następnie zwrócić indeks tego elementu w tablicy (pierwszego napotkanego) lub `-1`, jeśli element nie istnieje. Stwórz przypadek testowy dla funkcji `findElement`.
18. Napisz funkcję `findWithCondition`, która przyjmuje jako argumenty tablicę liczb całkowitych, rozmiar tablicy oraz wskaźnik na funkcję `condition`. Funkcja `condition` przyjmuje jako argument liczbę całkowitą i zwraca wartość typu 0 lub 1, oznaczającą odpowiednio, czy liczba spełnia określony warunek. Funkcja `findWithCondition` powinna przeszukać tablicę w celu znalezienia ostatniej liczby spełniającej warunek określony przez funkcję `condition`, a następnie zwrócić indeks tego elementu w tablicy lub `-1`, jeśli taki element nie istnieje. Stwórz przypadek testowy dla funkcji `findWithCondition`.
19. Napisz funkcję, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą `n` oraz `n`-elementową tablicę `tab` o elementach typu `int`. Funkcja powinna zwrócić wartość 1, gdy tablica `tab` jest symetryczna (tzn. czy początkowy element jest równy ostatniemu, kolejny przedostatniemu itd.) oraz zwrócić zero w pozostałych przypadkach. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.
20. Napisz funkcję, która otrzymuje trzy argumenty: dodatnią liczbę całkowitą `n` oraz dwie `n`-elementowe tablice `tab1` i `tab2` o elementach typu `int`. Funkcja powinna sprawdzić, czy obie tablice są identyczne. Jeśli tak, funkcja powinna zwrócić 1, w przeciwnym razie zwrócić 0. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.
21. Napisz funkcję, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą `n` oraz `n`-elementową tablicę `tab` o elementach typu `int` i zwraca indeks pierwszego wystąpienia największej wartości bezwzględnej elementów przechowywanych w tablicy `tab`. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.
22. Napisz funkcję, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą `n` ( $n > 3$ ) oraz `n`-elementową tablicę `tab` o elementach typu `double` i przesuwając o dwa w lewo wszystkie elementy tablicy (tak, żeby wartość elementu o indeksie `n-1` znalazła się w elemencie

o indeksie  $n-3$ , wartość elementu o indeksie  $n-2$  znalazła się w elemencie o indeksie  $n-4$ , zaś wartość elementu o indeksie 0 w elemencie o indeksie  $n-2$ , a wartość elementu o indeksie 1 w elemencie o indeksie  $n-1$ ). Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

23. Napisz funkcję, która otrzymuje cztery argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$ ,  $n$ -elementowe tablice `tab1` i `tab2` oraz  $n$ -elementową tablicę `tab3` o elementach typu `double`. Funkcja powinna obliczać iloczyn elementów tablic `tab1` i `tab2` o tych samych indeksach i zapisywać wyniki do tablicy `tab3`. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.
24. Napisz funkcję `sum_odd_indices`, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz  $n$ -elementową tablicę `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ma zwrócić sumę elementów znajdujących się na nieparzystych indeksach. Stwórz przypadek testowy.
25. Napisz funkcję `count_positive_elements`, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz  $n$ -elementową tablicę `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ma zwrócić liczbę dodatnich elementów w tablicy. Stwórz przypadek testowy.

Przykład. Dla tablicy zawierającej elementy 3,-4,5 powinno być zwrócone 2.

26. Napisz funkcję `double_odd_elements`, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz  $n$ -elementową tablicę `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ma podwoić elementy nieparzyste znajdujące się w tablicy. Stwórz przypadek testowy.
27. Napisz funkcję `increase_by_index`, która otrzymuje dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz  $n$ -elementową tablicę `tab` o elementach typu `int`. Funkcja ma zwiększyć wartość każdego elementu tablicy o jego indeks. Stwórz przypadek testowy.

