

Laboratorio di Programmazione

Lezione 16

- Es. 1** Si scriva un programma Scheme per lo sviluppo di un sistema totocalcio. A tal fine si produca una programma che calcoli il numero di colonne risultanti dal sistema (13 partite) e si estenda tale soluzione per produrre le effettive colonne.
Esempio:

Sistema	Col. 1	Col. 2	Col. 3	Col. 4
1X	1	X	1	X
2	2	2	2	2
X2	X	X	2	2

- Es. 2** Si fornisca una soluzione al problema delle regine in modo da poter visualizzare graficamente una delle soluzioni trovate. A tal fine si utilizzi il teachpack `tassellation.ss` ed il programma `chessboard.scm` disponibili all'indirizzo <http://www.dimi.uniud.it/michelon/teach.html>. (Sugg. si estenda la versione proposta in classe dal Prof. Mirolo).