

# Laboratorio n.2

HTML

C (introduzione)

# Esercizio HTML (p. 1 di 2)

- Mini sito web di una azienda formato da pagina principale + 3 sottopagine
- L'azienda commercializza 3 prodotti

# Esercizio HTML (p. 2 di 2)

- Sulla pagina principale c'è:
  - un titolo di livello 1 con il nome dell'azienda
  - un messaggio di benvenuto (lampeggiante)
  - una foto (centrata) che simboleggia l'azienda
  - una riga di separazione orizzontale
  - una lista non numerata che elenca i 3 prodotti.
- Il nome di ogni prodotto è un link a una sottopagina (pag1.html, pag2.html, pag3.html) dove il relativo prodotto è descritto da:
  - titolo livello 2 (modello esatto del prodotto)
  - Foto del prodotto (centrata)
  - Una tabella di 3 righe e 2 colonne (di cui la colonna di sinistra è formattata come intestazione). Le 3 righe contengono rispettivamente
    - Caratteristiche in breve (corsivo)
    - Prezzo (carattere di dimensione 20)
    - Condizioni di garanzia (grassetto)

# C

## Uso del compilatore: primo programma

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("ciao!\n");
    return(0);
}
```

# Input/Output

- Leggere da tastiera un numero intero e depositarne il valore in una variabile intera
  - Utilizzare funzione `scanf("%d",&variabile)`
- Stampare un messaggio comprendente il numero letto
  - Per es. *“Il numero immesso è: ...”*

# Input + elaborazione + Output/1

- Leggere numero intero da tastiera
- Stampare il successivo, il precedente, il doppio, la metà, il quadrato
- Stampare “X” un numero di volte pari al numero letto da tastiera
- Leggere un secondo numero
- Se i due numeri sono uguali, segnalarlo stampando un messaggio

# 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.