

TRACCE ESERCIZI DI RECUPERO SUI VETTORI

Gli studenti risolveranno i problemi dati, ricavando i diagrammi di flusso delle soluzioni individuate e verificandoli: dopodiché scriveranno il programma corrispondente, verificandone il funzionamento con opportune prove, e infine confrontandolo con la soluzione proposta dal docente. Nota: l'esecutore è il calcolatore, pertanto è in grado di sfruttare appieno quanto offerto dal compilatore C++.

1) INVERSIONE SPECULARE DI UN VETTORE

Si legga da tastiera un vettore di lunghezza arbitraria e lo si stampi a video: dopodiché si inverta l'ordine degli elementi del vettore e successivamente si stampi il vettore a video.

2) ELIMINAZIONE DI UN ELEMENTO DA UN VETTORE

Si legga da tastiera un vettore di lunghezza arbitraria e lo si stampi a video: dopodiché si elimini un elemento il cui posto è deciso dall'utente e successivamente si stampi il vettore a video.

3) INSERIMENTO DI UN ELEMENTO IN UN VETTORE

Si legga da tastiera un vettore di lunghezza arbitraria e lo si stampi a video: dopodiché si inserisca un elemento il cui posto è deciso dall'utente e successivamente si stampi il vettore a video.

4) RICERCA DI UN ELEMENTO IN UN VETTORE

Si legga da tastiera un vettore di lunghezza arbitraria e lo si stampi a video: dopodiché si verifichi se un elemento deciso dall'utente è presente nel vettore con il minor numero di controlli possibile e lo si comunichi a video.