

```
main.c
1 // Online C compiler to run C program online
2 #include <stdio.h>
3 int main() {
4     int numero1, numero2, prodotto;
5     // Chiedi all'utente di inserire i due numeri
6     printf("Inserisci il primo numero: ");
7     scanf("%d", &numero1);
8     printf("Inserisci il secondo numero: ");
9     scanf("%d", &numero2);
10    // Calcola il prodotto
11    prodotto = numero1 * numero2;
12    // Mostra solo il risultato del prodotto
13    printf("Il prodotto dei due numeri inseriti e': %d\n", prodotto);
14    return 0;
15 }
16
```

Output

```
/tmp/rrrtakqUg0i.o
Inserisci il primo numero: |
```

```
main.c
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     float numero1, numero2, media;
5
6     // Input dei due numeri
7     printf("Inserisci il primo numero: ");
8     scanf("%f", &numero1);
9
10    printf("Inserisci il secondo numero: ");
11    scanf("%f", &numero2);
12
13    // Calcolo della media
14    media = (numero1 + numero2) / 2;
15
16    // Stampare la media come numeri interi
17    printf("La media aritmetica tra %d e %d e' %d\n", (int)numero1, (int)numero2, (int)media);
18
19    return 0;
20 }
21
```

Output

```
/tmp/Sy1Qod9BMa.o
Inserisci il primo numero: 1
Inserisci il secondo numero: 2
La media aritmetica tra 1 e 2 e' 1

=== Code Execution Successful ===
```

Programma 1

Nella prima immagine vediamo seconda riga possiamo trovare il comando di importazione comandi generici di una libreria. Grazie a questo, infatti, saremo in grado di dare al programma l'input di eseguire con successo funzioni come moltiplicazioni e divisioni.

Nella successiva riga (la 3) troviamo il comando di inizio del programma vero e proprio "int main" e una parentesi graffa.

Nella riga 4 descriviamo i dati da analizzare (numero1, numero2 e prodotto) con la variabile "int" poiché ci aspettiamo l'inserimento di numeri interi da parte dell'utente.

Nella riga 5 troviamo l'annotazione "Chiedi all'utente di inserire due numeri".

Nella riga 6, attraverso il comando “printf” decidiamo cosa mostrare all’utente, ovvero “inserisci il primo numero”, mentre nella riga 7, attraverso il comando “scanf (%d , &numero1)” andiamo a collegare il valore che inserirà l’utente con il primo dato da noi fornito.

Lo stesso meccanismo si ripete nelle righe 8 e 9.

Alla riga 10 abbiamo un’altra annotazione : “calcola il prodotto”

Alla riga 11 spieghiamo al programma che processo dovrà effettuare (e lo comprenderà grazie alla libreria importata).

Alla riga 10 abbiamo un’altra annotazione : “mostra solo il risultato del prodotto”.

Nella 13esima riga definiamo come il programma dovrà mostrarci il risultato ottenuto, ovvero dopo la scritta “il prodotto dei due numeri inseriti è”, abbiamo “%d/n” che vuol dire che chiediamo che ci venga restituito un numero intero alla riga a capo.

Infine abbiamo il return 0 che analizza se ci sono eventuali errori e la chiusura del processo con la parentesi graffa.

Programma 2

Nella seconda immagine possiamo vedere alla riga 1 l’incorporamento della libreria, alla riga 3 il principio del programma “int main ()” e la parentesi graffa.

Alla riga 4 troviamo i dati (numero1, numero2 e media) e stavolta è stato scelto il parametro float.

Alla riga 7 stabiliamo che dovrà comparire il messaggio “inserisci il primo numero” e alla riga 8 inseriamo il comando che andrà ad associare il primo numero inserito dall’utente al dato “numero1”; “%f” indica che potrò ottenere come risultato anche un numero con la virgola, mentre il ruolo della & sta nel delegare il programma alla scelta dell’area della RAM da coinvolgere in quel processo. Lo stesso avviene con le righe 10 e 11.

Alla riga 14 descriviamo precisamente tra quali valori avverrà l’operazione “media”, mentre alla riga 17 definiamo come vogliamo che tale operazione venga svolta; in particolare chiediamo al programma di restituirci la media, ovvero il parametro alla riga 14.