

Esercitazione 3

Stringhe

Alberto Marchesi
Informatica A – Ingegneria Matematica (sez. M—Z)

13 Ottobre 2021

Gli esercizi visti a lezione sono segnalati con (*).

Esercizio 3.1. (*) Scrivere un programma che acquisisce due stringhe da tastiera, le concatena in una unica stringa e stampa la stringa così generata.

Esercizio 3.2. (*) Scrivere un programma che acquisisce una stringa da tastiera e stabilisce se è palindroma oppure no (per esempio, *ada* è palindroma perché si legge allo stesso modo sia da destra sia da sinistra).

Esercizio 3.3. (*) Scrivere un programma che legge due stringhe che rappresentano due parole e stabilisca se le parole sono anagrammi, cioè se è possibile ottenere l'una dall'altra tramite permutazione delle loro lettere.

Nota: ad esempio le parole *POLENTA* e *PENTOLA* sono anagrammi.

Nota: si presti attenzione al fatto che parole come *TAPPO* e *PATTO* non sono anagrammi, anche se ogni lettera dell'una è contenuta nell'altra.

Esercizio 3.4. Implementare la seguente variante del cifrario di Cesare. Il programma deve acquisire un messaggio di massimo 160 caratteri (alfabetici minuscoli) e deve chiedere all'utente una chiave (numero intero K , $1 < K < 25$).

Il programma deve stampare il messaggio cifrato, ottenuto traslando ogni lettera di K posizioni in avanti.

Dopo aver stampato il messaggio cifrato, il programma deve chiedere all'utente di inserire un messaggio (che si assume sia stato cifrato con lo stesso algoritmo di cui sopra). Tale messaggio deve essere decifrato dal programma, il quale deve svolgere l'operazione inversa. Infine, il messaggio decifrato deve essere stampato a video.

Nota: i caratteri minuscoli dalla *a* alla *z* corrispondono nella tabella ASCII alle cifre intere dalla 97 alla 122.

Esercizio 3.5. (*) Scrivere un programma che traduce una stringa inserita dall'utente in *alfabeto farfallino*: ogni vocale viene raddoppiata ed una lettera *effe* viene interposta tra le due vocali risultanti.

Esempio: *ciao* → *cifiafafo*.