

## Serie 6 - Arrays ed enumerativi

### Esercizio 6.1 - Convertitore Hex2Bin (3 punti)

Sviluppate un programma che legga un valore esadecimale dalla tastiera e che stampi a schermo la sequenza binaria corrispondente. Eseguite dei controlli sulla correttezza del valore esadecimale inserito e ripetete la richiesta in caso d'errore.

L'output dovrà essere simile al seguente (in *italico* l'inserimento fatto dall'utente):

```
Valore esadecimale da convertire in binario: 21FA  
Valore binario: 0010 0001 1111 1010
```

### Esercizio 6.2 - Morra cinese (carta, forbice, sasso) (3 punti)

Sviluppate un programma che permetta di giocare alla morra cinese contro il computer. L'utente avrà la possibilità di specificare il numero di partite da giocare. Per ogni partita verrà richiesta all'utente la mossa da eseguire (controllando, segnalando e ripetendo eventuali immissioni errate), calcolata in maniera casuale la mossa del computer e stabilito il vincitore. In caso di parità la partita è considerata nulla e verrà ripetuta. Memorizzate all'interno di un array i vincitori di ogni partita. Dopo aver giocato il numero di partite desiderate, mostrate le statistiche del match: partite eseguite, numero di vittorie e relativa percentuale per ogni giocatore.

### Esercizio 6.3 - Rimozione duplicati (facoltativo)

Usate un array monodimensionale per risolvere il seguente problema: scrivete un'applicazione che legga da tastiera cinque numeri, ciascuno compreso tra i valori 10 e 100 inclusi. Dopo l'acquisizione di ogni numero, memorizzatelo solamente se non è un duplicato di un numero già inserito in precedenza. Dopo aver richiesto i cinque numeri, visualizzate l'insieme completo di valori unici memorizzati.