

Esercizi sull'uso dei vettori.

NOTA:

Se l'esercizio propone di lavorare con N numeri, attribuire a tale N un valore opportuno scelto dall'alunno.

- 1 Scrivi un programma che genera casualmente N numeri, li memorizza in un vettore e visualizza il loro quadrato e la loro somma.
 - 2 Scrivi un programma che calcola la media dei voti della tua pagella dopo averli memorizzati in un vettore di tipo real.
 - 3 Scrivi un programma che genera casualmente 20 numeri, li memorizza in un array e calcola la somma degli elementi di posizione pari e di quelli di posizione dispari.
 - 4 Scrivi un programma che genera casualmente 20 numeri, li memorizza in due array, uno che contiene i numeri pari e l'altro che contiene i numeri dispari, e quindi visualizza i due array sullo schermo.
 - 5 Scrivi un programma che legge N numeri e dopo averli memorizzati in un vettore ribalta il contenuto del vettore in un secondo vettore.
 - 6 Scrivi un programma che legge N numeri e dopo averli memorizzati in un vettore ribalta il contenuto del vettore nello stesso vettore.
 - 7 Scrivi un programma che legge 20 numeri di valore compreso tra 1 e 999 e li memorizza in tre vettori: rispettivamente nel **vet1** inserisce i numeri con valore minore di 10, nel **vet2** inserisce i numeri con valore minore di 100 e memorizza i rimanenti nel terzo vettore.
-
- 1 Scrivi un programma che genera casualmente 30 numeri di valore minore di 1000, li memorizza in un vettore e visualizza il più piccolo e il più grande.
 - 2 Scrivi un programma che genera casualmente N numeri di valore minore di 1000 (dove N è una costante manifesta), li memorizza in un vettore e cancella i numeri pari presenti sostituendoli con 0. Visualizza quindi il vettore.
 - 3 Scrivi un programma che genera casualmente N numeri di valore minore di 1000 (dove N è una costante manifesta), li memorizza in un vettore e cancella i numeri inferiori di un numero MAX letto da tastiera. Visualizza quindi il vettore.
 - 4 Scrivi un programma che genera casualmente N numeri di valore minore di 1000 (dove N è una costante manifesta), li memorizza in un vettore e quindi separa i numeri pari dai numeri dispari copiandoli rispettivamente in due vettori. Visualizza quindi i due vettori senza visualizzare i campi di valore 0.
 - 5 Scrivi un programma che genera casualmente N numeri di valore minore di 1000 (dove N è una costante manifesta), li memorizza in un vettore e ricerca la posizione di tutti gli elementi che hanno valore uguale a un numero **NUM** inserito da tastiera. Visualizza quindi il vettore.