

Fondamenti di Informatica

Esercitazione 10

14 novembre 2023

File

10.1 Scrivere un programma che legge le righe di un file di testo e le salva in un array. Infine il programma stampa il numero di righe.

10.2 Scrivere un programma che conta il numero di parole e caratteri in un file di testo.

10.3 Scrivere un programma che sostituisce una riga di testo in un file con un'altra riga di testo. Entrambe le righe sono specificate dall'utente.

10.4 Scrivere un programma che stampa a schermo il suo codice sorgente. (la costante `__FILE__` contiene il nome del file).

10.5 Si vuole realizzare un programma "interattivo" che permette di gestire un percorso su uno spazio bidimensionale composto da una lista di localita'. Dichiarare un tipo di dato per rappresentare una localita' su una cartina in termini di coordinate x e y (due interi) ed un nome (una stringa di al max 30 caratteri). Scrivere un programma in grado di gestire un massimo di 50 localita'. All'avvio il programma visualizza un menu' con le seguenti funzionalita' e chiede all'utente di selezionarne una:

1. Inserire in coda una nuova localita'
2. Inserire in una specificata posizione una nuova localita'
3. Cancellare una localita' nella lista
4. Visualizzare l'intero percorso
5. Visualizzare la lunghezza complessiva dell'itinerario
6. Visualizzare la coppia di localita' (anche non consecutive nel percorso) la cui distanza e' maggiore di qualsiasi altra coppia

7. Ricerca localita' per nome
8. Calcola la cornice intorno al percorso
9. Salvare percorso su file di testo.
10. Caricare percorso da file di testo.
11. Salvare percorso su file binario.
12. Caricare percorso da file binario.
13. Uscita

Implementare le funzionalita' specificate in base alle seguenti specifiche. Inoltre realizzare ciascuna funzionalita' mediante una funzione. Ciascuna funzione riceve come parametro la struttura dati che contiene la lista di localita' ed esegue le elaborazioni richieste dalla data funzionalita'.

1 - L'inserimento in coda puo' avvenire solo se c'e' ancora spazio disponibile nella struttura dati, altrimenti viene visualizzato un messaggio di errore. In caso positivo il programma chiede all'utente i dati di una localita' e la aggiunge in fondo al percorso gia' memorizzato.

2 - Anche l'inserimento in mezzo puo' avvenire solo se c'e' ancora spazio disponibile nella struttura dati, altrimenti viene visualizzato un messaggio di errore. In caso positivo il programma chiede all'utente prima l'indice in cui inserire la nuova localita' e poi i dati della nuova localita'; il programma sposta in avanti tutte le localita' presenti dall'indice specificato in modo tale da creare spazio per i nuovi dati. Nel caso l'utente inserisca un indice non valido il programma visualizza un messaggio di errore e non procede con la richiesta dei dati e l'inserimento.

3 - Il programma chiede all'utente l'indice della localita' da cancellare. Se l'indice e' valido rimuove i dati relativi altrimenti visualizza un messaggio di errore.

4 - Il programma stampa a video il percorso inserito dall'utente

5 - Il programma calcola la distanza del percorso. La distanza tra due localita' consecutive nell'elenco e' calcolata mediante il teorema di Pitagora. Per il calcolo della radice quadrata utilizzare la funzione `sqrt()` presente nella libreria `math.h`.

6 - Il programma identifica e visualizza la coppia di localita' (anche non consecutive nel percorso) la cui distanza e' massima. Il calcolo e' eseguibile solo se ci sono almeno due localita' inserite. Se ci fossero piu' coppie a pari distanza massima, il programma ne stampa una sola (VARIANTE: stampare tutte le coppie).

7 - Ricerca di una localita' dato il nome. La funzionalita' chiede all'utente il nome (una stringa di al massimo 30 caratteri) di una localita' e stampa a video tutte le localita' con quel dato nome. Si ricordi che per confrontare le stringhe si puo' usare la funzione `strcmp()` contenuta in `string.h` che riceve come parametri due stringhe e restituisce 0 se sono uguali.

8 - Calcola cornice del percorso. La funzionalita' calcola la cornice rettangolare

sulla cartina che racchiude tutto il percorso e ne visualizza i due vertici in basso a destra ed in alto a sinistra. Visualizzare un apposito messaggio di errore nel caso il percorso sia vuoto.

9 - Salvare percorso su file di testo. Il nome del file (al massimo 30 caratteri) è chiesto all'utente.

10- Caricare percorso da file di testo. Il nome del file (al massimo 30 caratteri) è chiesto all'utente. Per semplicità si assuma che il file non contenga più di 50 punti.

11- Salvare percorso su file binario. Il nome del file (al massimo 30 caratteri) è chiesto all'utente.

12- Caricare percorso da file binario. Il nome del file (al massimo 30 caratteri) è chiesto all'utente.

Segnalare eventuali errori di apertura del file. Modificare opportunamente il programma per gestire le nuove opzioni del menù. Se l'utente inserisce un valore sbagliato, il programma visualizza un messaggio di errore e poi nuovamente il menu'.