

## Laboratorio di Programmazione

corso di Laurea in Informatica  
O Altamura, L Caponetti

### **Esercitazione 3**

#### **Esercizi da sviluppare in Laboratorio e nello studio individuale**

---

#### Esercizio 1

Scrivere un programma per

- a) Leggere n valori interi in un vettore a
- b) Visualizzare gli elementi del vettore a
- c) Invertire l'ordine degli elementi di a
- d) Visualizzare gli elementi del vettore a

---

#### Esercizio 2

Scrivere un programma per :

- a) Leggere n valori interi in un vettore a
- b) Visualizzare gli elementi di a
- c) Calcolare il numero di volte in cui è presente il valore massimo

---

#### Esercizio 3

Scrivere un programma per

- a) Leggere n caratteri in un vettore c
- b) Visualizzare gli elementi di c
- c) Leggere un carattere c
- d) Ricercare x nel vettore c e stampare il risultato

---

#### Esercizio 4

Scrivere un programma per

- a) Leggere per riga, in una matrice  $a$ , di cardinalità  $NR \times NC$ ,  $n \times m$  numeri floating point (  $n$  numero effettivo di righe,  $m$  numero effettive di colonne) .
  - b) Visualizzare la matrice per riga
  - c) Visualizzare la matrice per colonna
  - d) Per ogni riga, calcolare la sommaRighe degli elementi e memorizzarla in un vettore somma (da dichiarare opportunamente)
  - e) Visualizzare il vettore somma Righe
  - f) Per ogni colonna, estrarre il minimo e memorizzarlo in un vettore minimoRighe (da dichiarare opportunamente)
  - g) Visualizzare il vettore minimo Righe
- 
-