

## Οδηγίες διόρθωσης Εργαστηρίου 6 – Άσκηση 2

### 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. Αποσυμπιέστε 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\_askisi2\_<AM>.c** όπου <AM> είναι ο αριθμός μητρώου.

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| Lab6_askisi2_<AM>.c (ή lab6_ask2_<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

Ανοίξτε το αρχείο του πηγαίου κώδικα για το Εργαστήριο 6 Άσκηση 2 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 2 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 μονάδες**:

- Θα δέχεται από το χρήστη μια float τιμή, θα την αποθηκεύει σε μια μεταβλητή και θα υπολογίζει σωστά τη διεύθυνση μνήμης (pointer) που έχει αποθηκευτεί.
- Θα αποθηκεύει σωστά σε κατάλληλες μεταβλητές τους δύο πίνακες της εκφώνησης.

- Θα υπολογίζει σωστά την τιμή (κελί) και τη διεύθυνση μνήμης (pointer) του 1<sup>ου</sup> στοιχείου του Πίνακα A και του 3<sup>ου</sup> στοιχείου του Πίνακα B.

## Μέρος Ε

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

- να εκτυπώνεται σωστά η διεύθυνση μνήμης της μεταβλητής του 1<sup>ου</sup> ερωτήματος του Μέρους Δ
- να εκτυπώνεται σωστά κάθε στοιχείο του Πίνακα A και B του 2<sup>ου</sup> ερωτήματος του Μέρους Δ
- να εκτυπώνεται σωστά τόσο η τιμή όσο και η διεύθυνση μνήμης του 1<sup>ου</sup> στοιχείου του Πίνακα A και του 3<sup>ου</sup> στοιχείου του Πίνακα B του 3<sup>ου</sup> ερωτήματος του Μέρους 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.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    /* prwto erwthma */
    float x=0;
    printf("dwse mou mia timh: ");
    scanf("%f",&x);
    float *xPtr=&x;
    printf("H metablth x exei apothhkeytei sto keli: %p\n", xPtr);

    /* deutero erwthma a */
    int pinakas1[] = {-31, -12, 21, 330, 11, 0, -43};
    float pinakas2[] = {-9, 1.94, 32.5, 1.33, 11.4};

    /* Εκτύπωση πινάκων - deutero erwthma b */
    for(int i=0; i<7; i++)
        printf("%do stoixeio pinaka 1: %d\n", i, pinakas1[i]);
    for(int i=0; i<5; i++)
        printf("%do stoixeio pinaka 2: %.2f\n", i, pinakas2[i]);

    /* trito erwthma */
    printf("1o stoixeio: %d - %p\n", *pinakas1, pinakas1);
    printf("3o stoixeio: %f - %p\n", pinakas2[2], &pinakas2[2]);
    float *Ptr1 = pinakas2;
}
```