



Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών
Department of Electrical and Computer Engineering

ΔΟΜΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 9

Διδάσκουσα καθηγήτρια: **Ε.Κατσίρη**

Παράδειγμα 1

Να κατασκευάσετε ένα πρόγραμμα το οποίο:

1. Θα ορίζει μια ακέραια τιμή σε μια μεταβλητή (int) και θα την αρχικοποιεί με μια τυχαία τιμή της αρεσκείας σας
2. Θα ορίζει μια μη ακέραια τιμή σε μια μεταβλητή (float) και θα την αρχικοποιεί με μια τυχαία τιμή της αρεσκείας σας
3. Θα ορίζει μια αλφαριθμητική τιμή σε μια μεταβλητή (char) και θα την αρχικοποιεί με μια τυχαία τιμή της αρεσκείας σας
4. Θα εκτυπώνει την τιμή των παραπάνω μεταβλητών
5. Θα ορίζει και θα εκτυπώνει το μέγεθος των παραπάνω μεταβλητών
6. Θα ορίζει και θα εκτυπώνει τη διεύθυνση μνήμης των παραπάνω μεταβλητών(pointer)

➤ Το πρόγραμμα απαιτείται να μεταγλωττίζεται και να εκτελείται επιτυχώς .

Παράδειγμα 2

Να κατασκευάσετε ένα πρόγραμμα το οποίο:

1. Θα δέχεται από τον χρήστη μια FLOAT τιμή, θα την αποθηκεύει σε μια μεταβλητή και θα εκτυπώνει το κελί μνήμης(address) που έχει αποθηκευτεί.
 2. Θα έχει αποθηκευμένους 2 πίνακες με τις εξής τιμές:
A. {-31,-12,21,330,11,0,-43}
B. {-9,1.94,32.5,1.33,11.4}
και θα εκτυπώνει για το κάθε στοιχείο του πίνακα A και πίνακα B
 3. Θα εκτυπώνει για το 1^ο στοιχείο του πίνακα A και το 3^ο του πίνακα B την τιμή και την διεύθυνσή του (κελί μνήμης-pointer)
- Το πρόγραμμα απαιτείται να μεταγλωττίζεται και να εκτελείται επιτυχώς .

Ευχαριστούμε για την προσοχή σας



`#include<stdio.h>`

- Για απορίες ή διευκρινίσεις, παρακαλώ όπως επικοινωνήστε μαζί μας στα κάτωθι email:

ekatsiri@ee.duth.gr

