

## WSTĘP DO PROGRAMOWANIA

### LABORATORIUM

1. linux – struktura katalogów, ułatwienia bash'a (TAB, strzałki, Ctrl+c, Ctrl+d, ~) , ls -l, polecenia na plikach, katalogach, potoki, przekierowania, edytor pico, vi
2. kompilacja, wykonanie programu w C, printf, scanf, typy; zmienna PATH, echo \$PATH modyfikacja .bash\_profile, env, program: dzielenie całkowite i z ułamkiem, rzutowanie, równanie linowe, kwadratowe
3. max(a,b), max(a,b,c); polecenia linuxa: date, cal, finger, ps, top, who, chmod, umask, cmp, diff, linki (ln, ln-s);
4. wyrażenia arytmetyczne, wyrażenia. logiczne – przestrzeń pod/nad wykresami;; "++/-- \*=,&,|^,<<,>>"- przykłady;
5. pętle (max, min, sumowanie, zliczanie,...), różne warunki stopu --> **projekt1** (pętle)
6. tablice 1D - zamiana max na min; FILE, zamiana liczby z systemu (10) na (2) z ułamkiem
7. funkcje - silnia- badanie zakresów double, float, int; funkcja parzystość; tablicowanie funkcji + szereg (sin) --> **projekt2** (szereg)
8. kolokwium (np. Horner + podzielność)
9. wskaźniki jako argumenty funkcji - pole i objętość kuli, max i min tablicy;
10. znaki - getc, operatory, zamiana liter małe-duże, tablice znakowe – fgets, gets, zliczanie słów, zmiana liczby 16-10 (ze schematem Hornera);
11. rekurencja (silnia, wyszukiwanie binarne, zamiana liczb na system (2),...);
12. tablice 2D wczytywanie wierszami, kolumnami,.. --> **projekt3** (tablice 2D)
13. tablice 2D - max – kolumny
14. kolokwium
15. zaliczenie

