

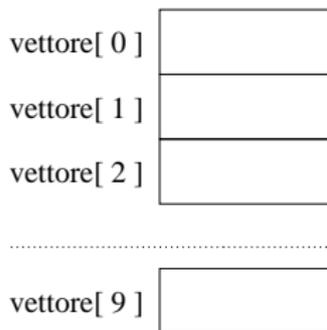
I vettori

Un vettore è un gruppo di locazioni attigue nella memoria, ognuna delle quali può contenere un valore del tipo definito dal vettore: un vettore di interi permetterà di memorizzare un intero per ogni sua posizione, analogamente un vettore di `double` permetterà di memorizzare un valore di tipo `double` in ogni posizione.

Dichiarazione di un vettore

```
int vettore[10];
```

Dichiara un vettore con 10 posizioni disponibili, all'interno di ciascuna delle quali si può memorizzare un valore di tipo `int`.



Esercizio

Scrivere un programma C che richieda 10 interi compresi fra 18 e 30. Al termine dell'inserimento dei valori, il programma deve stampare l'elenco dei valori inseriti, la somma dei valori inseriti e la media dei valori inseriti.

Esercizio

Scrivere un programma C che richieda dei numeri interi compresi fra 1 e 10, e termini quando viene inserito un valore <1 o >10 . Al termine il programma stamperà per ogni numero che è stato inserito almeno una volta, il numero, quante volte è stato inserito e un istogramma con tanti asterichi quanti gli inserimenti – i numeri mai inseriti non devono comparire nella stampa. Ad esempio

```
1 7 1 4 7 7 -1
```

in input darà

n	f	i
1	2	**
4	1	*
7	3	***

in output

Esercizio

Scrivere un programma C che prenda in input una stringa (lunga al più 50 caratteri) e dica se la stringa è palindroma (una stringa è palindroma se rimane uguale leggendo da destra a sinistra o da sinistra a destra).

Per leggere la stringa, definire un vettore di caratteri e usare `scanf("%s", v)`.