

# Laboratorio n. 4

14 e 21 maggio 2004

# Programma Indovina il numero

- Il programma inventa un numero segreto casuale tra 1 e 1000
- Viene chiesto al giocatore di indovinare il numero segreto
- Dopo ogni tentativo il programma dice se è uguale, minore o maggiore del numero segreto. Se non è uguale viene offerta la possibilità di ritentare.
- Alla fine viene stampato il numero di tentativi impiegati dal giocatore a indovinare il numero.

# Programma Archivio

- Archivio dati anagrafici di 100 persone
- Nome, cognome, età, indirizzo
- Definire struttura dati facendo ipotesi opportune
- Dotare il programma delle seguenti funzioni:
  - Elenca tutti i nominativi attualmente presenti in archivio
  - Ricerca: Elenca nominativi contenenti nel nome/cognome una sottostringa assegnata da tastiera
  - Inserisci nuovo nominativo chiedendo immissione da tastiera dei relativi dati

# Programma Calcolatore

- Il programma chiede anzitutto quale operazione si vuole effettuare: 1=somma, 2=differenza, 3=prodotto, 4=quoziente
- Una volta stabilita l'operazione, vengono chiesti i valori dei due operandi
- Viene stampato il risultato
- Si chiede se si desidera continuare (immettere 1) o smettere (immettere 2)
- Eventuale evoluzione
  - L'operazione viene letta come gli operandi (usare switch)