

Funkcja, po otrzymaniu tablicy jako argumentu, ma pełen dostęp do zawartości komórek, w których przechowywane są elementy tablicy – działa bezpośrednio na tablicy. Nie jest zatem potrzebne odwołanie przez referencję, żeby z wnętrza funkcji modyfikować wartości elementów tablicy.

Przykład:

```
5 void wypelnij(int tab[8])
6 {
7     for (int i=0;i<8;i++)
8     {
9         cout<<"Wpisz liczbe ";
10        cin>>tab[i];
11    }
12 }
13
14 void wyswietl(int tab[8])
15 {
16     for (int i=0;i<8;i++)
17         cout<<tab[i]<<" ";
18     cout<<endl;
19 }
20
21 int main()
22 {
23     int tab1[8], tab2[8];
24     wypelnij(tab1);
25     wypelnij(tab2);
26     wyswietl(tab1);
27     wyswietl(tab2);
28 }
```

Przekazując funkcji tablicę jako argument (w wywołaniu funkcji), podajemy tylko jej nazwę, bez nawiasów kwadratowych i bez podawania rozmiaru.

Przykład funkcji pobierającej dwie jednowymiarowe tablice siedmioelementowe, których wynikiem jest suma wszystkich elementów obu tablic. Funkcji można przekazać więcej niż jedną tablicę.

```
14 float wylicz (float tablica1[7], float tablica2[7]);
15 {
16     float suma = 0;
17     for (int i=0; i<7;i++)
18         suma = suma+tablica1[i]+tablica2[i];
19     return suma;
20 }
21
```

Przypomnienie1:

Deklaracja **tab1[w][k]** oznacza deklarację tablicy o nazwie:

tab1; litera **w** oznacza liczbę wierszy tablicy a litera **k** oznacza liczbę kolumn tablicy, gdzie **w** i **k** są stałymi całkowitymi.

Przypomnienie2:

Również elementom tablicy dwuwymiarowej można przypisać wartości początkowe już w momencie deklaracji:

`int liczby[2][3] = {{2,3,4}, {7,8,9}};`

Ćwiczenia:

1. Napisz program, który wypełni tablicę dwuwymiarową 3x4 liczbami podanymi przez użytkownika, a następnie wyświetli jej zawartość w odwrotnej kolejności (t,f)
2. Napisz program, który wypełni tablicę dwuwymiarową ocenami uczniów z kilku przedmiotów a następnie:
 - wypisze najlepszego ucznia wraz z podaniem jego średniej
 - wypisze przedmiot, z którego uczniowie uzyskali najwyższą średnią wraz z podaniem tej wartości.
3. Napisz procedurę, która dla podanych A,B i C liczy liczbę rozwiązań równania kwadratowego $Ax^2+Bx+C=0$ i same rozwiązania.
4. Napisz program, który z zadanego przedziału wypisze liczby parzyste.
5. Napisz program, który sprawdzi, czy podana przez użytkownika liczba N jest liczbą pierwszą. Po wyświetleniu komunikatu, program powinien zapytać użytkownika, czy chce podać inną liczbę do sprawdzenia czy wyjść z programu.