Linguaggi procedurali, I2

Serie input/output

1. Scrivere un programma che, letto un numero intero da input, sia in grado di riconoscere un numero intero positivo di 4 cifre e di scomporlo nelle sue componenti (sia il riconoscimento che la scomposizione vanno effettuati a partire dal valore numerico).

Il programma si comporta come nell'esempio seguente:

```
Es: Inserire numero: 26

NO
Inserire numero: 2638

SI
2 6 3 8
Inserire numero:...
...
```

2. Il testo che segue serve a rappresentare il numero 319 in un pallottoliere (abacus).

Scrivere una funzione che, ricevuto un numero intero di al massimo 3 cifre in input, stampi il corrispondente output.

3. Scrivere un programma che chieda in input base e altezza di partenza di un rettangolo e visualizzi in output una tabella comprendente: i dati inseriti, il valore del perimetro, il valore dell'area e il rapporto perimetro/area per i 10 (oppure n da input) rettangoli successivi con base e altezza incrementati di 0.1 (oppure step da input):

Base	Altezza	Perimetro	Area	Rapporto
2.0	3.0	10.0	6.0	1.66
2.1	3.1	10.4	6.5	1.59

Utilizzare le funzioni di output formattando i dati della tabella in modo coerente.

- **4.** Scrivere un programma che determini il valore di n!, in cui n è un valore letto in input, ≥ 0.
 - a) Mostrando in output solo il risultato finale

```
Es: Inserire n: -2
Inserire n: 3
Risultato: 6
```

b) Mostrando in output tutti i risultati parziali incolonnati correttamente (si può decidere di non mostrare il risultato parziale di 0 e quello del valore finale).

```
Es: Inserire n: 4

Risultato parziale (1): 1
Risultato parziale (2): 2
Risultato parziale (3): 6
Risultato parziale (4): 24

Risultato finale: 24
```

5. Scrivere un programma che determini il valore numerico di n!/k! (corrispondente a n*(n-1)*...*(k+1)), in cui k< n e entrambi i valori sono interi positivi.

Verificare l'input prima di eseguire il calcolo.

```
Es: Inserire prima n poi k: 4 5
Inserire prima n poi k: 3 -1
Inserire prima n poi k: 5 4
Risultato: 5

Inserire prima n poi k: 6 3
Risultato: 120
(4)
```