

Οδηγίες διόρθωσης Εργαστηρίου 3

Μέρος Α

Στο e-class μεταβείτε στο φάκελο που βρίσκεται στο μονοπάτι:

Έγγραφα/Αρχικός κατάλογος» Lab 3 2025

Κατεβάστε στον υπολογιστή σας το αρχείο <κωδικός>.zip (π.χ. 001.zip) που αντιστοιχεί στην ανάθεση που έχετε λάβει με email. Αποσυμπίεστε το φάκελο και δείτε αν περιέχει ένα αρχείο με την εξής ονομασία για να δώσετε μέχρι **μια μονάδα**. Διαφορετικά δώστε 0 (μηδέν) μονάδες στο μέρος Α.

Lab3_<AM>.c όπου <AM> είναι ο αριθμός μητρώου.

Lab3_<AM>.c (ή lab3_<AM>.c)
0.3 0.3 0.4 μονάδες
Π.χ $0.3+0.3+0.4 = 1$ μονάδα (για ολόσωστο)!

Μέρος Β

Ανοίξτε το αρχείο του πηγαίου κώδικα για το Εργαστήριο 3 με το Visual Studio Code (VS Code) και ελέγξτε αν είναι σε επεξεργάσιμη μορφή, δηλαδή σε μορφή text, για να δώσετε **μια μονάδα**. Σε αντίθετη περίπτωση δηλαδή αν το αρχείο είναι σε μορφή jpeg, jpg, png, pdf κλπ και επομένως δε μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο Visual Studio Code βαθμολογήστε τα μέρη Β - Ε με 0 (μηδέν). Εάν το αρχείο είναι σε μορφή docx, doc, odt θα πρέπει να φτιάξετε ένα νέο κενό αρχείο c στο VS Code και να αντιγράψετε εκεί τον πηγαίο κώδικά από το αρχείο Word (docx, doc, odt).

Μέρος Γ

Εκτελέστε το αρχείου του πηγαίου κώδικα για το Εργαστήριο 3 με το Visual Studio Code. Ελέγξτε αν μεταγλωττίζεται και εκτελείται σωστά (χωρίς λάθη και χωρίς warnings) για να δώσετε **τρεις μονάδες**. Διαφορετικά δώστε 0 (μηδέν) μονάδες στο μέρος Γ.

Μέρος Δ

Ελέγξτε αν το πρόγραμμα ζητά από το χρήστη τον αριθμό των παιδιών και αν διαβάζει την τιμή σωστά σε μια μεταβλητή βάσει της οποίας γίνεται ο υπολογισμός του επιδόματος για κάθε σενάριο για να δώσετε **μέχρι μια μονάδα**.

Ελέγξτε αν το πρόγραμμα υπολογίζει σωστά το επίδομα για α) τα δύο πρώτα παιδιά, β) για το τρίτο παιδί, γ) για το τέταρτο παιδί, δ) για κάθε παιδί μετά το τέταρτο έτσι ώστε μετά το 12^ο παιδί το επίδομα να είναι σταθερό για να δώσετε **μέχρι δύο μονάδες**.

Μέρος Ε

Ελέγξτε αν έχει γίνει σωστή μορφοποίηση της `printf()` ώστε να τυπώνεται το επίδομα ανά αριθμό παιδιών για να δώσετε **μέχρι μία μονάδα**, δηλαδή αν έχουν δηλωθεί σωστά οι μεταβλητές και οι τύποι τους, αν τυπώνεται το μήνυμα «Δώστε τον αριθμό των παιδιών:», αν υπάρχει αλλαγή γραμμής στο τέλος.

Μέρος ΣΤ

Ελέγξτε αν το πρόγραμμα έχει επαρκή σχόλια και ενδοπαραγραφοποίηση (indentation) για να δώσετε **μέχρι μια μονάδα**.

Υπόδειγμα

Το παρακάτω πρόγραμμα εφόσον έχει υποβληθεί σε αρχείο σωστά ονομασμένο και εφόσον μεταγλωττίζεται και εκτελείται σωστά, θα βαθμολογηθεί με 10.

```
/* epidoma.c */
#include <stdio.h>
int main()
{
    int epidoma; /* το επίδομα που θα λάβει ο χρήστης */
    int paidia; /* αριθμός παιδιών που δηλώνει ο χρήστης */
    printf("Υπολογισμός επιδόματος αναλόγως με τον αριθμό παιδιών");
    /* Ελεγχος της τιμής εισόδου */
    printf("\nΔώστε τον αριθμό των παιδιών: ");
    scanf("%d", &paidia); /* Ανάγνωση του αριθμού παιδιών */
    if (paidia == 0) epidoma = 0;
    else if (paidia == 1) epidoma = 18;
    else if (paidia == 2) epidoma = 18 + 18;
    else if (paidia == 3) epidoma = 18 + 18 + 35;
    else if (paidia == 4) epidoma = 18 + 18 + 35 + 47;
    else epidoma = 18 + 18 + 35 + 47 + (paidia-4)*73;
    (paidia >0 && paidia <=12)
    ? printf ("\n Το συνολικό επίδομα είναι %d euro\n",epidoma)
    : printf("\n Το συνολικό επίδομα είναι το μέγιστο δυνατό: %d euro\n",
18 + 18 + 35 + 47 + 8 * 73);
    /*
    * ή εναλλακτικά:
    (paidia >0 && paidia <=12)
    ? printf("to synoliko epidoma einai %d\n", epidoma)
    : printf("Χωρίς επίδομα!\n");
    */
    return 0;
}
```