

4. Laborategia: Erakusleak

- ERAZAGUPENA
- ATZIPENA

1

- Sortu problema hauei dagokien programak:
 1. Ondorengo aldagaiak sortu, hasieratu eta azaldu pantailaz dagokien momoriko helbidearekin.
 - A osokoa, 6 balioa.
 - B erreal (float), 45.6 balioa.
 - C erreal (double) 123.456 balioa.
 - D karakterea, 'w' balioa.
 - E [5] zenbaki osokoak gordetzeko.
 - F zenbaki osoei apuntatzeko erakuslea, A aldagaiaren helbidea.
 - G zenbaki osoei apuntatzeko erakuslea, E[3]-ren helbidea.

2

4. Laborategia. Erakusleak

Sortu problema hauei dagokien programak:

2. Erakusleak erabiliz 20 karaktere taula baten karaktereak alfabetikoki ordenatu.
3. Palindromoen programa erakusleak erabiliz berridatzi.
4. Erakusleak erabiliz 4x50 esaldien taula bete eta ondoren maiuskulara bihurtu.

3

4. Laborategia. Erakusleak