

Laboratorio di Programmazione a.a. 2004-05

Lezione 3

Esercizio 1

Scrivere la versione *tail-recursive* dell'Esercizio 3 della Lezione 1 e degli Esercizi 1 e 2 della Lezione 2.

Esercizio 2

Si definisca una procedura che, dati un numero naturale n e una base b compresa fra 2 e 16, assuma come valore la rappresentazione (stringa) di n in base b .

Esercizio 3

Si utilizzi il teachpack "tassellation.ss" ed il programma "puzzle.scm" (disponibile sulla pagina web del corso) per definire delle procedure che dalle due figure base (Figura 1) siano in grado di costruire le seguenti figure:

- una croce regolare.
- un quadrato.

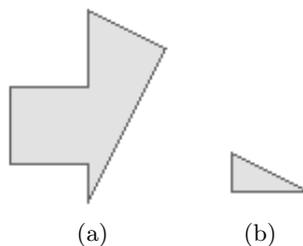


Figura 1: Figure base