



Informatica “B”

Esercizi di laboratorio
30 Ottobre 2003

Politecnico di Milano
2003

Esercizio I

*“Definire una struttura **CARTA_DA_GIOCO** contenente i campi **SEME** (un carattere) e **VALORE** (un intero). Scrivere un programma che chieda all’utente di inserire una carta (valore e seme) e memorizzi i dati nella struttura appena definita. Il programma deve controllare che i dati inseriti siano corretti (valore compreso fra 1 e 10 e seme esistente) e chiederne il reinsierimento in caso contrario.”*

Esercizio II

“Aggiungere al programma precedente il codice necessario per stampare la carta che e’ stata inserita e farne un semplice disegno a schermo.”

Carta : 5 di spade

```
#####  
#       #  
#  5S  #  
#       #  
#####
```

Esercizio III

*“Definire una struttura **MANO** che contenga il seme di briscola e le carte giocate da quattro giocatori. Scrivere un programma che chieda di inserire all’utente tutti i dati necessari e disegni sullo schermo la carta che vince la mano.*

Ricordate che a briscola l’ordine delle carte e’ il seguente:

1 > 3 > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 2”

Esercizio III - esempio

Inserisci il seme : B

Giocatore 1 – Valore carta : 7

Giocatore 1 – Seme carta : S

Giocatore 2 – Valore carta : 5

Giocatore 2 – Seme carta : C

Giocatore 3 – Valore carta : 3

Giocatore 3 – Seme carta : S

Giocatore 4 – Valore carta : 2

Giocatore 4 – Seme carta : B

#####

#

2B

#

#####