## 9 Napisy

1. Napisz funkcję `length`, która jako argument otrzymuje napis i zwraca jako wartość jego długość. Użyj typu `char` i nie korzystaj ze wbudowanych funkcji poza operacjami wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy.
2. Napisz funkcję `countNums`, która przyjmuje jako argument tablicę znaków typu `char` i zwraca liczbę znaków w tej tablicy, które są cyframi. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla swojej funkcji.
3. Napisz funkcję `countVow` przyjmującą jako argument tablicę znaków typu `char` i zwracającą liczbę znaków w tej tablicy, które są samogłoskami z alfabetu łacińskiego. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
4. Napisz funkcję `cmpStrNew` przyjmującą dwa argumenty typu `char[]` (tablice znaków) i zwracającą 1, jeśli napisy są identyczne, oraz 0 w pozostałych przypadkach. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
5. Napisz funkcję `lexComp` przyjmującą dwa argumenty typu `char[]` (tablice znaków) i zwracającą 1, jeśli pierwszy napis jest wcześniej w porządku leksykograficznym niż drugi, oraz 0 w pozostałych przypadkach. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
6. Napisz funkcję `toLowerNew`, która przyjmuje jako argument tablicę znaków typu `char` i zamienia w niej wszystkie duże litery na małe. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
7. Napisz funkcję `toUpperNew`, która przyjmuje jako argument tablicę znaków typu `char` i zamienia w niej wszystkie małe litery na duże. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
8. Napisz funkcję `strCopyNew`, która otrzymuje dwa argumenty typu `char[]` (tablice znaków): źródłową i docelową. Funkcja przepisuje napis znajdujący się w tablicy źródłowej do tablicy docelowej. Zakładamy, że w tablicy docelowej jest wystarczająco dużo miejsca. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.

9. Napisz funkcję `strNcopy`, która otrzymuje trzy argumenty: dwie tablice znaków `nap1`, `nap2` oraz dodatnią liczbę całkowitą `n`. Funkcja przekopiuje `n` pierwszych znaków z napisu przechowywanego w tablicy `nap1` do tablicy `nap2`. Jeśli napis w tablicy `nap1` jest krótszy niż `n` znaków, funkcja przepisuje cały napis. Funkcja gwarantuje, że na końcu napisu w tablicy `nap2` znajdzie się znak null-terminujący (`'\0'`). Zakładamy, że w tablicy `nap2` jest wystarczająco dużo miejsca. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
10. Napisz funkcję `strConcat`, która otrzymuje jako argumenty trzy tablice znaków: `nap1`, `nap2` oraz `nap3`. Funkcja zapisuje do tablicy `nap3` konkatencję (połączenie) napisów znajdujących się w tablicach `nap1` i `nap2`. Zakładamy, że w tablicy `nap3` jest wystarczająco dużo miejsca. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
11. Napisz funkcję `rmLower`, która przyjmuje jako argument tablicę znaków typu `char` i usuwa z niej wszystkie znaki będące małymi literami. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
12. Napisz funkcję `rmDigits`, która przyjmuje jako argument tablicę znaków typu `char` i usuwa z niej wszystkie znaki będące cyframi. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
13. Napisz funkcję `cutStr`, która otrzymuje jako argumenty tablicę znaków typu `char` oraz dwie liczby całkowite `n` i `m`, i wycina z otrzymanego napisu znaki o indeksach od `n` do `m` (przy założeniu, że `n < m`). Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
14. Napisz funkcję `wStrCopyNew`, która otrzymuje dwa argumenty typu `wchar_t[]` (tablice znaków): źródłową i docelową. Funkcja przepisuje napis znajdujący się w tablicy źródłowej do tablicy docelowej. Zakładamy, że w tablicy docelowej jest wystarczająco dużo miejsca. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
15. Napisz funkcję `wStrConcat`, która otrzymuje jako argumenty trzy tablice znaków: `nap1`, `nap2` oraz `nap3` (użyj typu znakowego `wchar_t`). Funkcja zapisuje do tablicy `nap3` konkatencję (połączenie) napisów znajdujących się w tablicach `nap1` i `nap2`. Zakładamy, że w tablicy `nap3` jest wystarczająco dużo miejsca. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji języka oprócz operacji wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy dla tej funkcji.
16. Napisz funkcję `w16`, której argumentem jest napis. Jeśli napis zawiera inne znaki niż cyfr, to funkcja ma zwracać zero. Jeśli napis zawiera tylko cyfry, funkcja ma zwrócić liczbę całkowitą powstałą z przepisania kolejno znaków cyfr. Załóż, że napis jest długości dokładnie 3. W zadaniu nie korzystaj z funkcji bibliotecznych poza instrukcjami wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy. Wykorzystaj w rozwiązaniu typ `wchar_t`.
17. Napisz funkcję `rmOdd`, której argumentem jest napis. Funkcja ma za zadanie usunąć znaki z napisu o nieparzystych indeksach. Stwórz przypadek testowy.

