

# Laboratorio di algoritmi e strutture dati\*

Docente: Violetta Lonati

## Primi programmi - esercizi da svolgere a casa

Nota: **siete invitati a svolgere gli esercizi, e in particolare quelli di comprensione del codice, lavorando in coppia con un compagno o una compagna.** Nel sito del laboratorio di algoritmi potete scaricare tutto il codice sorgente che trovate in questa scheda.

Nota: ricordate le opzioni principali del comando `gcc` (per eventuali dubbi, consultate il manuale on-line man `gcc`):

- `-o` per salvare l'*output* in un file specificato,
- `-c` per arrestare la compilazione prima della fase di *link*,
- `-s` per arrestare la compilazione prima della fase di *assemble*,
- `-E` per arrestare la compilazione dopo la fase di *preprocessing*,
- `-W`, con parametro `all`, per la segnalazione di avvertimenti (warning),
- `-l`, con parametro `m`, per linkare le librerie matematiche.

Utilizzate un editor (ad esempio `gedit`) per visualizzare o creare i file sorgenti secondo quanto indicato dagli esercizi seguenti.

## 1 Conversione temperatura

Considerate il seguente programma `gradi.c`. Il programma legge una temperatura in gradi Fahrenheit e stampa l'equivalente in gradi centigradi.

---

```
1 #include <stdio.h>
2
3 #define FATTORE_SCALA ( 5.0f / 9.0f )
4 #define ZERO 32.0f
5
6 int main( void ){
7     float fahr, cels;
8     printf( "Inserisci la temperatura in gradi Fahrenheit: " );
9     scanf( "%f", &fahr );
10    cels = ( fahr - ZERO ) * FATTORE_SCALA;
11    printf( "Gradi Celisus equivalenti: %.1f\n", cels );
12    return 0;
13 }
```

---

\*Last update: 30 settembre 2020

Analizzate il codice sorgente e rispondete, possibilmente per iscritto, alle seguenti domande. Se avete dubbi, potete testare il programma eseguendolo su casi di input significativi e modificandolo.

1. A cosa serve l'istruzione alla riga 8?
2. A cosa serve l'istruzione alla riga 9?
3. A cosa serve la variabile `cels`? E' davvero necessaria? Provate a modificare il programma in modo da non usarla (e senza sostituirla con un'analogia variabile con altro nome!).
4. Nella definizione di riga 3, a cosa servono le parentesi? Possono essere omesse?
5. Nella definizione di riga 3, è possibile sostituire 5.0 con 5? E' possibile sostituire 9.0 con 9? E' possibile sostituirli entrambi contemporaneamente? Giustificate la risposta.

## 2 Lettere

Considerate il seguente programma `lettere.c`.

---

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <ctype.h>
3
4 int main( void ) {
5
6     char c;
7
8     printf( "Inserisci un carattere: " );
9     scanf( "%c", &c );
10
11     if ( !isalpha (c) )
12         printf( "%c non e' una lettera dell'alfabeto italiano\n", c );
13     else {
14         switch ( tolower( c ) ) {
15             case 'a': case 'e': case 'i': case 'o': case 'u':
16                 printf( "%c e' una vocale dell'alfabeto italiano\n", c );
17                 break;
18
19             case 'x': case 'y': case 'w': case 'j': case 'k':
20                 printf( "%c non e' una lettera dell'alfabeto italiano\n", c );
21                 break;
22
23             default:
24                 printf( "%c e' una consonante dell'alfabeto italiano\n", c );
25                 break;
26         }
27     }
28
29     return 0;
30 }
```

---

Analizzate il codice sorgente e rispondete, possibilmente per iscritto, alle seguenti domande. Se avete dubbi, potete testare il programma eseguendolo su casi di input significativi e modificandolo.

1. Cosa si aspetta in input il programma?
2. A cosa serve la direttiva nella riga 2?
3. Cosa stampa il programma se l'input è 'a'? Cosa se l'input è 'b'? Cosa se è 'y'?
4. Cosa stampa se l'input è un numero compreso tra 0 e 9?
5. Cosa stampa se l'input è un segno di punteggiatura?
6. Descrivete cosa fa la funzione `isalpha` invocata nella riga 11.

7. Riassumete il comportamento del programma con una frase del tipo: “Il programma legge da standard input.... e stabilisce se.... stampando su standard output...”. La frase deve tenere conto dei vari casi che si possono verificare.

### 3 Classificazione triangoli

Considerate il seguente programma `triangoli-base.c`. Il programma riceve da standard input le lunghezze dei lati di un triangolo e, in caso affermativo, classifica il triangolo come equilatero, isoscele o scaleno.

---

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void ) {
4     float a, b, c;
5
6     printf( "Inserisci tre numeri separati da spazi: " );
7     scanf( "%f %f %f", &a, &b, &c );
8
9     if ( a == b && a == c )
10        printf( "Il triangolo e' equilatero\n" );
11
12    else if ( a == b || a == c || b == c )
13        printf ( "Il triangolo e' isoscele\n" );
14
15    else
16        printf ( "Il triangolo e' scaleno\n" );
17
18    return 0;
19 }
```

---

Analizzate il programma e modificalo affinché prima di procedere con la classificazione verifichi la questa proprietà fondamentale: in un triangolo, ogni lato è più corto della somma degli altri due.

### 4 Numeri

Considerate il seguente programma `numeri.c`.

