

Biblioteki do dołączenia:

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>
```

zad. 1

Napisz funkcję, która jako parametr przyjmuje wskaźnik do zmiennej int, wczytuje z klawiatury wartość i zapisuje ją do podanego wskaźnika.

```
int main(void)
{
    int *wsk = (int*)calloc(1, sizeof(int));
    czytaj(wsk);
    printf("%i", *wsk);

    return 0;
}
```

zad. 2

Napisz funkcję, która jako parametry przyjmuje wskaźnik do tablicy int oraz zmienną int. Funkcja powinna pozwolić użytkownikowi na uzupełnienie wskazanej tablicy.

```
int main(void)
{
    int tab[5];
    int i;
    czytaj2(tab, 5);

    for(i=0; i<5; i++)
    {
        printf("%i ", tab[i]);
    }

    return 0;
}
```

zad. 3

Napisz funkcję, która jako parametr przyjmuje łańcuch znaków, wszystkie duże litery podmienia na małe i zwraca nowo otrzymany łańcuch znaków.

```
int main(void)
{
    char *tekst = "aBCdeFGh";
    char *male_litery = toLowercase(tekst);
    printf("%s", male_litery);

    return 0;
}
```

zad. 4

Napisz 2 funkcje:

Pierwsza ma przyjmować jako parametr łańcuch znaków, następnie funkcja powinna zliczyć wszystkie samogłoski w podanym łańcuchu i zwrócić wynik jako 6-elementowa tablica.

Druga funkcja jako parametry przyjmuje wcześniej podany łańcuch znaków oraz tablicę otrzymaną z poprzedniej funkcji. Funkcja powinna wyświetlić na ekranie podany łańcuch znaków /raz ile razy pojawiła się każda z samogłosek.

```
int main(void)
{
    char *tekst = "abecadlo";
    int *samogloski = countVowels(tekst);
    printCountVowels(tekst, samogloski);

    return 0;
}
```

zad. 5

Napisz funkcję, która nie przyjmuje parametrów i zwraca wskaźnik do zmiennej int. Funkcja powinna w pętli wczytywać kolejne wartości z klawiatury. Gdy wczytana liczba jest różna od 0, powinna być dopisana do tablicy. Aby nie usunąć wartości z tablicy należy wykorzystać funkcję realloc. Gdy wczytana liczba jest równa zero, pętla powinna się zakończyć i funkcja powinna zwrócić otrzymaną tablicę. W każdym kroku pętli funkcja powinna wyświetlić aktualną zawartość całej tablicy.

```
int main(void)
{
    int *t2 = czytajZRealloc();

    return 0;
}
```