

Laboratorio di Programmazione

Lezione 2

- Es. 1** Definire delle procedure che calcolino il piú lungo prefisso comune a due stringhe fornite in input.
- Es. 2** Definire delle procedure che consentano di trasformare dei numeri espressi in notazione esadecimale (stringhe) nei rispettivi valori (naturali) e viceversa.
- Es. 3** Definire delle procedure che dati un numero $n \in \mathbb{N}$ ed un base b forniscano in uscita una stringa che rappresenti n in base b .
- Es. 4** Si utilizzi il teachpack "tasselation.ss" ed il programma "puzzle.scm" per definire delle procedure che dalle due figure base (Figura 1) siano in grado di costruire le seguenti figure:
- una croce regolare.
 - un quadrato.

Quali altre figure si possono costruire?

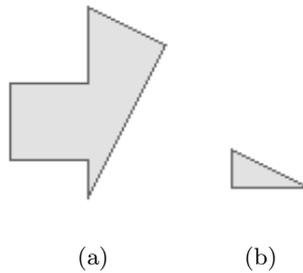


Figura 1: Figure base