

Traccia di Elementi di Programmazione

Sviluppare un programma C che:

- Legge da un file di testo “input.txt” le dimensioni e gli elementi di una matrice e la dimensione e gli elementi di un vettore di interi.
- Cercare il vettore nella matrice, scorrendola per riga e verificare quante volte questo è contenuto. Il vettore può essere anche contenuto a cavallo di più righe.
- Per ogni occorrenza del vettore trovato creare una struttura definita come segue:

```
#define N_MAX 100
struct mystruct {
    int occ;
    int riga;
    int col;
    int len;
    int vettore[N_MAX];
};
```

dove:

occ è il numero di occorrenza trovata

riga è l’indice di riga in cui è stato trovato il primo elemento del vettore

col è l’indice di riga in cui è stato trovato il primo elemento del vettore

len è la lunghezza del vettore

- Salvare il vettore di strutture nel file binario “output.bin”

Esempio:

Input file:

```
3 5
1 2 3 4 5
4 4 2 3 4
5 6 7 8 9
3
2 3 4 5
```

Vettore finale:

```
{0, 0, 1, 4, [2 3 4 5] }
{1, 1, 2, 4, [2 3 4 5] }
```

N.B.: Azzerare tutti gli elementi del vettore di struct prima di inizializzarlo.