Primo programma:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Secondo programma

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Programma 1:

La prima riga di codice: #include <stdio.h>

Questa si tratta di una direttiva al preprocessore che dice di includere la libreria standard di input e output.

Questa libreria fornisce funzionalità per la gestione di input e output.

Poi passiamo a: int main() {

Questo è l’inizio della funzione “main”, che è il punto di partenza di ogni programma C.

Poi abbiamo “int num1, num2, prodotto;”

Qui ho dichiarato 2 variabili di tipo “int”. Queste sono usate per memorizzare rispettivamente i due numeri che l’utente inserirà e la variabile “prodotto” è utilizzata per memorizzare il risultato della moltiplicazione di”num1” e “num2”

Poi si passa a: #Richiediamo all’utente di inserire due numeri interi

printf(“inserisci il primo numero intero: “);

scanf(“%d”, &num1);

printf(“inserisci il secondo numero intero: “);

scanf(“%d”, &num2);

Questo blocco di codice gestisce l’input dell’utente.

“printf” stampa un messaggio all’utente chiedendogli di inserire un numero intero. “scanf” viene usato subito dopo per leggere il numero inserito dall’utente. Il formato %d specificato in “scanf” indica che il dato atteso è un numero intero e “&” fornisce l’indirizzo di memoria delle variabili dove “scanf” salverà i valori inseriti.

Poi si passa a: // Calcoliamo il prodotto tra i due numeri

prodotto = num1 \* num2;

Qui calcoliamo il prodotto tra le due variabili, il risultato di questa operazione viene assegnato alla variabile “prodotto”

Poi passiamo a : // Stampiamo il risultato

printf("Il prodotto di %d e %d è %d\n", num1, num2, prodotto);

Questa riga utilizza “printf” per stampare il prodotto dei due numeri. Il “%d” è un segnaposto che viene sostituito dalle variabili quando il messaggio viene stampato all’utente.

Infine abbiamo: return 0;

}

Questa riga indica la fine del programma.

Programma 2

La prima riga di codice : #include <stdio.h>

Questa si tratta di una direttiva al preprocessore che dice di includere la libreria standard di input e output.

Questa libreria fornisce funzionalità per la gestione di input e output.

Questa è la definizione della funzione, la quale prende due parametri di tipo “float”. La funzione calcola la media aritmetica dei due numeri, sommandoli e dividendo il risultato per 2.

Poi abbiamo int main() {

Questo è l’inizio della funzione “main”, che è il punto di partenza di ogni programma C.

Poi abbiamo “float num1, num2, media;”

Qui ho dichiarato tre variabili di tipo “float”. Queste sono usate per memorizzare rispettivamente i due numeri che l’utente inserirà e la media calcolata di questi numeri

Poi passiamo a questa parte: “Input dell’utente”

printf("Inserisci il primo numero: ");

scanf("%f", &num1);

printf("Inserisci il secondo numero: ");

scanf("%f", &num2);

printf, questi comandi mostrano messaggi sulla console che chiedono all’utente di inserire due numeri. Scanf(“%f” legge i numeri in virgola digitati dall’utente e li assegna alle variabili.

Poi passiamo alla parte: // Calcoliamo la media

media = (num1 + num2) / 2.0

Questo comando calcola la media aritmetica dei valori memorizzati nelle variabili.

Poi abbiamo la parte di: //Stampiamo il risultato

printf("La media aritmetica di %.2f e %.2f è %.2f\n", num1, num2, media);

Questo comando stampa il risultato della media calcolata.

Infine abbiamo : return 0;

}

Qui return 0 segnala la fine della funzione “main”, in sostanza il programma è terminato