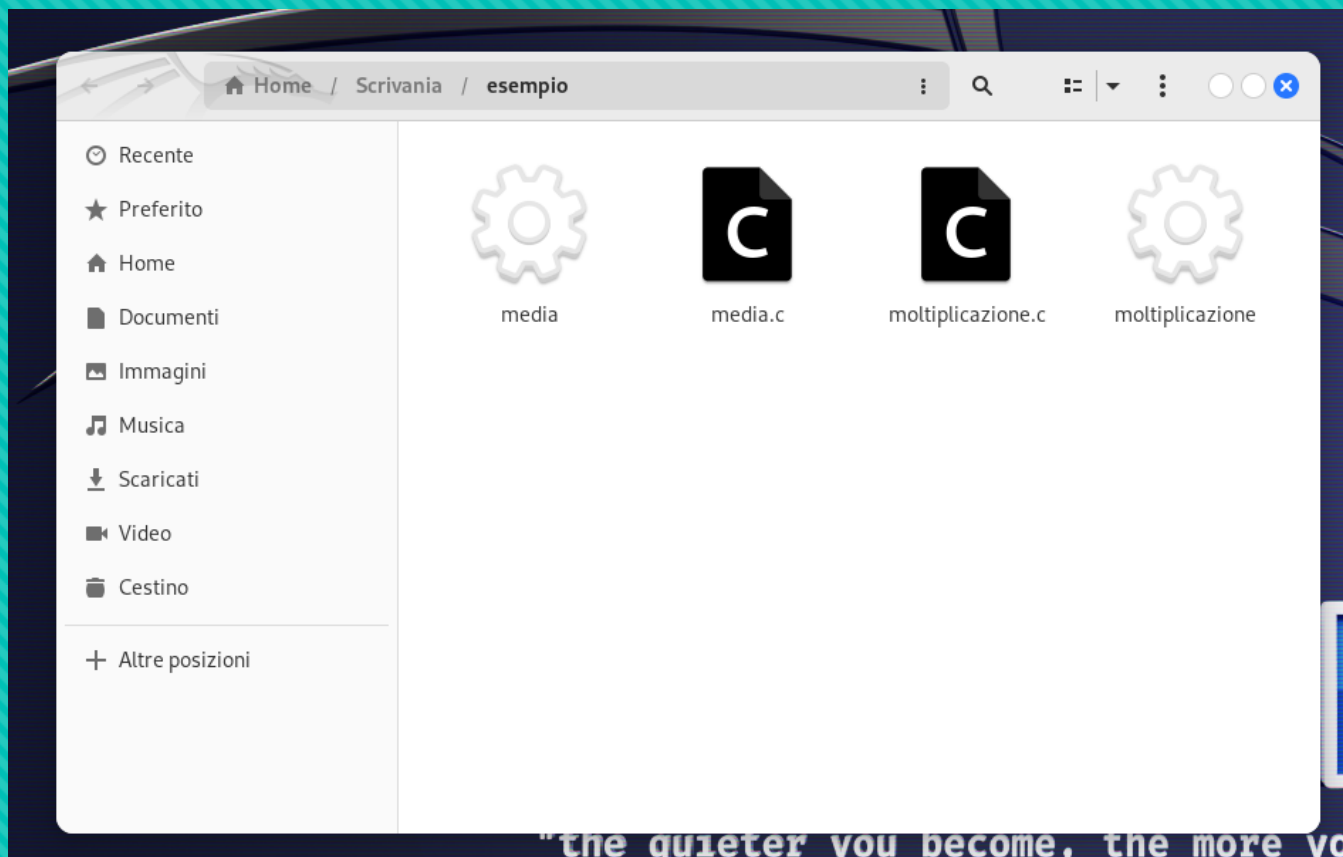


Programmazione C



```
(kali@kali)-[~/Scrivania/esempio]  
$ gcc -g media.c -o media
```

Oggi compileremo due programmi basilari in C. Per prima cosa andiamo a creare una cartella sul Desktop chiamata « esempio », apriamo il terminale all'interno di essa ed eseguiamo il comando « touch [nomefile].c », uno chiamato moltiplicazione ed uno media, i quali faranno esattamente le rispettive azioni: il primo farà una moltiplicazione e l'altra farà una media

```
kali@kali: ~/Scrivania/esempio
GNU nano 7.2      moltiplicazione.c
#include <stdio.h>

int main() {
    int primo_numero;
    int secondo_numero;

    printf("Inserisci il primo numero: ");
    scanf("%d", &primo_numero);

    printf("Inserisci il secondo numero: ");
    scanf("%d", &secondo_numero);

    int prodotto = primo_numero * secondo_numero;

    printf("Il prodotto è: %d\n", prodotto);

    return 0;
}
```

```
kali@kali: ~/Scrivania/esempio
GNU nano 7.2      media.c
#include <stdio.h>

int main() {
    int primo_numero;
    int secondo_numero;

    printf("Inserisci il primo numero: ");
    scanf("%d", &primo_numero);

    printf("Inserisci il secondo numero: ");
    scanf("%d", &secondo_numero);

    float prodotto = (primo_numero + secondo_numero) / 2.0;

    printf("Il prodotto è: %.2f\n", prodotto);

    return 0;
}
```

Dopodichè apriamo i rispettivi file (in modo separato) e li andiamo a compilare ocme in foto. L'unica differenza sostanziale che troviamo si vede nella stringa « prodotto », nella moltiplicazione creiamo un numero intero (int), invece nella media, utilizzando « float », creiamo un numero reale, e mettendo « .2 » all'interno della stringa facciamo in modo che ci siano solo 2 cifre come decimali, nel caso ci siano come risultato.

```
(kali㉿kali)-[~/Scrivania/esempio]
$ ./moltiplicazione
Inserisci il primo numero: 5
Inserisci il secondo numero: 6
Il prodotto è: 30

(kali㉿kali)-[~/Scrivania/esempio]
$ ./media
Inserisci il primo numero: 4
Inserisci il secondo numero: 5
Il prodotto è: 4.50
```

Per concludere avviamo i due programmi, uno per volta, seguiamo le istruzioni scritte da noi per seguire i passaggi, e controllare che funzioni nel modo giusto.