

ESERCIZIO 1

- Aprire l'ambiente integrato C, Lcc.
- Creare un nuovo progetto di nome **media** e all'interno di questo inserire un file **voto.c**
- Progettare un algoritmo che dati tre numeri (voti) *a, b, c* che possono assumere i valori interi da 18 a 30, calcoli la loro media
- Codificare il programma in C e scriverlo in **voto.c**
- Procedere alla compilazione e correggere eventuali errori. *I warning non sono errori, ma attenzione controllate cosa dicono.*
- Seguire l'esecuzione del programma con l'uso del debugger (mettere sotto osservazione la variabile *media*).

ESERCIZIO 1 Varianti

- Controllare che i voti inseriti siano effettivamente compresi tra 18 e 30. In caso contrario, fornire un messaggio di errore.
 - Svolgere l'esercizio usando un unico if
 - Svolgere l'esercizio usando tre if innestati
- Controllare che i voti inseriti siano effettivamente compresi tra 18 e 30. In caso contrario, chiedere all'utente di inserire nuovamente i dati.

ESERCIZIO 2

- Creare un nuovo progetto di nome **media1** con un file **voto1.c**
- Progettare e Codificare in C (scrivendolo in **voto1.c**) un programma che permetta il calcolo della media di tre voti dati in trentesimi. La media deve essere fornita prima in centesimi e poi in trentesimi
- Seguire l'esecuzione con il debugger (mettere sotto osservazione la variabile *media*)
- Cosa succede se definite le variabili a cui sono assegnati i voti (*a,b,c*) di tipo int?
- E cosa invece se le definite di tipo *float*?
- In cosa differiscono e perché?

ESERCIZIO 3

- Progettare e Codificare in C un programma che calcoli il valore assoluto di un numero *x*.

ESERCIZIO 4

- Progettare e Codificare in C il programma che data una quantità di soldi in lire restituisca la quantità corrispondente in euro (/1936.27) o in dollari (/1525) in base ad un carattere inserito dall'utente.