

Οδηγίες διόρθωσης Εργαστηρίου 6 – Άσκηση 1

Μέρος Α

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

Έγγραφα/Αρχικός κατάλογος» Lab 6 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.

Lab6_askisi1_<AM>.c όπου <AM> είναι ο αριθμός μητρώου.

Lab6_askisi1_<AM>.c (ή lab6_ask1_<AM>.c)
0.3 0.2 0.3 0.2 μονάδες
Π.χ $0.3+0.2+0.3+0.2 = 1$ μονάδα (για ολόσωστο) !

Μέρος Β

Ανοίξετε το αρχείο του πηγαίου κώδικα για το Εργαστήριο 6 Άσκηση 1 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 6 Άσκηση 1 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 είναι σωστά τα παρακάτω για να δώσετε **μέχρι δύο και μισή μονάδες**:

- Ορίζεται μια ακέραια μεταβλητή και αρχικοποιείται σε μια τυχαία τιμή που δίνει ο χρήστης
- Ορίζεται μια πραγματική μεταβλητή (float) και αρχικοποιείται σε μια τυχαία τιμή που δίνει ο χρήστης
- Ορίζεται μια μεταβλητή χαρακτήρα και αρχικοποιείται σε μια τυχαία τιμή που δίνει ο χρήστης

- Υπολογίζεται σωστά το μέγεθος των παραπάνω μεταβλητών
- Υπολογίζεται σωστά η διεύθυνση μνήμης των παραπάνω μεταβλητών (pointer)

Μέρος Ε

Ελέγξτε αν έχει γίνει σωστή μορφοποίηση της `printf()` για να δώσετε μέχρι **μια και μισή μονάδες**:

- να εκτυπώνονται σωστά οι τιμές των μεταβλητών του Μέρους Δ
- να εκτυπώνεται σωστά το μέγεθος των μεταβλητών που έχει οριστεί στο Μέρος Δ
- να εκτυπώνεται σωστά η διεύθυνση μνήμης των μεταβλητών (pointer) που έχει οριστεί στο Μέρος Δ

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.

```
/* Πρόγραμμα υπολογισμού μεγίστου & ελαχίστου μέσω scanf */
#include <stdio.h>

int main()
{
    int x = 30;
    int *xPtr = &x;
    float y = 5.22;
    float *yPtr = &y;
    char z = 'a';
    char *zPtr = &z;
    printf("Η μεταβλητή x έχει τιμή %d, μέγεθος %lu bytes και διεύθυνση:
           %p\n", x, sizeof(x), &xPtr);
    printf("Η μεταβλητή y έχει τιμή %.2f, μέγεθος %lu bytes και διεύθυνση:
           %p\n", y, sizeof(y), &yPtr);
    printf("Η μεταβλητή z έχει τιμή %c, μέγεθος %lu bytes και διεύθυνση:
           %p\n", z, sizeof(z), &zPtr);
    printf("Η μεταβλητή zPtr έχει μέγεθος %lu bytes και διεύθυνση:
           %p\n", sizeof(zPtr), &zPtr);
}
```