

Wstęp do programowania w języku C

Lista zadań 10 (ver. 1)

1. (15/10) Używając GTK+ stworzyć interfejs okienkowy do programu wyznaczającego kolejne poprawne rozstawienia hetmanów dla zadanego rozmiaru N szachownicy (podanego jako parametr wywołania programu). Użyć rozwiązania zadania 2 z listy 5 do generowania takich rozstawień. Jeśli ktoś nie zgłosił rozwiązania zadania dla hetmanów, może wpisywać w szachownicę kolejne permutacje liczb $1, \dots, N$. Kolejna szachownica powinna być generowana po kliknięciu na odpowiedni przycisk. Użyć struktur GTKGrid oraz GtkLabel do umieszczania tekstu (czyli liczb z kwadratu) w polach na siatce (za pomocą funkcji `gtk_label_new` oraz `gtk_label_set_text`).
2. (15/15) Napisać program, który rozwiązuje zadanie opisane w Moodlu jako *Lista 10 zadanie 2*. Rozwiązanie tego zadania będzie sprawdzane automatycznie przez sprawdzarkę Moodlową.

4 stycznia 2022

Marek Piotrów