



Cicli For

Docente: Dragan Ahmetovic

mail: dragan.ahmetovic@unimi.it

Ricevimento: su appuntamento

Tutor: Alexandru David

Sito del corso: <http://dragan.ahmetovic.it/?p=teaching>



Questionario sulla volta scorsa

`dragan.ahmetovic.it/r.php`
(indirizzo anche sul sito)

0. comprensione del codice

Cosa restituirà questo codice?

```
package main

import "fmt"

func main() {
    for i := 100; i>=0; i /= 2 {
        fmt.Println(i)
    }
}
```

1. da m a n

Dati in input due interi m ed n, stampate tutti i numeri da m a n

- `inserisci due numeri`
- `4 9`
- `numeri da 4 a 9: 4 5 6 7 8 9`

2. potenza

Dati in input due interi n ed m , calcolate n^m (senza usare la funzione Pow)

- inserisci due numeri
- 5 3
- 5 alla 3 fa: 125

2. ancora

Chiedete in input numeri interi finchè l'utente non inserisce 0. Sommate tutti i numeri inseriti. BONUS: scrivete la media dei numeri inseriti

- inserisci un numero
- 3
- inserisci un numero
- 5
- inserisci un numero
- 0
- la somma è 8

4. frequenza cifre

Dato in input un intero n , scrivete quante volte compare nel numero ciascuna cifra (da 0 a 9)

- `inserisci un numero`
- `1216`
- `frequenza delle cifre: 1:2 2:1 3:0 4:0 5:0 6:1 7:0 8:0 9:0 0:0`

5. cifre a parole

Dato in input un intero n , scrivete ciascuna cifra del numero

- inserisci un numero
- 1243
- cifre: uno due quattro tre

6. fattori

Dato in input un intero n, scrivete tutti i fattori del numero

- `inserisci un numero`
- `60`
- `fattori: 2 2 3 5`

7. minimo comune multiplo

Dati in input due numeri, trovate il loro minimo comune multiplo

- `inserisci due numeri`
- `14, 22`
- `mcm: 154`

7. minimo comune multiplo

Dati in input due numeri, trovate il loro minimo comune multiplo

- `inserisci due numeri`
- `14, 22`
- `mcm: 154`

8. bastoncini

Create un gioco per 2 giocatori che, partendo da 7 bastoncini chieda al primo giocatore di prenderne da 1 a 3. Il primo giocatore inserisce il numero ed il gioco procede nella stessa maniera con il secondo giocatore. Il giocatore che prende l'ultimo bastoncino perde.

- ci sono 7 bastoncini. Turno del primo giocatore.
- 3
- ci sono 4 bastoncini. Turno del secondo giocatore.
- 3
- ci sono 1 bastoncini. Turno del primo giocatore.
- 1
- Vince il secondo giocatore con grande maestria

9. oracolo

Create un programma che cerchi di indovinare un numero pensato dall'utente tra 0 e 100. Il programma inizia a indovinare da 50 e l'utente deve rispondere "indovinato", "sopra" o "sotto". Il programma continua a fare tentativi in base alla risposta dell'utente finchè non indovina. BONUS: qual è la strategia più veloce?

- `stai pensando a 50`
- `sotto`
- `stai pensando a 25`
- `sopra`
- `stai pensando a 37`
- `sopra`
- `stai pensando a 44`
- `indovinato`
- `visto? sono un mago potentissimo`

Ulteriori esercizi

- https://gitlab.di.unimi.it/laboratorio-di-programmazione/LabPubblico/tree/master/bianchessi_casazza/Laboratorio_2/
- <https://homes.di.unimi.it/capra/labprog1920/lezioni/0100/>