

Programmazione in C (ANSI 89)

Esercizi svolti

Si scriva un sottoprogramma **menu** in linguaggio C (ANSI 89) che visualizza il seguente menu' utente:

1. acquisizione valore
2. numero primo
3. fattoriale
4. palindromo
0. termina

Si scriva un sottoprogramma **sceltamenu** in linguaggio C (ANSI 89) che visualizza il menu' utente di seguito riportato e acquisisce la scelta dell'utente e fino a quando non e' compatibile con i valori previsti la richiede. quando l'utente seleziona un voce valida la restituisce al chiamante:

1. acquisizione valore
2. numero primo
3. fattoriale
4. palindromo
0. termina

Si scriva un sottoprogramma in linguaggio C (ANSI 89) che riceve in ingresso un valore intero e restituisce 1 nel caso sia un valore primo, 0 altrimenti.

Esercizi proposti

Realizzare il programma in linguaggio C (ANSI 89) che offre le funzionalità indicate dal menù, avvalendosi di un sottoprogramma per ogni funzionalità. La risposta alle opzioni 2 e 4 è sempre un 1 quando vero, uno 0 quando falso. Si ipotizzi che l'utente prima di selezionare una voce tra 2 e 4 avrà senz'altro selezionato prima la voce 1. Quando il programma termina, visualizza il messaggio "ciao!" e termina.

Nel programma generale, aggiungere un sottoprogramma per la visualizzazione di un messaggio "Vero" o "Falso" a sostituzione dei valori 1 o 0.

Sempre in relazione a questo programma, riflettere su come e dove gestire il fatto che il programma vuole lavorare esclusivamente su valori strettamente positivi.

