

Laboratorio di Programmazione

Lezione 4

- Es. 1** Definire delle procedure che calcolino la piú lunga sequenza comune a due stringhe fornite in input.
- Es. 2** Sfruttando il teachpack "fungraph.ss" si scrivano delle procedure che disegnino:
- Una stella di david regolare.
 - Una struttura ad alveare (rettangolo riempito con tasselli esagonali adiacenti).