

COGNOME e NOME	
Matricola	

Es.1a - HTML

Scrivere il codice HTML necessario per produrre una tavola pitagorica (tavola del prodotto) di 3 righe per 3 colonne, come quella qui raffigurata.

1	2	3
2	4	6
3	6	9

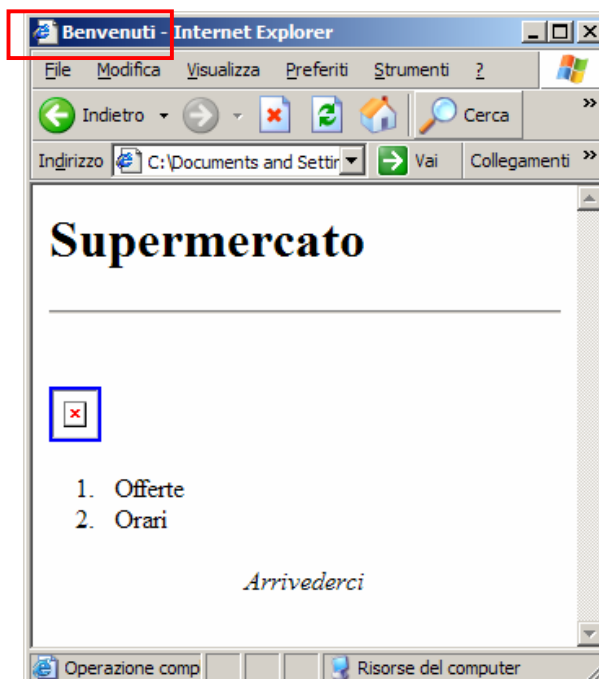
```
<TABLE BORDER=1>
<TR>
<TH>1</TH><TH>2</TH><TH>3</TH>
</TR>
<TR>
<TH>2</TH><TD BGCOLOR=yellow>4</TD><TD BGCOLOR=yellow>6</TD>
</TR>
<TR>
<TH>3</TH><TD BGCOLOR=yellow>6</TD><TD BGCOLOR=yellow>9</TD>
</TR>
</TABLE>
```

La prima riga e la prima colonna sono evidenziati con l'apposito stile di intestazione. La tabella ha bordo di spessore 1 pixel. Le celle contenenti i risultati hanno invece caratteri normali, ma lo sfondo di colore giallo.

Es.1b - HTML

Che aspetto avrà la pagina prodotta dal seguente codice HTML? Vi sono dei link? E dove portano? Cosa appare sulla barra del titolo del browser? Disegnare la pagina nel riquadro sotto riportato.

```
<HEAD><TITLE>Benvenuti</TITLE></HEAD>
<H1>Supermercato</H1><HR><BR><BR>
<A HREF="welcome.html"><IMG SRC="disegno.gif"></A><OL><LI>Offerte</LI>
<LI>Orari</LI></OL><CENTER><I>Arrivederci</I></CENTER>
```



COGNOME e NOME	
Matricola	

Es. 2.

Si supponga che la variabile a sia stata dichiarata e inizializzata come segue:

```
char * a="ABCDEF";
```

Esaminare le seguenti istruzioni e stabilire anzitutto, per ognuna, se il compilatore la accetterebbe e, in caso contrario, indicare la correzione necessaria. Stabilire inoltre se hanno errori non rilevabili dal compilatore e correggere anche quelli, se presenti. Dire infine quali effetti avrebbero se eseguite (che cosa apparirebbe sul video, variazioni ai valori delle variabili,..).

Si assuma che le istruzioni vengano eseguite (dopo essere state da voi corrette, se necessario) rispettando la sequenza qui riportata.

```
if(strcmp(a,"ABCDEF")==0)printf("YSC")else printf("SPX");  
    manca il ; dopo la prima printf
```

YSC

```
printf("%c",a[1]);
```

B

```
printf("%c",toupper(a[1]));
```

B

```
printf("%d",strlen(a[0]));
```

strlen richiede una stringa, qui le si passa un carattere

6

```
a[1]="Z";
```

si sta assegnando una stringa ("Z") a un carattere (a[1])
bisogna invece usare apici singoli per assegnare un carattere

```
printf("%s",a);
```

ABCDEF

RISULTATO FINALE DOPO LE CORREZIONI: VIENE STAMPATO **YSCBB6ABCDEF**

3. Bitmask

Si supponga che sia stata dichiarata la variabile intera x e che le sia stato assegnato il valore decimale 27. Scrivere una istruzione C che ne azzera il quarto bit (contando da destra). Dire inoltre quale sarebbe il valore di x (espresso in decimale) dopo l'operazione.

```
int x=27;
```

```
x=x&0xf7; (f7 = bin 11110111 = dec 247)
```

```
printf("%d",x);
```

Risultato: 19