

Ondoren azaltzen den problema ebazten duten algoritmoak eta c programazio lengoian idatzitako programa egin.

Nota jartzerako orduan kontutan hartuko dira ondorengoak:

- Algoritmoek adierazten duten ebazpenaren egokitasuna.
- Programaren egitura ulergarria:
 - Funtzioak erabili.
 - Iruzkina iturburu kodean.
- Programa erabilgarria:
 - Erabiltzaileak programari ematen dizkion datuak baieztatzen dira.
 - Mezu esanguratsuak pantailaratzen dira.
 - Egin beharrekoa egiten du.
- Eragiketa osagarriak.

PARKING AZKARRA:

Kotxe aparkaleku baten kudeaketa egin nahi da. Programa parking sarreran dagoen langileak erabiltzen du. Autoerrepikakorra izango da eta menu hau pantailaratuko du:

- a) Programa hasieratu: Aparkalekua irekitzen denean aparkaleku guztiak libre egongo dira.
- b) Aparkatu: Berebil bat sarrerara etortzen denean, langileak programari ze ordu den esan eta ticket bat osatzea eskatuko dio. Programak sarreratik urbil dagoen aparlekuaren zenbakia (lerro-zutabea) idatziko du ticketean. Berebilak leku horretan aparkatu beharko du.
- c) Irten: Berebil bat irteten denean langileari ticketa emango dio. Langileak aparkaleku zenbakia (lerro-zutabea) eta oraingo ordua adieraziko dizkio programari. Programak ordaindu beharreko kopurua kalkulatu du (15 minutuko 0'50 €) eta aparkalekua libre egoeran jariko du.
- d) Programa bukatu.

Eragiketa bat egin ostean beti aparkalekuaren egoera pantailaratuko da. Hau egiten duen funtzio bat sortu. Taula atzitu ahal izateko erakusleak erabiliko ditu.

Ondoren, aparkalekuaren kokapena eta aparkalekuen hurbiltasuna erakusten duen taula duzue. Sarreraren ondoan dagoen aparkalekua zuri kolorez dago marraztua eta beltzez urrutien dagoena; tartekoak gris-eskalaz.

Sarrera	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2						
3						
4						
5						

