

1. labor kis ZH, 2015. március 5., csütörtök 10-12

NÉV (olvasható):

NEPTUN kód:

Definiálj vektor struktúrát 3D valós koordináták tárolására!

Írj függvényt, amely egy vektort kap paraméterként, és nullázza azt! A vektort referenciával vedd át!

Készíts main függvényt, amely létrehoz egy, a felhasználó által megadott méretű dinamikus tömböt, amely vektor struktúrákból áll! Ezután nullázd a tömb összes elemét a függvénnyel, majd szabadítsd fel a tömböt! A dinamikus memóriakezeléshez nem használhatod a malloc/calloc/free függvényeket, helyette a most tanult C++ módszert használd!

max. 10p, megoldási idő: 15 perc

Program például:

```
struct vektor{
    double x, y, z;
};

void SetToZero(vektor &v){
    v.x = v.y = v.z = 0;
}

int main(){
    vektor *t;
    int n;
    scanf("%d", &n);
    t = new vektor[n];
    for (int i = 0; i < n; i++)
        SetToZero(t[i]);
    delete[] t;
    return 0;
}
```