

Instrukcja do zajęć z przedmiotu
Podstawy programowania

Prowadzący - odpowiedzialny za przedmiot: dr inż. Wojciech Zając

Numer ćwiczenia:

9

Temat: Struktury

Cel ćwiczeń: Ćwiczenie umiejętności stosowania złożonych typów danych

Zadanie 1. Napisz program, operujący na tablicy N=5 struktur "zwierzę" o polach: imię, gatunek, wiek, czy_szczepione. Program ma za zadanie:

- wczytać dane do tablicy w funkcji `wczytaj`,
- wypisać dane wszystkich zwierząt w funkcji `wypisz_wszystkie`,
- wypisać dane zwierząt zaszczepionych w funkcji `wypisz_szczepione`.

Zadanie 2.

Napisz program, operujący na tablicy N=6 struktur "okręt" o polach: Nazwa, bandera, wyporność, czy_sprawny. Program ma za zadanie:

- wczytać dane do tablicy z klawiatury,
- wypisać dane wszystkich okrętów,
- wypisać dane okrętów niesprawnych,
- wypisać sumę wyporności wszystkich okrętów,
- wypisać sumę wyporności okrętów sprawnych.

Wymagane przygotowanie teoretyczne:

Odpowiedni wykład z przedmiotu

Sposób zaliczenia:

Przedstawienie rozwiązań prowadzącemu

Literatura:

1. Materiały wykładowe udostępnione w sieci Internet przez wykładowcę
2. Summit S.: Programowanie w języku C, Helion, 2003.
3. Strzelecka N, Zając W.: Programowanie w języku ANSI C, Wyd. Akademii Morskiej w Gdyni, 2006.
4. Kisilewicz J. Język. w środowisku Borland C++, Wyd. IV, Oficyna Wyd. Polit. Wrocławskiej 2003.