

Esercizi sulle funzioni per venerdì 14/02/2014.

1. **Vedere la lezione n. 20 del Prof. Fulvio Corno presente sul mio sito.**
2. Progettare un programma che, dato in input un numero intero positivo, disegni un quadrato di asterischi di lato pari al numero fornito in input. Inviatemi via mail l'esercizio.
3. Progettare un programma che disegni un quadrato pieno di lato N, utilizzando un carattere fornito in input.
Utilizzate le stesse funzioni usate nell'esercizio del quadrato con * (LeggiLato() e DisegnaQuadrato()).
Utilizzate la funzione LeggiLato() per ottenere, in un colpo solo, sia la misura del lato che il carattere. Inviatemi via mail l'esercizio.
4. Scrivere un programma che implementi il gioco **Indovina il Numero**.
Il giocatore dovrà indovinare il numero che il programma genererà in modo casuale, avendo a disposizione al massimo 10 tentativi.
Il numero da indovinare dovrà essere incluso nell'intervallo [0 - 9999] e, ad ogni tentativo, il programma dovrà fornire l'indicazione se il valore inserito è maggiore, minore o uguale al numero da indovinare. **Usate solo il passaggio dei parametri per valore.**
Inviatemi via mail l'esercizio.