---

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void ) {
4     int n, x = 0;
5     printf( "Inserisci una serie di numeri: " );
6
7     do {
8         scanf( "%d", &n );
9         x = x + n;
10    } while ( n != 0 );
11
12    printf( "%d\n", x );
13    return 0;
14
15 }
```

---

Analizzate il codice sorgente e rispondete, possibilmente per iscritto, alle seguenti domande. Se avete dubbi, potete testare il programma eseguendolo su casi di input significativi e modificandolo.

1. Che input si aspetta il programma?
2. Cosa deve avvenire affinché il programma termini?
3. Cosa rappresenta la variabile  $x$ ?
4. Come sono memorizzati i numeri letti da standard input? Quanto è lo spazio di memoria occupato dal programma?
5. Riassumete il comportamento del programma con una frase del tipo: "Il programma legge da standard input ..., calcola ... e stampa ...". La frase deve tenere conto dei vari casi che si possono verificare.

Infine, modificate il programma in modo che termini dopo aver letto esattamente 10 numeri diversi da 0. Può essere utile l'utilizzo delle istruzioni `continue` e/o `break`.

## 5 Media di numeri

Modificate il programma precedente in modo da calcolare la media dei numeri inseriti.

## 6 Massimo tra due numeri

Considerate il seguente programma `ternario.c`.

---

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main( void ) {
4     int a, b;
5
6     printf( "Inserisci due numeri interi: " );
7     scanf( "%d%d", &a, &b );
8     printf( "Il ... tra %d e %d e' %d.\n", a, b, a > b ? a : b );
9
10    return 0;
11 }
```

---

Il programma fa uso dell'operatore condizionale `expr1 ? expr2 : expr3`.

Cosa fa il programma? Modificate il messaggio di stampa in modo che sia più esplicitivo.

## 7 Frase

Considerate il seguente programma `frase.c`.

---

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <ctype.h>
3
4 int main( void ) {
5     char c;
6
7     while ( ( c = getchar() ) != '.' ) {
8         if ( isalpha( c ) )
9             putchar( toupper( c ) );
10        else
11            putchar( c );
12    }
13
14    printf ( "\n" );
15    return 0;
16 }
```

---

Analizzate il codice sorgente e rispondete, possibilmente per iscritto, alle seguenti domande. Se avete dubbi, potete testare il programma eseguendolo su casi di input significativi e modificandolo.

1. Che input si aspetta il programma?
2. Cosa deve avvenire affinché il programma termini?
3. Cosa cambia se l'input viene inserito tutto insieme oppure carattere per carattere premendo "invio" dopo ogni carattere?
4. Per cosa è usato il costrutto `if` nella riga 8?
5. Come sono memorizzati i caratteri letti da standard input? Quanto è lo spazio di memoria occupato dal programma?
6. Ci sono limiti sul numero di caratteri che possono essere letti dal programma?
7. Riassumete il comportamento del programma con una frase del tipo: "Il programma legge da standard input ... e stampa ...". La frase deve tenere conto dei vari casi che si possono verificare.

## 8 Il cifrario di Cesare

Considerate il seguente programma `cifrario.c`.

Il programma implementa il cifrario di Cesare, descritto da Svetonio nella *Vita dei dodici Cesari*: Giulio Cesare usava per le sue corrispondenze riservate un codice di sostituzione molto semplice, nel quale la lettera chiara veniva sostituita dalla lettera che la segue di tre posti nell'alfabeto: la lettera A è sostituita dalla D, la B dalla E e così via fino alle ultime lettere che sono cifrate con le prime.

Più in generale si dice codice di Cesare un codice nel quale la lettera del messaggio chiaro viene spostata di un numero fisso  $k$  di posti, non necessariamente tre.

---

```
1 /* Programma che riceve in input una chiave numerica k (compresa tra 0 e 26),
2 seguita da un messaggio, e stampa quest'ultimo in codice usando
3 il cifrario di Cesare con chiave k. */
4
5 #include <stdio.h>
6 #include <ctype.h>
7
8 int main( void ) {
9
10     int k;
11     char c;
12
13     scanf( "%d ", &k );
14
15     while ( ( c = getchar() ) != '.' ) {
16
17         if ( isalpha( c ) )
18             if isupper( c )
19                 putchar( 'A' + ( c - 'A' + k ) % 26 );
20             else
21                 putchar( 'a' + ( c - 'a' + k ) % 26 );
22
23         else
24             putchar( c );
25     }
26
27     printf ( "\n" );
28     return 0;
29
30 }
```

---

Analizzate il codice sorgente e rispondete, possibilmente per iscritto, alle seguenti domande. Se avete dubbi, potete testare il programma eseguendolo su casi di input significativi e modificandolo.

1. Senza eseguire il programma, stabilite qual è l'output quando il programma riceve da standard input  
allo Zoo  
5
2. Come vengono codificati i caratteri che non sono alfabetici (cifre, punteggiatura, spazi, ecc)? Cosa nel codice ve lo fa capire?
3. Evidenziate il blocco di istruzioni che serve a distinguere se `c` è maiuscolo oppure minuscolo e a stampare di conseguenza il carattere cifrato correttamente.
4. Riscrivete la condizione dell'`if` di riga 18 senza invocare funzioni della libreria standard..
5. Spiega a parole a cosa serve l'espressione `c - 'A'` in riga 19.
6. Spiega a parole cosa indica il simbolo `%` in riga 21 e per quale scopo è usato. In particolare spiega a parole il significato dell'espressione `( c - 'A' + k ) % 26`.
7. Spiega a parole cosa significa aggiungere l'espressione precedente al carattere `'A'`, e cosa serve questa "somma" ai fini della codifica.
8. Come vengono memorizzati i caratteri del messaggio? Quanti caratteri vengono tenuti in memoria?