

# Elenco di esercizi C+Unix

Enrico Bini

October 5, 2022

## Premessa

Segue un elenco di esercizi assegnati durante l'anno.

**Importante** Per massimizzare l'apprendimento, si raccomanda di leggere la soluzione soltanto **dopo** aver provato a risolvere l'esercizio autonomamente. Difatti, leggere una soluzione scritta da altri dopo aver provato a risolvere il problema da soli permette di capire meglio la soluzione proposta.

## Esercizi C

**Es. [es-array-cat-err]** Il codice di `es-array-cat-err.c` dovrebbe concatenare due stringhe. Si corregga il codice affinché vengano effettivamente concatenate le due stringhe `v1` e `v2`. Ai fini di questo esercizio **NON** si possono utilizzare le funzioni di libreria `strcat`, `strncat`, `strlen`, etc. L'obiettivo è confrontarsi con errori tipici (sia di compilazione che run-time) che si possono ottenere, **NON** scrivere il codice di una funzionalità di cui esistono già molte implementazioni.

**Es. [es-array-odd-even]** Si legga da standard input (con `fgets+strtol`) un array di 7 interi. Si stampino prima tutti gli elementi di indice dispari e poi quelli di indice pari. Se per esempio vengono letti: 11 20 37 45 51 69 75, allora viene stampato: 11 37 51 75 20 45 69.

**Es. [es-sum-next]** Si legga da standard input (con `fgets+strtol`) un array `v1` di 10 interi. Si costruisca un altro array `v2` in cui:

- il primo elemento è la somma di tutti gli elementi di `v1`
- il secondo elemento è la somma degli elementi di `v1` a partire dal secondo
- ...
- l'ultimo elemento è uguale all'ultimo elemento di `v2`.

**Es. [count-char]** Si scriva un programma che legga una stringa da `stdin` e, per ogni carattere presente nella stringa, scriva a `stdout` una riga con il numero di occorrenze del carattere nella stringa e il carattere stesso. Per esempio, se la stringa letta è

Ciao a tutti!!

venga stampato a `stdout`

```
2,
2,a
2,i
1,o
3,t
1,C
1,u
2,!
```

in ordine a piacere.

Si gestisca il caso in cui la stringa ecceda i limiti.

**Es. [print-after]** Si scriva un programma che legge due stringhe di caratteri (**s1** e **s2**) di lunghezza massima di 80 caratteri mediante **fgets**.

Preliminarmente, elimina i caratteri non stampabili da entrambe le stringhe le stringhe **s1** e **s2** scrivendo il byte 0 sul primo byte non stampabile (un byte è stampabile se ha codice ASCII compreso fra 32 e 126). Ricorda: **fgets** memorizza nella stringa anche il carattere “a capo” che deve quindi essere eliminato.

- Se **s2** è contenuta all’interno di **s1**, il programma stampa la parte di **s1** che segue **s2**.
- Se **s2** non è contenuta all’interno di **s1**, non stampa niente.

Per esempio, se le stringhe **s1** e **s2** sono rispettivamente:

```
Ciao a tutti  
ia
```

allora verrà stampato

```
o a tutti
```

Si realizzi tale programma:

1. evitando di includere le funzioni della libreria **string.h**
2. evitando le parentesi quadre per riferire gli elementi di **s1** e **s2**

**Es. [get-exponent]** Si scriva un programma che:

1. legga un **double** da tastiera,
2. estraiga l’esponente della sua rappresentazione in floating point secondo lo Standard IEEE 754-1985
3. stampi tale esponente in decimale.

Suggerimento: si provi a leggere la memoria dove il numero floating point è memorizzato, come un intero **unsigned long** da cui poi estrarre l’esponente attraverso la manipolazione dei suoi bit.

**Es. [binary]** Si scriva un programma che legge un intero senza segno da tastiera **stdin** e scrive sul terminale la sua rappresentazione in base 2. Si eviti di usare gli operatori di divisione / e di resto %, preferendo invece gli operatori bitwise e quelli di shift. Si eviti di usare **strtol(s, NULL, 2)** che fa esattamente questo.

**Es. [triangle-star]** Scrivere un programma che stampi a video un triangolo rettangolo di ‘\*’ la cui base e altezza siano lette da tastiera. Esempio, se vengono inseriti 10 (base) e 4 (altezza), viene stampato quanto segue

```
*  
****  
*****  
*****
```

**Es. [caotic-seq]** Si consideri la successione generata dal numero  $n$  e che calcola il numero successivo come segue:

- se  $n$  è pari allora il prossimo numero è la metà di  $n$
- se  $n$  è dispari allora il prossimo numero è il triplo più uno.

La sequenza termina quando si raggiunge 1. Si scriva un programma che, accettato un valore numerico intero  $N$  da tastiera, stampi la lunghezza di tutte le sequenze generate per ciascun valore di partenza della sequenza minore o uguale a  $N$ .