



Esercizi di riepilogo

Loris Giulivi – Nicolò Folloni

Esercizio 1

ES1: Scrivere un programma che, dato un vettore di stringhe (una matrice di **char**), stampa a schermo quante delle stringhe nel vettore contengono una sottostringa determinata dall'utente.

Esercizio 2

ES2: Scrivere una struttura dati che identifica una sfera nello spazio \mathbb{R}^3 .
Scrivere un programma che, dato un vettore di sfere e un punto, stampa a schermo il numero di sfere intersecanti il punto.