LAB 5 Draft funzioni e parametri

Es1 warm up

Si scriva un frammento di codice legga da input le coord x e y di una struct punto cosi definita:

typedef struct { float x; float y; } punto;

si stampi a video le coord x e y con 2 decimali.

Es2

1. si scriva una funzione “stampaPunto” che effettui la stessa STAMPA dell’ es 1 ma con 3 decimali. La f. ricevera’ in ingresso un parametro P di tipo punto
2. si scriva una f. “stampaPunto2” che pero’ riceva il punto per indirizzo(reference)

ES 3

Si scriva una f. “azzezaPunto” che riceva iin ingresso un parametro di tipo punto e lo azzeri.

Si stampi poi x verifica tale punto con la f. dell’ 2.

Hint: si presti attenzione al passaggio per valore e/o riferimento.

ES 4

Dato un un array (notazione con le []) di punti gia definito e caricato nel main:

*punto punti[MAX] = { {1,2}, {3,4}, {5,6}}; // si definisca MAX.*

1. si scriva una funzione “stampaPunti” che riceva in ingresso l’ array e lo stampi
2. si scriva una funzione “stampaPuntiNested” che stampi i punti dell’ array chiamando a sua volta (“annidata”) la f. stampaPunto del’ es 1.

Es 5 si scriva una f. leggiPunto che chieda all’ utente le coord/ x e y (come es 1) e che restituisca il uscita un risultato di tipo

Si chaimi poi la f. stampaPunti e/o stampaPuntiNested per verificare l’ input