

Esercizi 03-06

Esercizio 1:

Traccia:

Genera un vettore di dimensione N (chiedi N all'utente e assicurati che sia un valore valido tra 1 e 30). Dopo aver riempito il vettore con numeri interi chiesti all'utente, crea un vettore che contenga solo i numeri dispari del vettore originale. Stampa entrambi i vettori.

Esercizio 2:

Traccia:

Crea un programma che permette all'utente di inserire un vettore di 15 numeri interi. Successivamente, crea due nuovi vettori: uno che contiene gli elementi del vettore originale in ordine inverso e un altro che contiene solo gli elementi che sono superiori alla media del vettore originale. Stampa i tre vettori.

Esercizio 3:

Traccia:

Chiedi all'utente di inserire una serie di 20 numeri in un vettore. Implementa una funzione per trovare e rimuovere il numero più piccolo dal vettore, riorganizzando gli altri elementi per non lasciare spazi vuoti nel vettore. Mostra il nuovo vettore dopo la rimozione.

Esercizio 4:

Traccia:

Definisci un vettore di dimensione N e riempilo con numeri inseriti dall'utente. Successivamente, crea un programma che permette di modificare un elemento del vettore dato il suo indice e il nuovo valore, entrambi forniti dall'utente. Stampa il vettore modificato.

Esercizio 5:

Traccia:

Crea un vettore di numeri interi di dimensione N. Riempilo con valori forniti dall'utente.

Dopodiché, scrivi un programma che calcoli la differenza tra il valore più grande e il valore più piccolo nel vettore. Stampa il risultato.