18. Napisz funkcję `copyEveryThird`, której argumentem jest napis. Funkcja ma za zadanie zwrócić nowy napis, który zawiera tylko co trzeci znak z oryginalnego napisu. Stwórz przypadek testowy.

Przykład: Dla napisu "ABCXYZ" funkcja powinna zwrócić "AX".

19. Napisz funkcję `indexLower`, której argumentem jest napis. Funkcja zwraca numer indeksu, na którym występuje pierwsza od lewej mała litera. W przypadku pustego napisu lub braku małych liter, funkcja powinna zwracać zero. W zadaniu nie korzystaj z funkcji bibliotecznych poza instrukcjami wejścia/wyjścia. Stwórz przypadek testowy.
20. Napisz funkcję `countOdds`, której argumentem jest napis. Funkcja ma zwrócić liczbę znaków cyfr nieparzystych występujących w napisie. Stwórz przypadek testowy.



## **Cześć II**

# **Dodatki**

## 10 Formatowanie zmiennych liczbowych w printf

1. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą w formacie dziesiętnym.
2. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą w formacie szesnastkowym z małymi literami.
3. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą w formacie szesnastkowym z dużymi literami.
4. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą w formacie ósemkowym.
5. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą z wiodącymi zerami, zakładając, że szerokość pola wynosi 8 znaków.
6. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą z wyrównaniem do prawej w polu o szerokości 10 znaków.
7. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą z wyrównaniem do lewej w polu o szerokości 10 znaków.
8. Napisz program, który wyświetla dodatnią liczbę całkowitą z dodanym znakiem plus na początku.
9. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą z użyciem notacji naukowej (z małymi literami).
10. Napisz program, który wyświetla liczbę całkowitą, dodając separator tysięcy.
11. Napisz program, który wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową 123.456789 z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
12. Stwórz program, który formatuje i wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową -9876.54321, tak aby była przedstawiona z co najmniej 10 miejscami przed przecinkiem, dopełniając brakujące miejsca spacjami.
13. Utwórz program, który prezentuje liczbę zmiennoprzecinkową 0.000789 w notacji naukowej z dokładnością do czterech miejsc po przecinku.
14. Zaprojektuj program, który wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową 12345.6789 z użyciem notacji naukowej i dokładnością do jednego miejsca po przecinku.
15. Stwórz program, który wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową 3.14159 w formacie, gdzie przed liczbą znajduje się znak plus, z dokładnością do trzech miejsc po przecinku.
16. Napisz program, który formatuje i wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową 123456.789 z dokładnością do pięciu miejsc po przecinku, zapewniając, że przed liczbą pojawi się miejsce na znak.
17. Utwórz program, który wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową -0.0025 z dokładnością do sześciu miejsc po przecinku, zawsze zaczynając od znaku minus.

18. Zaprojektuj program, który przedstawia liczbę zmiennoprzecinkową 0.00123456789 w notacji naukowej z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku i zawsze z przedrostkiem plus dla dodatnich wartości.
19. Stwórz program, który wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową 9999999.99999 z dokładnością do trzech miejsc po przecinku, używając notacji naukowej, gdy jest to konieczne.
20. Napisz program, który formatuje i wyświetla liczbę zmiennoprzecinkową -123.456 w taki sposób, że zawsze zajmuje ona dokładnie 12 miejsc, w tym znak, liczby przed i po przecinku, dopełniając niewykorzystane miejsca spacjami.

