

Il programma consente di inserire, tramite un *InputBox*, dei numeri, uno alla volta. Ad ogni inserimento un *MessageBox* chiederà all'utente se desidera continuare l'inserimento dei numeri.

I numeri inseriti dall'utente andranno via via memorizzati in un array (di dimensione prefissata) e visualizzati in un listbox. Si consiglia di utilizzare una variabile per memorizzare il numero d'elementi correntemente inseriti nell'array e nel listbox. Qualora si verifichi uno "sfondamento" dell'array, cioè se l'utente tenta di inserire più elementi di quanti è possibile inserire nell'array stesso, si emetta una segnalazione.

Il programma consentirà poi le seguenti operazioni:

- 1) cancellazione dei numeri contenuti nell'array e nel listbox;
- 2) ricerca del numero massimo nel vettore con posizionamento in corrispondenza di tale numero nel listbox;
- 3) ricerca nel vettore di un numero indicato dall'utente con posizionamento in corrispondenza di tale numero nel listbox, se trovato;
- 4) ordinamento crescente dei numeri nell'array e visualizzazione dell'elenco di numeri ordinati nel listbox.

Le operazioni di ricerca del massimo elemento del vettore, d'ordinamento e di ricerca di un numero andranno eseguite in funzioni o routine sub separate. Ad esempio, per ordinare il vettore si potrà creare una routine con intestazione:

*Private Sub OrdinaVett(vettNumeri() As Single, numElementi As Integer)*