

# INFO 4B ITIA

*UD1R – File (base - P) - prof. Missiroli/Zucchi - 6 ottobre 17*

## PARTE PRIMA (File di testo, 6 pt)

1. E' dato un file di testo chiamato testo.txt, di lunghezza Contare il numero di vocali, consonanti e altri caratteri presenti nel file
2. Stampare il risultato nel file output.html. Il risultato deve apparire in un browser come segue.

Analisi del file `testo.txt`:

- Consonanti: 541
- Vocali: 113
- Altro: 73

## PARTE SECONDA (File binari, 4+1 pt)

Creare una struttura in grado di memorizzare dati di partite di calcio; specificamente data, squadra di casa, squadra in trasferta, gol squadra di casa, gol squadra in trasferta (i dati devono essere singolarmente accessibili)

Leggere i dati da tastiera e salvarli su file. L'utente decide quanti elementi inserire.

Opzionalmente, Scrivere una funzione che riceve come parametro il nome di una squadra e, analizzando i dati presenti, stampa i suoi punti in classifica.

## PARTE TERZA (Autovalutazione)

Punti 1° parte	Punti 2° parte	Commento sul corso finora

# INFO 4BITIA – Nome: \_\_\_\_\_

UD1R – File (bin+R) - prof. Missiroli/Zucchi - 16 ottobre 17

## PARTE PRIMA (File binario, tutti tranne “defilers”)

State lavorando a un programma che gestisce le partite di briscola, che funzionerà in un microcomputer con pochissima RAM. **Pertanto, non si possono utilizzare array.** Una carta da gioco è memorizzata nella seguente struttura:

```
typedef struct carta
{
    int valore; // da 1 a 10
    char seme[10]; // “denari”, “spade”, “coppe”, “bastoni”.
}
```

Realizzare le seguenti tre procedure:

```
void mazzo(FILE *f) { // genera un mazzo ORDINATO di 40 carte, 30% }
void mischia (FILE *f) { //scambia di posto 2 carte nel file
    // - azione ripetuta 40 volte, 30% }
carta ultima(FILE *f) { //restituisce il valore dell'ULTIMA
    //carta del file, 20% }
```

Realizzare un main che richiami le tre procedure e in particolare stampa l'ultima carta del file mischiato (20%).

## PARTE SECONDA (File di testo, SOLO: Bellei, Cavalieri, D'Angiolella, Gianfreda, Gozzi, Manalo, Santacroce, Rusyn, Simonini)

Leggere un file di testo, il cui nome viene immesso da tastiera, che contiene un valore reale su ciascuna riga; alla fine della lettura visualizzare il numero di valori letti (30%), Il valore letto dalla prima riga deve essere assunto come **valore di riferimento**. Il programma deve quindi creare un *secondo* file di testo, il cui nome è pari al primo ma con l'aggiunta del suffisso .mod (10%), in cui in ogni riga deve essere scritta una coppia di valori separati da ';' misura; scarto. Misura è il numero letto dal file di input e scarto è la variazione della misura rispetto al valore di riferimento. Il valore di riferimento deve essere copiato sul file di output con scarto pari a 1. (60%) P.es., se il file di input contiene:

```
40
35
48.7
```

deve essere prodotto il file:

```
40; 0.0
35; -5.0
48.7; +8.7
```

## PARTE TERZA (Autovalutazione - Bonus)

Percentuale 1° parte	Percentuale 2° parte	Valutazione sull'argomento FILE