# 11 Operatory arytmetyczne

1. Napisz program, który oblicza resztę z dzielenia sumy dwóch liczb całkowitych przez trzecią liczbę całkowitą.
2. Stwórz program, który oblicza różnicę kwadratów dwóch podanych liczb całkowitych.
3. Opracuj program, który oblicza iloczyn różnicy dwóch liczb całkowitych i trzeciej liczby całkowitej.
4. Zaprojektuj program, który oblicza średnią geometryczną bezwzględnych wartości trzech podanych liczb całkowitych.
5. Napisz program, który oblicza kwadrat sumy dwóch podanych liczb całkowitych.
6. Stwórz program, który oblicza sumę kwadratów trzech podanych liczb całkowitych.
7. Opracuj program, który oblicza, ile razy jedna podana liczba całkowita mieści się w drugiej podanej liczbie całkowitej.
8. Zaprojektuj program, który oblicza kwadrat różnicy dwóch podanych liczb całkowitych.
9. Napisz program, który oblicza iloraz sumy dwóch liczb całkowitych przez ich różnicę.
10. Stwórz program, który oblicza sumę trzech kolejnych liczb całkowitych, zaczynając od podanej liczby całkowitej.
11. Znajdź średnią arytmetyczną trzech liczb zmiennoprzecinkowych.
12. Oblicz wartość wyrażenia  $\frac{1}{\frac{1}{a} + \frac{1}{b} + \frac{1}{c}}$ , gdzie  $a, b, c$  są różne od zera.
13. Wylicz wartość  $e^x$  dla małych wartości  $x$  np.  $\|x\| < 0.01$  przybliżając  $e^x$  jako  $1 + x$ , bez użycia funkcji eksponencjalnych.
14. Oblicz pole trójkąta o bokach  $a, b$  i kącie między nimi  $C$  w stopniach, używając wzoru  $0.5 \cdot a \cdot b \cdot \sin C$ , przyjmując  $\sin C \approx C$  dla małych kątów w radianach.
15. Oblicz  $\sqrt[3]{x}$  dla małych wartości  $x$  np.  $\|x\| < 0.01$  przybliżając  $\sqrt[3]{x} \approx 1 + \frac{1}{3}x$ , bez użycia funkcji pierwiastkowania.

## 12 Operatory bitowe

1. Zamień wartości dwóch zmiennych całkowitych bez użycia dodatkowej zmiennej.
2. Sprawdź, czy liczba całkowita jest parzysta czy nieparzysta bez użycia instrukcji warunkowych.
3. Wyznacz wartość bitu na określonej pozycji w liczbie całkowitej.
4. Zeruj wartość bitu na określonej pozycji w liczbie całkowitej.
5. Odwróć wartość wszystkich bitów w liczbie całkowitej.
6. Przesuń bity liczby całkowitej o określoną liczbę pozycji w lewo.
7. Przesuń bity liczby całkowitej o określoną liczbę pozycji w prawo.
8. Wyznacz "XOR" dwóch liczb całkowitych.

## 13 Zadanie różne cz.1

1. Napisz funkcję, która ma dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz liczbę wymierną  $x$ . Funkcja ma zwrócić jako liczbę wartość wyrażenia będącego sumą szeregu:

$$\frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \dots + \frac{x^n}{n!}.$$

W zadaniu nie korzystaj z wbudowanych funkcji matematycznych. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

2. Napisz funkcję, która ma dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz liczbę wymierną  $x$ . Funkcja ma zwrócić jako liczbę wartość wyrażenia będącego sumą szeregu:

$$(x + 1) + (x^2 + 2) + \dots + (x^n + n).$$

W zadaniu nie korzystaj z funkcji matematycznych. Stwórz przypadek testowy dla funkcji.

3. Napisz rekurencyjną funkcję, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwracać sumę:

$$5 + 55 + 555 + \dots + \underbrace{5\dots5}_{n \text{ razy}}.$$

Stwórz przypadek testowy.

4. Napisz funkcję rekurencyjną, która wypisze wszystkie liczby naturalne od  $n$  do  $2n$  (włącznie) dla pewnej dodatniej liczby całkowitej  $n$ . Możesz samodzielnie ustalić liczbę i typ argumentów pamiętając, że funkcja ma być rekurencyjna. Stwórz przypadek testowy.
5. Napisz funkcję, która ma dwa argumenty: dodatnią liczbę całkowitą  $n$  oraz dodatnią liczbę wymierną  $x$ . Funkcja ma zwrócić obliczoną wartość wyrażenia:

$$1 + x + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \dots + \frac{x^n}{n!}$$

W zadaniu nie korzystaj ze wbudowanych funkcji matematycznych. Stwórz przypadek testowy.

