

Wojciech Myszka

Laboratorium 1: Ala ma kota

2018-03-26 21:08:36 +0200

1. „Ala ma kota”

Zaczynamy od rzeczy najprostszych. Tematem zajęć będzie:

1. Logowanie się do systemu.
2. Obsługa środowiska — galopkiem.
3. Mój pierwszy program.
4. Zmienne i ich deklaracje.
5. Podstawowe operacje arytmetyczne.
6. Podstawowa instrukcja wyprowadzania informacji `printf()`
 - wyprowadzanie tekstu,
 - wyprowadzanie nowej linii,
 - wyprowadzanie liczby.
7. Instrukcja **if** i **if — else**.
8. Polecenie **for** (pętla)

1.1. Zadanie do wykonania

1. Pobierz, skompiluj i uruchom pierwszy program w C: `helloworld.c` wyświetlający na ekranie tekst.
2. Przykładowy program `czyparzysta.c` wyświetla na ekranie wylosowaną liczbę oraz informację, czy jest ona parzysta, czy nieparzysta. Do losowania użyto funkcji `rand()` z biblioteki `stdlib.h`. Do inicjalizacji generatora liczb losowych użyto funkcji `srand()` za pomocą instrukcji: `srand(time(NULL));`, gdzie `time()` to funkcja z biblioteki `time.h`. Do ustalenia zakresu losowanych liczb użyto operatora reszty z dzielenia, czyli `%`.
3. Napisać program wypisujący tekst „Ala ma `<>` *kota*” (gdzie w miejscu `<>` będą pojawiały się liczby od 0 do 99, a słowo *kota* będzie miało poprawną formę (to znaczy „Ala ma 1 *kota*” ale „Ala ma 2 *koty*”).

- a) spróbować narysować schemat blokowy programu (i porównać z rozważaniami z bryku (rozdział 5) lub slajdów z wykładu (początkowe slajdy);
 - b) przeanalizować program w Blockly rozwiązujący zbliżony problem.
4. Zapoznać się z innymi problemami na liście zadań numer 1.

2. Wersja PDF tego dokumentu...

... pod adresem.

Wersja: 9 z **drobnymi modyfikacjami!** data ostatniej modyfikacji 2016-03-01 09:43:30 +0100