

Informatica A. Miele - E. Quintarelli

A.A. 2016/17

14 Febbraio 2017

| Cognome e nome | |
|--------------------|--|
| Firma | |
| Matr. o CodPersona | |

| Domanda | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|---------------|---|---|---|---|---|-----|
| Punteggio max | 4 | 5 | 7 | 7 | 4 | TOT |
| Punteggio | | | | | | |
| | | | | | | |

La durata della prova è di 2 ore. Non è consentito consultare libri o appunti, non è consentito l'uso di calcolatrici o cellulari.

Domanda 1 – 4 punti

Convertire in binario **sia in complemento a 2 che in modulo e segno** i numeri A=+47 e B=-75 sul numero minimo di bit necessari **per rappresentare entrambi i numeri**. Effettuare poi in complemento a 2 l'operazione di somma A+B indicando se si è verificato o meno overflow. **Riportare e motivare tutti i passaggi.**

Domanda 2 – 5 punti

Scrivere un programma che apre un file di testo il cui nome è "TEST.txt" contenente numeri interi. Il programma calcola e stampa a video quanti quadrati perfetti sono presenti nel file (può anche essere vuoto!). Si ricorda che un numero n è un quadrato perfetto se esiste m tale che m*m=n.

Domanda 3 – 7 punti

Scrivere un sottoprogramma che riceve come parametro una matrice quadrata 4x4 di numeri interi. Il sottoprogramma individua sia la colonna che la riga con il maggior numero di multipli di 3 e restituisce al chiamante i relativi indici (si ipotizzi che siano sempre uniche). Inoltre il sottoprogramma visualizza il contenuto della matrice, mostrando però il numero 0 nella colonna e riga individuata. Esempio:

| | 25 0 111p10. | | | | | | | |
|-----------------|---------------------|----|---|--|--|--|--|--|
| Data la matrice | | | Il sottoprogramma restituirà 1 come | | | | | |
| | in ingresso: | | indice di riga e 2 come indice di colonna | | | | | |
| | | | e stamperà a video il seguente testo | | | | | |
| | 5 4 9 2 | | 5 4 0 2 | | | | | |
| | 3 4 6 9 | | 0 0 0 0 | | | | | |
| | 5 2 3 4 | -> | 5 2 0 4 | | | | | |
| | 8 6 5 1 | | 8 6 0 1 | | | | | |

Domanda 4 - 7 punti

Si considerino le seguenti dichiarazioni di tipi, che definiscono le strutture dati per rappresentare informazioni relative ad un corso di musica:

```
#define MAXCORSI 30
#define MAXISCRITTI 10

typedef struct {
   char nomestud[10];
   char cognstud[15];
   int AnniFrequenza;
} Iscritto;

typedef struct {
   char strumento[10];
   int livello;
   int numiscritti; /* numero di studenti effettivamente iscritti */
   char nomeinsegnante[10];
   char cognomeinsegnante[15];
   Iscritto alunni[MAXISCRITTI];
} Corso;
```

Scrivere in linguaggio C una funzione che riceve come parametri un array di tipo Corso contenente i dati di tutti i corsi di una scuola di musica, e la sua dimensione. La funzione visualizza il nome e cognome dello studente (o degli studenti) che ha il numero massimo di anni di frequenza per ciascun corso di "chitarra" di livello 3 offerto dalla scuola.

Scrivere un frammento di main che dichiara un array di 30 corsi ed invoca la funzione definita precedentemente (passandogli l'array definito).

Domanda 5 – 4 punti

Dire <u>brevemente</u> qual è la funzionalità del seguente programma. Illustrare inoltre l'effetto di ciascuna istruzione esecutiva (stampe a video, letture da tastiera, assegnamenti, ...) nel caso in cui l'utente specifica l'input:

```
1 2 3 4 5 2 3 4
2 3 4
```

Si noti che per comodità è stata riportata la numerazione delle righe in modo tale da poter utilizzare i numeri di riga al posto di ricopiare nella soluzione il codice di ciascuna istruzione.

```
1
 PROGRAM mistero
2
    IMPLICIT NONE
    INTEGER, PARAMETER :: L1 = 8
3
    INTEGER, PARAMETER :: L2 = 3
5
    INTEGER, DIMENSION(L1) :: s1
    INTEGER, DIMENSION(L2) :: s2
6
7
    INTEGER :: i
8
    READ(*,*) s1
    READ(*,*) s2
9
   DO i=1, L1-L2+1
10
    IF(ALL(s2==s1(i:i+L2-1))) THEN
11
        WRITE(*,*) i,(i+L2-1)
12
     END IF
13
   END DO
14
15
   STOP
16 END
```