

15-01-2003

### **Accertamento di Laboratorio di informatica**

Realizzare un programma in linguaggio C per risolvere i seguenti problemi:

1. Inserire  $n$  numeri minori di un determinato valore  $x$  in un vettore.
2. Stampare gli elementi di un vettore.
3. Eliminare dal vettore tutti i numeri negativi. [punti 6]
4. Copiare un vettore di  $n$  elementi in una matrice  $n \times n$  in modo tale che ogni linea  $i$ -esima della matrice contenga tutti elementi uguali a quello di posizione  $i$ -esima del vettore. [punti 6]

Valutazione.

Risolvere correttamente i primi due esercizi è condizione necessaria per ottenere punti 18.

15-01-2003

Accertamento di Laboratorio di informatica

1. Inserire  $n$  numeri maggiori di un determinato valore  $x$  in un vettore.
2. Stampare gli elementi di un vettore.
3. Copiare in un nuovo vettore il quadrato di tutti i numeri pari di un vettore.  
[punti 6]
4. Copiare un vettore di  $n$  elementi in una matrice  $n \times n$  in modo tale che ogni linea  $i$ -esima della matrice contenga gli stessi elementi del vettore. [punti 6]

Valutazione.

Risolvere correttamente i primi due esercizi è condizione necessaria per ottenere punti 18.

15-01-2003

Accertamento di Laboratorio di informatica

1. Inserire  $n$  numeri negativi in un vettore.
2. Stampare gli elementi di un vettore.
3. Copiare in un nuovo vettore tutti i numeri maggiori di un determinato valore  $y$ . [punti 6]
4. Copiare un vettore di  $n$  elementi negativi in una matrice  $n \times n$  in modo tale che ogni linea  $i$ -esima della matrice contenga tutti elementi uguali all'elemento di posizione  $i$ -esima del vettore, in valore assoluto. [punti 6]

Valutazione.

Risolvere correttamente i primi due esercizi è condizione necessaria per ottenere punti 18.

15-01-2003

Accertamento di Laboratorio di informatica

3. Inserire  $n$  numeri divisibili per 5 o 7 in un vettore.
4. Stampare gli elementi di un vettore.
5. Copiare in un nuovo vettore tutti i numeri compresi tra due valori  $x$ ,  $y$ . [punti 6]
6. Copiare un vettore di  $n$  elementi in una matrice  $n \times n$  in modo tale che ogni linea  $i$ -esima della matrice contenga tutti elementi uguali al cubo di quello di posizione  $i$ -esima del vettore. [punti 6]

Valutazione.

Risolvere correttamente i primi due esercizi è condizione necessaria per ottenere punti 18.