

Cognome	Nome
<input type="radio"/> Non è consentito l'uso di bianchetti e correttori <input type="radio"/> Il punteggio di ogni quesito è indicato tra parentesi <input type="radio"/> Il voto finale è dato dalla media fra il punteggio degli esercizi e quello delle domande <input type="radio"/> Per gli esercizi saranno valutate <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensione della consegna e pertinenza dello svolgimento</li> <li>• Sviluppo logico e correttezza dell'implementazione</li> <li>• Conoscenza della sintassi</li> <li>• Efficienza ed efficacia del programma</li> </ul>	

## Esercizio 1 (max 1 punto)

Scrivere un programma che chieda 7 numeri e ne calcoli la media e la deviazione standard

*Nota sull'input:* è possibile scrivere l'istruzione esatta per i primi due numeri ed usare i commenti per i seguenti cinque. Esempio: `#acquisisco n3, n4, n5, n6, n7`

## Esercizio 2 (max 2 punti)

Scrivere un programma che dati due lati di un triangolo, calcoli le altezze relative ad ogni lato.

## Esercizio 3 (max 3 punti)

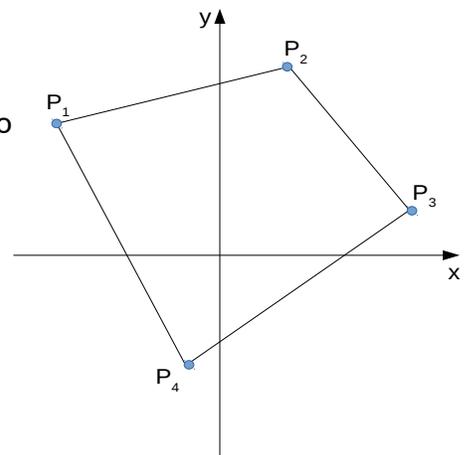
Scrivere un programma che dati 3 punti nel piano cartesiano dica se il triangolo da essi formato è isoscele, scaleno o equilatero.

## Esercizio 4 (max 4 punti)

Si vuole sviluppare un'applicazione per il riconoscimento automatico di forme. L'utente inserisce le coordinate di 4 punti che formano un quadrilatero e riceve come risposta una delle seguenti:

- "QUADRILATERO IRREGOLARE"
- "TRAPEZIO"
- "RETTANGOLO"
- "QUADRATO"
- "PARALLELOGRAMMA/ROMBO"

**Ipotesi di lavoro:** I quattro punti vengono forniti nell'ordine indicato in figura



## Domande (max 2 punti per domanda)

Qual è la differenza fra compilazione e traduzione?


Descrivi brevemente le quattro proprietà degli algoritmi


Descrivi brevemente i tre criteri secondo cui è possibile classificare i linguaggi di programmazione


Cos'è un eseguibile?


Cosa si intende per parsing del codice sorgente?
