



Laboratorio di Programmazione

Laurea in Bioinformatica

Web: <http://www.scienze.univr.it/fol/main?ent=oi&id=28023&lang=it>

Docente: *Carlo Drioli*

Email: *drioli@sci.univr.it*

Lucidi a cura di
Carlo Drioli Federico Fontana

Lezione 23

Sommario

- Esercizi su costrutti di iterazione e switch

Costrutti di iterazione e switch: esercizi

- Si realizzi un programma che permette di gestire un array in modo interattivo, fornendo all'utente il seguente menu di scelte:

"che operazione si vuole fare? i (inserisci), c (cancella), s (sort) 0 (termina):

A seguito di una data scelta, il programma esegua le operazioni necessarie e stampi il nuovo array. Nel caso "i" si gestisca interattivamente l'inserimento di un nuovo elemento.
- Si cheda all'utente di immettere una stringa di lunghezza arbitraria costituita dalle sole quattro lettere A,C,G e T (lettere diverse sono comunque ammesse). Si mutino poi tutte le lettere T in U e tutte le eventuali lettere diverse da A,C,G e T, in N. Si stampi infine la stringa risultante.
[Sugg.: si usi la funzione substr (\$stringa,\$i,\$j) per estrarre da \$stringa la sottostringa di lunghezza \$j che inizia dalla posizione \$i]
- Si costruisca un vettore @basi contenente i caratteri A, T, G, e C.
Si costruisca poi un vettore di lunghezza 10 formato da una combinazione scelta a caso degli elementi di @basi
Si iteri il passo precedente un numero prefissato di volte concatenando tutti i vettori generati in una variabile stringa
Si stampino i singoli vettori uno per riga e infine la variabile stringa contenente la concatenazione dei vettori
[Sugg: per generare un valore intero scelto a caso nell'intervallo [0,\$len] si usi l'istruzione "int rand(\$len)".]