

Laboratorium 4 – Funkcje

Zad. 1 BARDZO PROSTY KALKULATOR cz.2

Zmodyfikuj program z zad.1 (lab.1) tak, aby zawierał funkcje realizujące następujące zadania:

- `double` `wczytaj_liczbe(void)` – wypisuje żądanie podania liczby, wczytuje ją z klawiatury i zwraca ją do programu głównego,
- `double` `dodaj(double a, double b)` – zwraca sumę $a+b$,
- `double` `odejmij(double a, double b)` – zwraca różnicę $a-b$,
- `double` `pomnoz(double a, double b)` – zwraca iloczyn $a*b$,
- `double` `podziel(double a, double b)` – sprawdza warunek dopuszczalności dzielenia i zwraca iloraz a/b .

Zad. 2 TABLICA LICZB RZECZYWISTYCH cz.2

Zmodyfikuj program z zad.1 (lab.3) tak, aby zawierał funkcje realizujące następujące zadania:

- `void` `wypisz(double tab[N])` – wypisuje tablicę na ekran,
- `void` `wypisz_i(double tab[N], int i)` – wypisuje i -ty element tablicy,
- `double` `max(double tab[N])` – zwraca element maksymalny tablicy,
- `double` `min(double tab[N])` – zwraca element minimalny tablicy.

Zad. 3 MENU

Napisz program, w którym można wybrać różne akcje (realizowane przez różne funkcje) z menu. Posłuż się instrukcją warunkową **switch()**.

Np. wybór 1 – wczytanie dwóch liczb, wybór 2 – wypisanie ich sumy, wybór 3 – wypisanie ich różnicy, itd.