

Nella propria home directory creare una sottodirectory chiamata es03, in cui metteremo tutti i file C di oggi.

Esercizio 1

Scrivere un programma tipo_elementare.c che, per ciascun tipo elementare già visto a lezione, stampa una riga contenente il nome del tipo e la dimensione, in byte, di una variabile di quel tipo.

Esercizio 2

Modificare il programma area_rettangolo, dato nella precedente esercitazione, in modo che prenda in input da tastiera i valori della base e dell'altezza.

Esercizio 3

Scrivere il programma ordina.c che legge tre interi sulla stessa riga e li stampa in ordine decrescente facendo il minimo numero di confronti possibile. Stampare inoltre la media dei tre numeri.

Esercizio 4

Leggere due numeri e controllare se il primo è multiplo del secondo (verificare se il resto è nullo).

Esercizio 5

Scrivere un programma che, preso un anno in ingresso, calcoli se questo è bisestile oppure no. Un anno è bisestile se è divisibile per 4 ma non per 100 e, qualora sia l'anno d'inizio di un secolo, solo se è divisibile per 400.

Esercizio 6

Scrivere un programma che legga dall'utente 3 voti in trentesimi (controllare che siano voti validi, ovvero compresi tra 18 e 30). Si stampi la media in trentesimi.

Esercizio 7

Scrivere il programma multiplo che legga un intero e determini se è multiplo di 3, di 5, di 7 o una combinazione dei tre. Esempio di interazione col programma:

Dammi un numero: 15 Multiplo di 3 e di 5

Dammi un numero: 105 Multiplo di 3, di 5 e di 7

Dammi un numero: 17 Non multiplo di 3, di 5 o di 7.

Esercizio 8

Scrivere il programma calcolatrice che legge un valore di tipo double, uno di tipo char e poi ancora uno di tipo double. Se il carattere letto è uno dei quattro segni di operazioni aritmetiche (+, -, *, /) il programma esegue l'operazione sui due valori e stampa il risultato. Altrimenti stampa un messaggio di errore. Stampare i risultati con al max 2 cifre decimali.