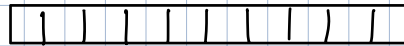


STRUTTURE
DATI

GLI ARRAY / I VETTORI

↳ ARRAY MONODIMENSIONALI



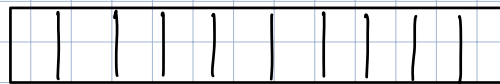
CONCETTUALMENTE COME:

UNA CASSETTIERA CON TANTI
CASSETTI

CREARE UN VETTORE

DIMENSIONE = 10 CELLE

int a[10];



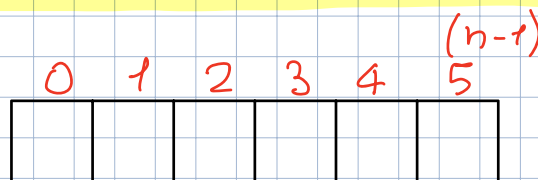
↳ OVERO: int "nome vettore"[n];

DIMENSIONE DEL
VETTORE

↑
TIPO
VARIABILI
DELL'ARRAY

↑
NOME DEL
VETTORE

N.B.



n = 6 DIMENSIONE DEL VETTORE!

INIZIALIZZARE UN VETTORE

`int vet[5] = {1, 2, 3, 4, 5};`

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5

`int vet2[5] = {0};`

0	1	2	3	4
0	0	0	0	0

ASSEGNARE / SOSTITUIRE DEI VALORI AD UN VETTORE

`int vet[5] = {1, 2, 3, 4, 5};`

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5

`vet[3] = 10;`

0	1	2	3	4
1	2	3	10	5

~~`vet[5] = 2;`~~ NON SI PUO' FARE! VADO FUORI DAL VETTORE

INPUT / OUTPUT SU UN VETTORE

```
#include <stdio.h>
```

```
#define dim 10
```

```
int main() {
```

```
    int vet [dim] = {0}; // INIZIALIZZO TUTTO A 0
```

```
    int i;
```

```
    for (i=0 ; i < dim ; i++) {
```

```
        printf("... ");
```

```
        scanf("%d", &vet[i]);
```

```
    }
```

```
    for (i=0 ; i < dim ; i++) {
```

```
        printf("%3d", vet[i]);
```

```
    }
```

```
} // FINE MAIN()
```

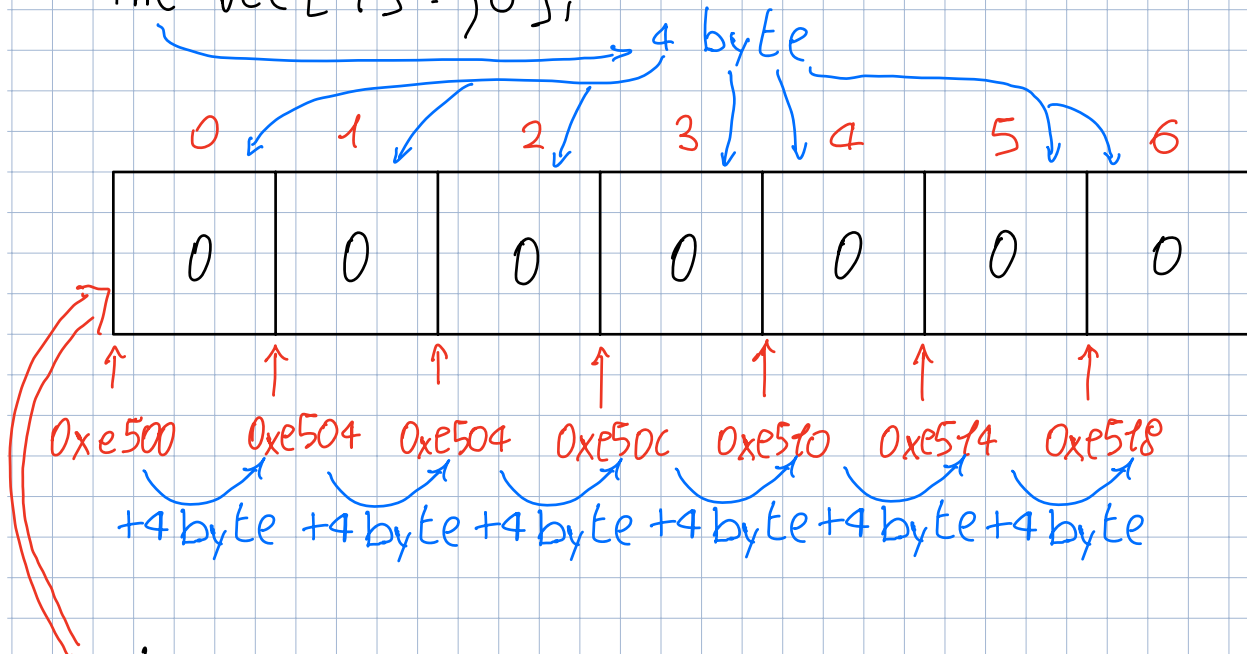
GUARDO
TUTTE LE
POSIZIONI
DEL
VETTORE

INPUT DA
TASTIERA DEI
VALORI PER IL
VETTORE

OUTPUT / STAMPA
DI UN VETTORE
A VIDEO

N.B. INDIRIZZI DEL VETTORE

```
int vet[7] = {0};
```



`vet` \Leftarrow NOME DEL VETTORE PUNTA ALLA MEMORIA DELLA
PRIMA CELLA DEL VETTORE (CELLA 0)

DENTRO `vet` C'È QUINDI L'INDIRIZZO ALLA
PRIMA CELLA DI MEMORIA DEL VETTORE

\Rightarrow QUINDI IL NOME DEL VETTORE È UN PUNTATORE
ALLA PRIMA CELLA DEL VETTORE

VEETTORE DI CHAR => STRINGHE

```
char stringa[5] = {'c', 'i', 'a', 'o'};
```



↑
VEETTORE DI 5 byte

'c'	'i'	'a'	'o'	'\0'
-----	-----	-----	-----	------

← '\0' = TERMINATORE DELLA

STRINGA (LO VEDREMO

MEGLIO CON LE STRINGHE)

PUNTORI CON GLI ARRAY

```
int vet[5] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

vet →

0	1	2	3	4
1	2	3	4	5

vet PUNTA ALLA PRIMA CELLA DEL VETTORE

↳ QUINDI:

```
printf("%d\n", *vet); // COSA STAMPA?
```

E:

```
printf("%d\n", *(vet + 3)); // COSA STAMPA
```