

ESERCIZI C#

1. ESERCIZIO SU ARRAY 1

- a. Scrivere un algoritmo che visualizza i numeri da 0 a 100 e li salva in un array
- b. Al termine stampare a video il testo "ORA ALL'INDIETRO"
- c. Visualizzare i numeri dell'array dal più grande al più piccolo

2. ESERCIZIO CONFRONTO

Scrivere un algoritmo che dati "n" numeri dica qual è il più grande e qual è il più piccolo e quale è la differenza tra il maggiore e il minore.

3. ESERCIZIO SU ARRAY 2

- a. Scrivere un algoritmo che dati "n" numeri li salva su un array di opportune dimensioni
- b. calcola il quadrato su un altro array
- c. Visualizza a video la differenza tra il primo e il secondo array

4. ESERCIZIO CONFRONTO 2

Scrivere un algoritmo che dato un numero compreso tra 0÷9 scriva in lettere il numero corrispondente:

es: si scrive 4 appare a video il testo "Hai digitato il numero quattro".

NB1: verifica che si tratti di un numero e che sia compreso tra 0÷9 altrimenti scrivi "numero non valido"

NB2: l'algoritmo deve funzionare non viene chiusa manualmente dall'operatore per cui deve essere sempre possibile scrivere un nuovo numero

CONSIGLI

1. ESERCIZIO SU ARRAY 1

- a. Istanziare 1 array di tipo "int" di dimensione [101]

```
int[] myArray = new int[101]
```

- b. Con un ciclo for assegnare agli elementi dell'array l'indice "i" ed eseguire una `Console.WriteLine` che visualizzi i valori degli elementi dell'array
- c. Eseguire un altro ciclo for ma con l'avanzamento decrescente

2. ESERCIZIO CONFRONTO 1

- a. Istanziare le variabili int "nNumeri, numero, max e min
- b. Chiedere ad operatore quanti numeri vuole inserire con una `Console.WriteLine`
- c. Salvare il numero con una `Console.ReadLine` (ricordati che devi convertire il valore in int32 per poterlo salvare su una variabile intera)
- d. Eseguire un ciclo DO-WHILE che confronti con 2 `if` se numero è maggiore di "max" o minore di "min".

3. ESERCIZIO SU ARRAY 2

Nessun aiuto previsto

4. ESERCIZIO CONFRONTO

- a. Provare a fare l'algoritmo usando il costrutto "switch" e definendo i diversi "case"
- b. Per verificare che sia una numero usare "try" & "catch"
- c. Usare un ciclo `while (true)`