

Blocco 4: Strutture

S_1 - Persona

Definire due strutture ognuna delle quali in grado di memorizzare i seguenti dati relativi ad una persona:

- Cognome
- Nome
- Età
- Altezza

Memorizzare i dati nelle due strutture e mostrare nome e cognome della persona più giovane.

S_1_1 - Giovane

Basandosi sulla struttura definita in precedenza, definire un archivio di 25 persone ed una persona singola. Acquisire i dati delle 25 persone e successivamente trovare il più giovane, memorizzandolo nella struttura singola e mostrandolo a video.

S_2 - Prodotto di razionali

Moltiplicare 2 numeri razionali (definiti da numeratore e denominatore) semplificando il risultato.

S_3 - Gestione vettore

Scrivere un menu che permetta l'inserimento, la visualizzazione e l'eliminazione di interi da un elenco di massimo 10 elementi, utilizzando le strutture.

S_4 - Hangman

Implementare il "gioco dell'impiccato".

S_5 - Giorni

Si scriva un programma che calcoli i giorni trascorsi fra la data predefinita 08/03/1972 e una data successiva inserita dall'utente, trascurando gli anni bisestili.

S_6 - Orario lezioni

Si utilizzi un vettore di strutture per memorizzare gli orari delle lezioni nel formato:

<nome corso, giorno sett, orario>

Il programma faccia uso di un tipo enumerato GIORNI associato ai giorni della settimana. Si evidenzino i giorni nei quali lo studente segue le lezioni di un corso inserito da tastiera.

S_7 - Bubble Sort

Ordinare un array di strutture utilizzando il "bubble sort".