

Esercizio 1

Realizzare un programma C che:

- a- legge una matrice da un file binario “matrice.bin” oppure chiede all’utente di inserire la matrice se il file non è presente nella cartella
- b- chiede all’utente di effettuare una delle seguenti operazioni:
 - 1- elimina riga
 - 2- aggiungi riga
 - 3- esci
- c- Nel caso di uscita il programma salva la matrice modificata nel file “matrice.bin”

Realizzare le operazioni 1, 2 , lettura e scrittura della matrice nel file in singoli sottoprogrammi.

Esercizio 2

Realizzare un programma C che implementa il gioco della battaglia navale.

- 1- Alla partenza il programma cerca di riprendere una partita interrotta se è presente il file “battaglia.bin”
- 2- alternativamente chiede all’utente le dimensioni della griglia e dove posizionare le navi da 3 elementi (se posizzionarle in verticale o in orizzontale)
- 3 – il programma genera in maniera random la griglia del computer
- 4- ciclicamente il programma stampa la griglia dell’utente e del computer, chiede all’utente dove intende colpire, o se vuole interrompere il gioco.
- 5- se l’utente vuole interrompere il gioco vengono salvate le griglie su file binario.