

Esercizi sui metodi ausiliari

Es. 1:

Scrivere un programma **Ripeti** che chiede all'utente di inserire una stringa e un numero intero positivo.

Entrambe le cose dovranno essere passate a un metodo ausiliario che stamperà tante copie della stringa quante indicate nel numero inserito dall'utente.

Se il numero inserito dall'utente è negativo il metodo ausiliario stamperà "ERRORE: numero negativo".

Il nome del metodo ausiliario può essere scelto a piacere.

Es. 2:

Scrivere un programma **TuttiUguali** che chiede all'utente di inserire tre numeri e stampa "Tutti uguali!" se i tre numeri sono tutti uguali, altrimenti stampa "Almeno uno è diverso".

Il controllo che i tre numeri siano uguali dovrà essere fatto da un metodo ausiliario, mentre il messaggio dovrà essere stampato dal metodo main.

Es. 3:

Scrivere un programma **MezziCasuali** che stampa un numero frazionario ottenuto come risultato della chiamata di un metodo ausiliario che al suo interno richiama il metodo di libreria `Math.random()`.

Se il risultato di `Math.random()` è minore di 0.5 il metodo lo restituisce così com'è.

Se invece il risultato di `Math.random()` è maggiore o uguale a 0.5 il metodo lo restituisce diminuito di 0.5.

Il nome del metodo ausiliario può essere scelto a piacere.

Es. 4:

Scrivere un programma **Concatena** che chiede all'utente di inserire tre singole parole e le ristampa interponendovi un asterisco.

Per esempio, se l'utente inserisce "gatto", "cane" e "topo" il programma stamperà gattocanetopo.

Per concatenare le tre parole si utilizzi un metodo ausiliario che prende due stringhe e restituisce la stringa ottenuta concatenando la prima parola ricevuta, un asterisco e la seconda parola ricevuta.