6. Napisz funkcję, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma wyświetlać wszystkie możliwe liczby Nivena mniejsze lub równe  $n$  (bez rozkładów). Stwórz przypadek testowy dla funkcji. W zadaniu nie korzystaj ze wbudowanych funkcji matematycznych.

Liczby Nivena – liczby naturalne, które są podzielne przez sumę tworzących je cyfr. Początkowe liczby Nivena: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 18, 20, 21, 24, 27, 30, 36, 40.

7. Napisz funkcję, której argumentem są dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwrócić odpowiednią wartość logiczną (zero lub jeden) z informacją czy liczby  $n$  jest automorficzna. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji poza instrukcjami wejścia/wyjścia oraz nie korzystaj z konwersji na string/wektor. Stwórz przypadek testowy.

Liczba automorficzna – liczba, która podniesiona do kwadratu zawiera w końcu same siebie. Np.  $76 \cdot 76 = 5776$ .

Przykłady: 0, 1, 5, 6, 25, 76, 376, 625.

8. Napisz funkcję, której argumentem są dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwrócić odpowiednią wartość logiczną (zero lub jeden) z informacją czy liczby  $n$  jest wesoła. Stwórz przypadek testowy.

Liczba wesoła – liczba naturalna zdefiniowana jako obliczanie sumy kwadratów cyfr składających się na liczbę. Powtarzamy tę operację dla kolejnych wyników tak długo, aż uzyskamy liczbę 1 lub wyniki zaczną się powtarzać. Jeżeli w wyniku procesu otrzymaliśmy 1, pierwotna liczba jest liczbą wesołą. W przeciwnym przypadku jest liczbą niewesołą.

Przykładowo 7 jest liczbą wesołą:

$$7^2 = 49, \quad 4^2 + 9^2 = 97, \quad 9^2 + 7^2 = 130 \\ 1^2 + 3^2 + 0^2 = 10, \quad 1^2 + 0^2 = 1.$$

Przykładowo 85 jest liczbą niewesołą:

$$8^2 + 5^2 = 89, \quad 8^2 + 9^2 = 145, \quad 1^2 + 4^2 + 5^2 = 42, \quad 4^2 + 2^2 = 20 \\ 2^2 + 0^2 = 4, \quad 4^2 = 16, \quad 1^2 + 6^2 = 37, \quad 3^2 + 7^2 = 58, \quad 5^2 + 8^2 = 89$$

9. Napisz funkcję, której argumentem są dodatnia liczba całkowita  $a$ . Funkcja ma zwrócić odpowiednią wartość logiczną (zero lub jeden) z informacją czy liczby  $a$  jest narcystyczna. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji poza instrukcjami wejścia/wyjścia oraz nie korzystaj z konwersji na string/wektor. Stwórz przypadek testowy.

Liczba narcystyczna -  $n$ -cyfrowa liczba naturalna, która jest sumą swoich cyfr podniesionych do potęgi  $n$ .

Przykład: 153 jest liczbą narcystyczną. 3 to liczba cyfr oraz  $153 = 1^3 + 5^3 + 3^3$ .

10. Napisz funkcję, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwrócić ile cyfr 1 występuje w zapisie dziesiętnym tej liczby. W zadaniu nie korzystaj z konwersji liczby na napis. Stwórz przypadek testowy dla funkcji
11. Napisz funkcję, która ma dwa argumenty: dwie dodatnie liczby całkowite  $m$  i  $n$  ( $n > 1$ ). Funkcja ma zwrócić wartość wyrażenia:

$$f(m, n) = \lfloor \sqrt[n]{m} \rfloor$$

Symbol  $\lfloor x \rfloor$  - oznacza część całkowitą z  $x$ . Stwórz przypadek testowy dla funkcji. W zadaniu nie korzystaj ze wbudowanych funkcji matematycznych.

12. Napisz funkcję, której argumentem są dwie dodatnie liczby całkowite  $a$  i  $b$ . Funkcja ma zwrócić odpowiednią wartość logiczną (zero lub jeden) z informacją czy liczby  $a$  i  $b$  są swoim lustrzanym odbiciem. Nie korzystaj ze wbudowanych funkcji poza instrukcjami wejścia/wyjścia oraz nie korzystaj z konwersji na napis. Stwórz przypadek testowy.

