

---

# Llenguatges de Programació

## Curs 2006 – 07 / Bloc #1 - Seminari #3

### Activitat – Part A

---

Noms i Cognoms: .....

#### ARRAYS BIDIMENSIONALS

- 1) Declareu una matriu 4x4 que es digui *M*.
- 2) Inicialitzeu-la posant-hi a cada posició el valor corresponent al doble de la suma dels seus índexs.
- 3) Incrementeu una unitat al valor de cadascun dels elements de *M*.
- 4) Calculeu la suma dels elements de cadascuna de les 4 columnes i mostreu el resultat per pantalla.
- 5) Calculeu el producte dels elements que estan a la diagonal de la matriu i mostreu el resultat per pantalla.

---

# Llenguatges de Programació

## Curs 2006 – 07 / Bloc #1 - Seminari #3

### Activitat – Part B

---

Noms i Cognoms: .....

#### CADENES DE CARÀCTERS I REGISTRES

- 1) Declarar una cadena de caràcters de 50 posicions que es digui “sms” i inicialitzar-la amb la cadena “Hola a tots” (Fer la inicialització de les 4 formes explicades).
- 2) Volem guardar informació sobre CD’s de música. La informació que volem emmagatzemar és: nom del grup, nom del disc, discogràfica, any de publicació i número de cançons.
  - a. Definiu el registre anomenat “info\_CD” necessari per emmagatzemar aquesta informació i declareu dues variables d’aquest tipus que es diguin CD1 i CD2.
  - b. La primera variable (CD1) inicialitzeu-la camp a camp després de la declaració i poseu-hi els valors que volgueu. La segona (CD2) inicialitzeu-la fent una còpia de la primera variable.
  - c. Declareu un array “Llista\_CDs” de 100 posicions on cada posició conté un registre del tipus definit al punt a).
  - d. Inicialitzeu cadascuna de les 100 posicions de LlistaCDs amb la mateixa informació que hi ha a la variable CD1.
- 3) Donades les següents definicions d’estructures:

```
struct Data
{
    int dia;
    int mes;
    int any;
}
struct FitxaLlibre
{
    char titol[256];
    char autor[256];
    char ISBN[256];
    int prestat;
    struct Data inici_prestec;
}
typedef struct FitxaLlibre FitxaLlibre;

FitxaLlibre llibre1;
```

1. Inicialitzeu la variable *llibre1* amb les dades que volgueu.
2. Imprimir per pantalla les dades que hi ha a cadascun dels camps de *llibre1*.