

Indeks	Zad1	Zad2	Zad3	Zad4	Zad5	Ocena
209856	-	-	-	-	-	-
218129	Brak <hr/> <hr/> Program wywołuje opcje bez pętli. Opcja 1 zawiera pętle while(ile<10) {cout << "Wprowadz element tablicy\n"; cin>>tab[ile]; w=w+1; } Która nie skończy się, ponieważ ile nie ulega zmianie, a wartość początkowa ile=0	Brak funkcji. Ocena po wykonaniu funkcji	Brak prototypu funkcji. Ocena 4.5	Brak prototypu funkcji. Ocena 4.5	-	Ocena po wykonaniu zad1 i poprawie zad2 <hr/> Nadal należy poprawić program
218133	-	-	-	-	-	-
218135	Ocena 5	Ocena 4 Powtórzenia kodu –należało do tej samej funkcji przekazać przez listę parametrów znaki do rysowania void zaczynam_na(int bok, char z1, char z2) ocena 4	Ocena 5	Ocena 5	-	4.5
218138	Brak prototypów funkcji. Ocena 5-	Brak prototypu funkcji. Ocena 5-	Brak prototypu funkcji. Ocena 5-	Brak prototypu funkcji. Ocena 5-	Brak prototypu funkcji. Ocena 5-	5+
218141	Brak opcjonalnego wywoływania funkcji Ocena 3.5 (można poprawić) <hr/> <hr/> Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	5 (po poprawie zad1 5.5 ) <hr/> <hr/> 5.5

218160	Brak plików źródłowych					-
218172	-	-	-	-	-	-
218182	-	-	-	-	-	-
218183	Brak prototypów funkcji. Wyszukiwanie oraz wyświetlanie powinno być wykonywane w zakresie indeksów 0..ile-1, a nie 0..N-1 Funkcja wyświetl otrzymuje wartości parametrów funkcji bez sprawdzenia!!! Zad do poprawy	Brak funkcji -do poprawy	Brak prototypu funkcji Ocena 4.5	Brak prototypu funkcji Ocena 4.5	-	Ocena po poprawie
218194	Brak prototypów funkcji. Funkcja wys_el może być użyta w kilku miejscach np case 2: war = wy_wa(tab, &id, ile); if(*indeks!=-1) wys_el(war,id); break; oraz w funkcji wy_tab ocena 4 <hr/> <hr/> Ocena 5	Brak prototypu funkcji. Algorytm zilustrowany rysunkami miał w wybranym polu rysować pola szachownicy o różnych rozmiarach – przy zachowaniu tego samego obszaru rysowania szachownicy Ocena 3.5 <hr/> <hr/> Nadmiar kodu – można inaczej rysować pola szachownicy!!! Ocena 3.5	Brak prototypu funkcji. ??? printf("%s",&znak); taki sposób wyświetlania zmiennej znak typu char jest powodem błędnego rysowania trójkąta!!! Ocena 3 <hr/> <hr/> Ocena 5	Brak prototypu funkcji. Zapis algorytmu zbyt rozbudowany (powinno być jedna pętla) ocena 4 <hr/> <hr/> Ocena 5	Brak funkcji!!! Uzasadnic rozpoczęcie nowego przesiewania w algorytmie Eratostenesa od kwadratu kolejnej wykrytej liczby pierwszej, a nie od innej jej wielokrotności (sito Eratostenesa) <hr/> <hr/> Nadal brakuje komentarzy do programu	4= Ocena z zad 5, podwyższająca ocenę, po wykonaniu funkcji w zad 5 i wyjaśnieniu algorytmu <hr/> <hr/> Ocena 4
218250	-	-	-	-	-	-

218261	- 7.12.14 Ocena 5	- 7.12.14 Ocena 5	- 7.12.14 Ocena 5	- 7.12.14 Ocena 5	-	- 7.12.14 Ocena 3 (termin!!!)
218283	Ocena 5.0	Ocena 3 – niewłaściwy algorytm (inny niż w treści zadania) Poprawa – brak zmiany pola szachownicy ocena bz	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	5- Możliwa ocena 5.5 po poprawie zad2
218316	-	-	-	-	-	-
218319	Ocena 4.5 Funkcja main3 może być użyta w pętli main4;	Ocena 5.0	Brak zadania Brak prototypu 4	Ocena 5.0	-	Ocena po wysłaniu zad3 4
218331	- Brak prototypów funkcji, f3 może być użyta w f4 4/5	- Brak prototypu funkcji. Budowa programu – jednorazowy przebieg 3.5/5	- Brak prototypu funkcji. 4/5	- Brak zadania 4 Ocena 4/5	-/5	- Ocena po wykonaniu zad4 4/5
218351	-	-	-	-	-	-
218356	Brak prototypu funkcji. Wyszukanie elementu bez obsługi braku znalezienia 4=	Brak prototypu funkcji. Ocena 4.5	Brak prototypu funkcji. Ocena 4.5	Brak prototypu funkcji. Ocena 4.5	-	4
218361	Ocena 5.0	Ocena 5.0	Ocena 5.0	Ocena 5.0	Ocena 5.0	5.5
218368	- 5	- Brak zadania	- 5	- 5	-	- Ocena po wykonaniu zad 2/3
218382	-	-	-	-	-	-

	5	5	5	Algorytm powinien być prostszy Ocena 4	5	4 (przekroczony termin)
218387	-	-	-	-	-	-
218389	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	Brak prototypu Ocena 4.5	-	4.5
218390	Brak prototypów funkcji, do elementów tablicy można odwołać się za pomocą indeksu ile=N, co oznacza odwołanie do elementu poza tablicą Ocena 4-	Brak prototypu funkcji Ocena 4.5	Brak prototypu funkcji Ocena 4.5	Brak prototypu funkcji. Zapis algorytmu zbyt rozbudowany (powinna być jedna pętla) Ocena 4		4
218394	-	-	-	-	-	-
218417	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	Ocena 5	5.5
218418	Ocena 5	Rozbudowany nadmiarowo algorytm no funkcje pole1 i pole2 należało sparametryzowac - różnią się jedynie przypisaniem <code>int pole = 0</code> oraz <code>int pole = 1</code> Ocena 4	Ocena 5	Błąd w algorytmie. Co oznacza taki ciąg instrukcji w jednym bloku: <code>return 1;</code> <code>continue;</code>	-	Ocena po poprawie zad4
218429	Funkcja dodaj odwołuje się do elementów tablicy poza obszarem: powinna od tab[0] do tab[N-1], a	5.0	5.0	5.0		Ocena po poprawie zad1!!!

	<p>odwołuje się do tab[ N+1] ; sposób dodawania nowych elementów jest błędny – należało dodawać od ile=0, czyli na tab[ile] i ile++ - ostatnie przypisanie to ile=N-1!!!          Nie wolno używać instrukcji goto          Należy zadanie poprawić</p> <hr/> <p>Poprawa - 5</p>					Ocena 4.5
223556	<p>Należy usunąć goto oraz uzasadnić rozpoczynanie nowego przesiewania w algorytmie Eratostenesa od kwadratu kolejnej wykrytej liczby pierwszej, a nie od innej jej wielokrotności (sito Eratostenesa)</p> <hr/> <p>5.5</p>					<p>Ocena po wykonaniu zaleconych czynności</p> <hr/> <p>5.5</p>