Dwie liczby  $a$  i  $b$  są swoim lustrzanym odbiciem, jeśli jedna z liczb powstaje poprzez odwrócenie kolejności cyfr z drugiej liczby. Przykład 345 i 543 są swoim lustrzanym odbiciem.

13. Napisz program dokonujący rozkładu danej dodatniej liczby naturalnej  $n$  na czynniki pierwsze. Na przykład dla  $n = 24$  są to czynniki 2 2 2 3. Liczba  $n$  ma być pobrana ze standardowego wejścia, rozkład wyświetlony na standardowym wyjściu.
14. Napisz program obliczający tzw. jednocyfrową sumę cyfr liczby  $n$ . Na początku oblicza się sumę cyfr liczby  $n$ ; jeśli wynikiem jest liczba wielocyfrowa, to znowu oblicza się sumę cyfr tej poprzedniej sumy i tak powtarza, aż do uzyskania liczby jednocyfrowej, która jest wynikiem końcowym. Na przykład dla  $n = 48$  suma jednocyfrowa wynosi 3. Liczba  $n$  ma być pobrana ze standardowego wejścia, wynik końcowy wyświetlony na standardowym wyjściu.
15. Napisz funkcję, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma wyświetlać wszystkie możliwe liczby Armstronga mniejsze lub równe  $n$  (bez rozkładów). Stwórz przypadek testowy dla funkcji. W zadaniu nie korzystaj ze wbudowanych funkcji matematycznych.

Liczba Armstronga to dodatnia liczba naturalna, której suma sześcianów poszczególnych cyfr jest równa tej liczbie. Przykładowo:  $153 = 1^3 + 5^3 + 3^3$ .

16. Napisz funkcję, której argumentem jest dodatnia liczba całkowita  $n$ . Funkcja ma zwrócić ile liczb całkowitych dodatnich mniejszych lub równych  $n$  ma cyfry, które stanowią palindrom. Stwórz przypadek testowy. W zadaniu nie korzystaj z konwersji na napis.



Przykłady:

- liczba 12321 jest palindromem
  - liczby jednocyfrowe są palindromami
  - liczba 4556 nie jest palindromem
  - liczba 44 jest palindromem
17. Napisz funkcję, która ma dwa argumenty: dwie dodatnie liczby całkowite  $m$  i  $n$  ( $m < n$ ). Funkcja ma zwrócić ile liczb pierwszych jest w przedziale  $[2m, 3n]$ . Stwórz przypadek testowy dla funkcji.
18. Napisz funkcję `czyBliskie`, której argumentami są trzy liczby wymierne  $x, y, \varepsilon$ . Funkcja ma zwrócić odpowiednią wartość logiczną (zero lub jeden) po sprawdzeniu czy wartość bezwzględna różnicy  $x$  i  $y$  jest mniejsza od  $\varepsilon$ . Następnie pobierz od użytkownika 5 liczb wymiernych i wyświetl informację, ile z nich jest bliskich spośród wprowadzonych wzajemnie między sobą dla  $\varepsilon = 2$ . Przykładowy komunikat na koniec:

```
Liczba 1: ... Ile liczb bliskich: ..  
Liczba 2: ... Ile liczb bliskich: ..  
Liczba 3: ... Ile liczb bliskich: ..  
Liczba 4: ... Ile liczb bliskich: ..  
Liczba 5: ... Ile liczb bliskich: ..
```

## Bibliografia i inne zbiory zadań

Krzaczkowski, Jacek. 2011. *Zadania z programowania w języku C/C++, cz. I*. Instytut Informatyki UMCS Lublin.

## Historia zmian

- 17.02.2024 - dodano część: Formatowanie zmiennych liczbowych w `printf`, Operatory arytmetyczne, Operatory bitowe
- 25.02.2024 - dodano część: Instrukcje warunkowe, operator warunkowy, Pętle
- 3.03.2024 - dodano część: Funkcje
- 10.03.2024 - dodano część: Wskaźniki
- 11.03.2024 - dodano link do repozytorium na wybrane rozwiązania
- 17.03.2024 - dodano część: Wskaźniki na funkcję, Debugowanie
- 24.03.2024 - dodano część: Tablice
- 4.04.2024 - dodano część: Tablice