3. Analisi di codice - Funzioni (variabili globali e locali) - bis

ESERCIZIO 1: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int x;
2.  int y;
3.  int z;
4.
5.  int main()
6.  {
7.      x = 2; y = 5; z = 9;
8.      cout << x << " - " << y << " - " << z;
9.      return 0;
10. }
```

ESERCIZIO 2: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int x;
2.  int y;
3.  int z;
4.
5.  void g1()
6.  {
7.      x = 4; y = 5;
8.  }
9.  int main()
10. {
11.     x = 1; y = 1; z = 1;
12.     g1();
13.     cout << x << " - " << y << " - " << z;
14.     return 0;
15. }
```

ESERCIZIO 3: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int x;
2.  int y;
3.  int z;
4.
5.  void g1()
6.  {
7.      int x = 7;
8.      int y = 8;
9.      z = 9;
10. }
11. int main()
12. {
13.     x = 0; y = 0; z = 0;
14.     g1();
15.     cout << x << " - " << y << " - " << z;
16.     return 0;
17. }
```

Licenza: CC-BY Primavera, Aurelio, Tonucci – www.arduinofacile.it

3. Analisi di codice - Funzioni (variabili globali e locali) - bis

ESERCIZIO 4: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int a;
2.  int b;
3.  int c;
4.
5.  void f1()
6.  {
7.      int a = 6;
8.      b = 2;
9.      c = 5;
10. }
11. void f2()
12. {
13.     if(b>c)
14.     {
15.         b--;
16.     }
17.     else
18.     {
19.         c--;
20.     }
21. }
22. int main()
23. {
24.     a = 1; b = 1; c = 1;
25.     f1();
26.     f2();
27.     cout << a << " - " << b << " - " << c;
28.     return 0;
29. }
```

ESERCIZIO 5: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int x = 3;
2.  int y = 4;
3.
4.  void f1()
5.  {
6.      int x = 10;
7.      y = x - y;
8.  }
9.  void f2()
10. {
11.     x = x * y;
12. }
13. int main()
14. {
15.     f1();
16.     f2();
17.     cout << x << " - " << y;
18.     return 0;
19. }
```

Licenza: CC-BY Primavera, Aurelio, Tonucci – www.arduinofacile.it

3. Analisi di codice - Funzioni (variabili globali e locali) - bis

ESERCIZIO 6: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int a = 7;
2.  int b = 4;
3.
4.  void f()
5.  {
6.      if (a > b)
7.      {
8.          b = a + 2;
9.      }
10.     else
11.     {
12.         a = b - 1;
13.     }
14. }
15. int main()
16. {
17.     f();
18.     f();
19.     cout << a << " - " << b;
20. }
```

ESERCIZIO 7: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int n = 3;
2.
3.  void f1()
4.  {
5.      n++;
6.  }
7.  void f2()
8.  {
9.      int n = 10;
10.     n--;
11. }
12. int main()
13. {
14.     f1();
15.     f2();
16.     f1();
17.     cout << n;
18. }
```

Licenza: CC-BY Primavera, Aurelio, Tonucci – www.arduinofacile.it

3. Analisi di codice - Funzioni (variabili globali e locali) - bis

ESERCIZIO 8: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int a = 8;
2.
3.  void f1(int a)
4.  {
5.      a = a * 2;
6.  }
7.  int main()
8.  {
9.      int b = 3;
10.     f1(b);
11.     f1(a);
12.     cout << a << " - " << b;
13.     return 0;
14. }
```

ESERCIZIO 9: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int a = 2;
2.
3.  void f1(int b)
4.  {
5.      while(a<7)
6.      {
7.          a = a+2;
8.      }
9.  }
10. int main()
11. {
12.     int b = 1;
13.     f1(b);
14.     cout << a << " - " << b;
15.     return 0;
16. }
```

ESERCIZIO 10: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int a = 3;
2.  int b = 20;
3.
4.  void f1(int b)
5.  {
6.      while(a<6)
7.      {
8.          a = a+1;
9.          b = b+2;
10.     }
11. }
12. int main()
13. {
14.     int b = 1;
15.     f1(b);
16.     cout << a << " - " << b;
17.     return 0;
18. }
```

Licenza: CC-BY Primavera, Aurelio, Tonucci – www.arduinofacile.it

3. Analisi di codice - Funzioni (variabili globali e locali) - bis

ESERCIZIO 11: Determinare cosa stampa in uscita il seguente programma:

```
1.  int a = 4;
2.  int b = 10;
3.
4.  void f1(int b)
5.  {
6.      while((a>0) && (b>5))
7.      {
8.          a = a-1;
9.          b = b-1;
10.     }
11. }
12. int main()
13. {
14.     int b = 3;
15.     f1(b);
16.     cout << a << " - " << b;
17.     return 0;
18. }
```

Licenza: CC-BY Primavera, Aurelio, Tonucci – www.arduinofacile.it