

# Laboratorio Informatica A - Incontro 1

## ***Problema 1: Ordinare caratteri***

Scrivere un programma in linguaggio C che, letti tre caratteri dallo standard input, stampi a terminale la sequenza dei tre caratteri in ordine alfabetico.

## ***Problema 2: Sequenze di caratteri***

Scrivere un programma in linguaggio C che, letti due caratteri minuscoli dallo standard input, stabilisce quale dei due viene prima e quale dopo in ordine alfabetico e stampi l'intera porzione di alfabeto tra i due.

## ***Problema 3: Tabelline***

Scrivere un programma per il calcolo delle tabelline. Il programma riceve dall'utente due numeri. Il primo corrisponde al numero di cui è necessario calcolare la tabellina mentre il secondo indica la lunghezza della tabellina richiesta.

Es: 2, 10 produce come risultato: 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Es: 3, 8 produce come risultato: 3 6 9 12 15 18 21 24

Accettare solamente numeri positivi: se l'utente inserisce un numero negativo mostrare un messaggio di errore e richiede un altro numero.

## ***Problema 4: Tavola pitagorica***

Scrivere un programma che stampi la tavola pitagorica 10x10.