

Llista 1: Composició seqüencial i alternativa

1. Convertiu una quantitat donada de segons en setmanes, dies, hores, minuts i segons. (**sAsdhms.c**)
2. Càlcul de l'àrea i el volum d'una esfera, assegurant-se que el radi no sigui negatiu. (**esfera.c**)
3. Donat un nombre enter, escriviu si té només un dígit o no. (**unDigit.c**)
4. Donats dos intervals $[x_0, x_1]$ i $[x_2, x_3]$ indiqueu si un és dins l'altre. (**inclusioInterv.c**)
5. Donats dos intervals $[x_0, x_1]$ i $[x_2, x_3]$ escriviu l'interval intersecció o el missatge "No intersequen". (**intersequen.c**)
6. Escriure un programa que indiqui si un any llegit és o no un any de traspàs. (**anyTraspas.c**)
7. Càlcul del màxim de tres nombres reals, usant com a màxim dues instruccions *if*. (**maxim.c**)
8. Donats tres nombres reals, que representen les longituds dels costats d'un triangle, vegeu si poden formar triangle i de quin tipus és (acutangle, rectangle o obtusangle). (**trianAng.c**)
9. Ordeneu tres nombres de menor a major, usant com a màxim tres instruccions *if*. (**ordre3.c**)
10. Resoleu equacions polinòmiques de segon grau, $ax^2 + bx + c = 0$, tant si les solucions són reals com si són complexes. (**equa2.c**)
11. Donat un temps en hores, minuts i segons, afegiu-li un segon i escriviu el nou temps de la forma hh:mm:ss. Per exemple, si donem 10 10 59, escriurà 10:11:00. (**temps.c**)
12. Es tracta de simular una tirada del JOC DEL KIRIKI. En aquest joc juguen dues persones, que tiren dos daus que prenen valors de 1 a 6. Guanya la tirada la persona que aconsegueix la puntuació més alta.

Puntuacions: La puntuació màxima és la corresponent a un kiriki, és a dir, quan surt un 1 i un 2; li donarem el valor de 50 punts. Després venen les parelles (les que valen més són les de 6, i les que menys les de 1); el seu valor serà la seva suma més 20 punts. Finalment si no ha sortit cap dels casos anteriors, s'han de sumar els valors dels daus.

Un cop feta la tirada, el programa mostrarà per pantalla la jugada obtinguda per cada jugador, analitzarà la jugada de cada jugador i imprimirà quin jugador és el guanyador i si hi ha algun kiriki ho indicarà. (**kiriki.c**)

Per simular una jugada, generareu nombres pseudoaleatoris, entre el 1 i el 6. Cal que useu les funcions `rand` i `srand` de la biblioteca `stdlib.h`, que trobareu explicades als apunts de C.