

Podstawy programowania, Zadanie 8

1. Zadanie

Należy stworzyć strukturę `Macierz` umożliwiającą pracę na macierzach o rozmiarze 3x3.

2. Funkcjonalność

Program powinien umożliwiać zapisywanie i wczytywanie macierzy do/z pliku tekstowego, oraz obliczenie śladu macierzy.

3. Wykonanie

Struktura `Macierz` powinna mieć następujące pola składowe:

```
double tablica[3][3]; // Dwuwymiarowa tablica 3x3 przechowująca wszystkie wartości macierzy, tablica statyczna
```

Funkcje:

- `Wczytaj(Macierz *m, char* plik)` – wczytującą dane z pliku
 - `Zapisz(Macierz *m, char* plik)` - zapisuje macierz na ekran
 - `Wypisz(Macierz *m)` – wypisuje elementy struktury na ekran
 - `Losuj(Macierz *m)` – wypełniająca losowo liczbami rzeczywistymi 1-9 wszystkie elementy macierzy (`#include <stdlib.h>, rand(), #include <time.h>, srand(time(NULL))`)
 - `Slad(Macierz *m)` – oblicza ślad macierzy (wynik mnożenia elementów z przekątnej)
- dotaddkowo: `void WyczyscEkran()` - funkcja czyści ekran terminala (wywołuje funkcję `system("clear")` z biblioteki `stdlib.h`)

Wczytywanie z pliku:

- Nazwa pliku do wczytania i zapisania może być ustawiona na stałe w programie.

Punktacja:

1. Stworzenie macierzy i wczytanie parametrów z pliku (2 p.)
2. Wypisanie parametrów wczytanej macierzy i obliczenie jej śladu (1 p.)
3. Zmiana wartości elementów macierzy poprzez ich wylosowanie (1 p.)
4. Zapisanie zmienionej macierzy do pliku. (1 p.)

Całość kompilujemy w linii poleceń używając pliku `Makefile` oraz polecenia `make`.

Format pliku tekstowego:

```
4 5 6          ← tablica 3x3
3 2 1
9 8 7
```