

## ESERCIZIO 1

Si realizzi un programma C che legga da utente i dati relativi ad alcuni corsi. In particolare, per ogni corso vengono dati:

- **denominazione** del corso: una stringa di 20 caratteri che riporta il nome del corso;
- **cognome** del docente: una stringa di 15 caratteri che rappresenta il cognome del docente del corso;
- **iscritti**: un intero che indica il numero di studenti che frequentano il corso.

Il programma deve stampare la denominazione del corso e il cognome del docente relativi a tutti i corsi che hanno il numero di iscritti maggiore o uguale alla media aritmetica degli iscritti (calcolata su tutti i corsi).

## ESERCIZIO 1

Attenzione: abbiamo bisogno di un ARRAY di strutture !!!!!

Esempio: l'utente inserisce i seguenti dati per 3 corsi

*analisi*

*dore*

*55*

*fond.inf*

*milano*

*40*

*geometria*

*gilotti*

*37*

<i>analisi</i>	<i>fond.inf</i>	<i>geometria</i>
<i>dore</i>	<i>milano</i>	<i>gilotti</i>
<i>55</i>	<i>40</i>	<i>37</i>

La media e' di 44 quindi il programma stampa:

*analisi*

*dore*

## ESERCIZIO 2

1) Si scriva un programma C che legga una serie di dati e li memorizzi in un vettore SQUADRE (di dimensione 3) contenente strutture (**struct squadra**) del tipo:

- nome squadra** (stringa di lunghezza 20)
- codice squadra** (intero)
- goal fatti** (intero)
- goal subiti** (intero)

2) Stampi a terminale tutti i nomi e codici delle squadre che hanno fatto un numero di goal maggiore del numero dei goal subiti.

3) Letto a terminale un codice di una squadra stampi a video il nome della squadra, i goal fatti e i goal subiti.

## ESERCIZIO 2

Attenzione: abbiamo bisogno di un ARRAY di strutture !!!!!

Esempio: l'utente inserisce i seguenti dati per 3 squadre

*juventus*

*1*

*26*

*6*

*sampdoria*

*2*

*23*

*17*

*lecce*

*3*

*8*

*21*

<i>juventus</i>	<i>sampdoria</i>	<i>lecce</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<i>26</i>	<i>23</i>	<i>8</i>
<i>6</i>	<i>17</i>	<i>21</i>

2) Viene stampato a video

*juventus 1*

*sampdoria 2*

3) Se l'utente digita 3 viene stampato

*lecce 8 21*

### **ESERCIZIO 3**

---

- 1) Scrivere una procedura che copi in una stringa destinazione una parte di una stringa sorgente, dal carattere alla posizione n1 al carattere alla posizione n2.
- 2) Scrivere un main cliente di prova.

Effettuare il controllo sugli estremi della sottostringa e sulla dimensione della stringa destinazione.