

Zajęcia 3: Opracowanie prostych funkcji – cz. II

Do stworzonego na poprzednich zajęciach projektu (patrz instrukcja do zajęć 2) dodaj cztery nowe elementy a w każdym z nich zdefiniuj jedną z funkcji:

- **int IleParzystych(int* elementy, int n)**, która ma podać ile liczb parzystych znajduje się w tablicy **elementy** przekazanej do funkcji i zwrócić tę liczbę jako wynik działania funkcji. Argument **n** określa liczbę elementów tablicy. Tablicę **elementy** należy wczytać w funkcji głównej **main**. W funkcji nie można używać operacji we/wy.
- **void Odwroc(char* lancuch)**, która ma odwrócić ciąg liter napisu **lancuch** przekazanego do funkcji. Napis **lancuch** należy wczytać w funkcji głównej **main**, a następnie wypisać zmodyfikowany przy pomocy funkcji **Odwroc** napis na ekran.
- **void ZamienLitery(char* lancuch)**, która ma zamienić litery napisu **lancuch** z dużych na małe i odwrotnie. Napis **lancuch** należy wczytać w funkcji głównej **main**, a następnie wypisać zmodyfikowany przy pomocy funkcji **ZamienLitery** napis na ekran.
- **void Podzielniki(int liczba)**, która ma wypisywać na ekran wszystkie podzielniki przesłanego do funkcji argumentu **liczba** w przypadku, gdy jest on większy od 0.

W pliku, w którym znajduje się definicja funkcji głównej **main** konieczne jest umieszczenie deklaracji zapowiadających wszystkich czterech funkcji. Wywołanie w/w funkcji należy uwzględnić w instrukcji wielowariantowego wyboru **switch-case**.

Uwaga 1: tablica **elementy** ma być stworzona w sposób dynamiczny za pomocą wskaźnika, któremu należy przydzielić pamięć. W tym celu należy skorzystać z funkcji **malloc**.

Uwaga 2: tablica **lancuch** ma być stworzona w sposób dynamiczny za pomocą wskaźnika. W tym celu należy stworzyć dodatkową tablicę o stałej długości (np. **char tablica[20]**), wczytać do niej łańcuch z klawiatury, na jej podstawie przydzielić pamięć wskaźnikowi **lancuch** a następnie przekopiować jej zawartość do wskaźnika