

Laboratorium 6 – Typ strukturalny

Zad. 1

Stwórz strukturę `Piramida` o polach `Bok` (kwadratu podstawy) i `Wysokosc`. Napisz funkcję liczącą objętość piramidy (do funkcji ma być przekazana jedynie struktura `Piramida`, a nie pojedyncze zmienne). Wymiary piramidy mogą być wpisane na stałe w kodzie programu.

```
double obliczObjetosc(struct Piramida p)
{
    ... // obliczenie i zwrócenie objętości
}
```

Zad. 2

Zmodyfikuj zadanie 1 dopisując funkcję służącą do czytania z klawiatury wymiarów piramidy. Funkcja ma zwracać strukturę `Piramida`, czyli definicja funkcji powinna wyglądać następująco:

```
struct Piramida czytajWymiary(void)
{
    struct Piramida p;
    ... // tutaj sczytanie wymiarów
    return p;
}
```

Zad. 3

Napisz strukturę `Student` zawierającą pola `Imię`, `Nazwisko`, `Numer_indeksu` i `Ocena`. Stwórz kilku studentów, wczytaj ich dane, a następnie je wypisz w uporządkowanej formie według ocen – od największej do najmniejszej. Liczba studentów ma zależeć od decyzji użytkownika i nie powinna być stałą w programie.