

# Laboratorio n.3

Primi programmi C

# Esercizio

Scrivere un programma che:

- Riceve in ingresso un certo numero di valori interi e li immagazzina in un vettore
- Determina e stampa il valore massimo e il valore minimo fra quelli immessi
- Visualizza i dati immessi
- Trova e visualizza i numeri pari (se presenti) fra quelli immessi; idem per i numeri dispari

# Indovina il numero!

- All'avvio il programma chiede un numero intero (numero "segreto").
- Successivamente, finchè non viene indovinato il numero "segreto":
  - Chiede un numero intero (tentativo)
  - Lo confronta con il numero segreto
  - Dice se è minore, maggiore o uguale
  - Se è uguale termina e dice il numero di tentativi impiegati per indovinare.

# Esercizio

- Leggere da tastiera due stringhe e poi:
  - Dire qual è la stringa più lunga
  - Dire quale viene prima in ordine alfabetico
  - Dire se la prima stringa contiene la seconda come sua sottostringa

# Esercizio: Archivio

- Il programma dichiara un vettore di 4 stringhe lunghe al massimo 20 caratteri.
- Vengono lette da tastiera le quattro stringhe.
- Viene mostrato un menu con queste opzioni:
- Opzione 1-Stampa il contenuto dell'archivio
- Opzione 2-Cerca una stringa nell'archivio. Viene chiesta una stringa che viene cercata nell'archivio come sottostringa.
- Opzione 3-Sostituisci una stringa dell'archivio. Viene chiesto il numero (da 0 a 3) della stringa da sostituire; viene mostrata la stringa attuale e poi chiesta una nuova stringa. La nuova stringa viene memorizzata (strcpy) nella posizione desiderata dell'archivio, AL POSTO della stringa precedente.
- Opzione 4-Esci