

## PREMESSA

Dato che al completamento del programma mancano ancora alcuni importanti argomenti il testo che segue non può essere considerato un esempio di compito, ma unicamente un sottoinsieme delle possibili funzionalità richieste da un compito completo.

## ESERCITAZIONE DI BASE

- Considerare il sorgente di ogni programma scritto durante le lezioni (possibilmente in ordine cronologico):
  - cercare di prevedere esattamente cosa verrà visualizzato
  - cercare di capire gli eventuali commenti presenti
  - per due o più persone: una persona introduca volontariamente nel codice un errore sintattico o semantico, l'altra deve successivamente cercare di scoprirlo. A tal proposito si ricorda che:
    - un errore sintattico è qualcosa per cui il programma nemmeno compila più (es. togliere un punto e virgola)
    - quello semantico magari consente al programma di essere compilato normalmente, però impiega un comportamento strano/errato (es. un ciclo for col < invece che > etc..)

## ESERCITAZIONI MISTE

Si parta un programma in C che implementi un menu di scelte selezionabili dall'utente mediante inserimento di un valore numerico corrispondente alla voce selezionata. Deve essere possibile uscire dal programma selezionando una voce particolare (Es. Esci).

Funzionalità da implementare:

- Inserimento di un vettore di double
  - suggerimento prototipo: void ins\_vett(double \* v, int d);
- Copia degli elementi pari di un vettore di double vd in secondo vettore vd2
  - suggerimento prototipo void copia\_pari(double \* vd2, double \* vd, int d);
  - NB: l'operatore % non si può usare direttamente sui double, quindi...
- Calcola segno zodiacale.
  - Suggerimento prototipo: int segno(int giorno,int mese);
  - NB: il valore restituito è usato nel main per riferire il segno. Si scelga una numerazione a piacimento (es. se torna 1 stampo "Il tuo segno è capricorno").
- Inversione di un vettore di int
  - suggerimento prototipo: void inverti(int \*vinv, int \* v, int d).
  - NB: vinv è il vettore risultante dall'inversione di v
- Inversione di un vettore di int.
  - Suggerimento prototipo: void inverti(int \* v,int d)
  - NB: In questo caso è proprio il vettore "v" che deve essere invertito, NON si deve semplicemente copiarne gli elementi al contrario in un altro vettore "vinv", ma modificare v stesso.
  - Suggerimento: all'interno della funzione "inverti" si faccia uso di una funzione scambia(int \* x, int \* y) da invocare per scambiare i vari elementi v.