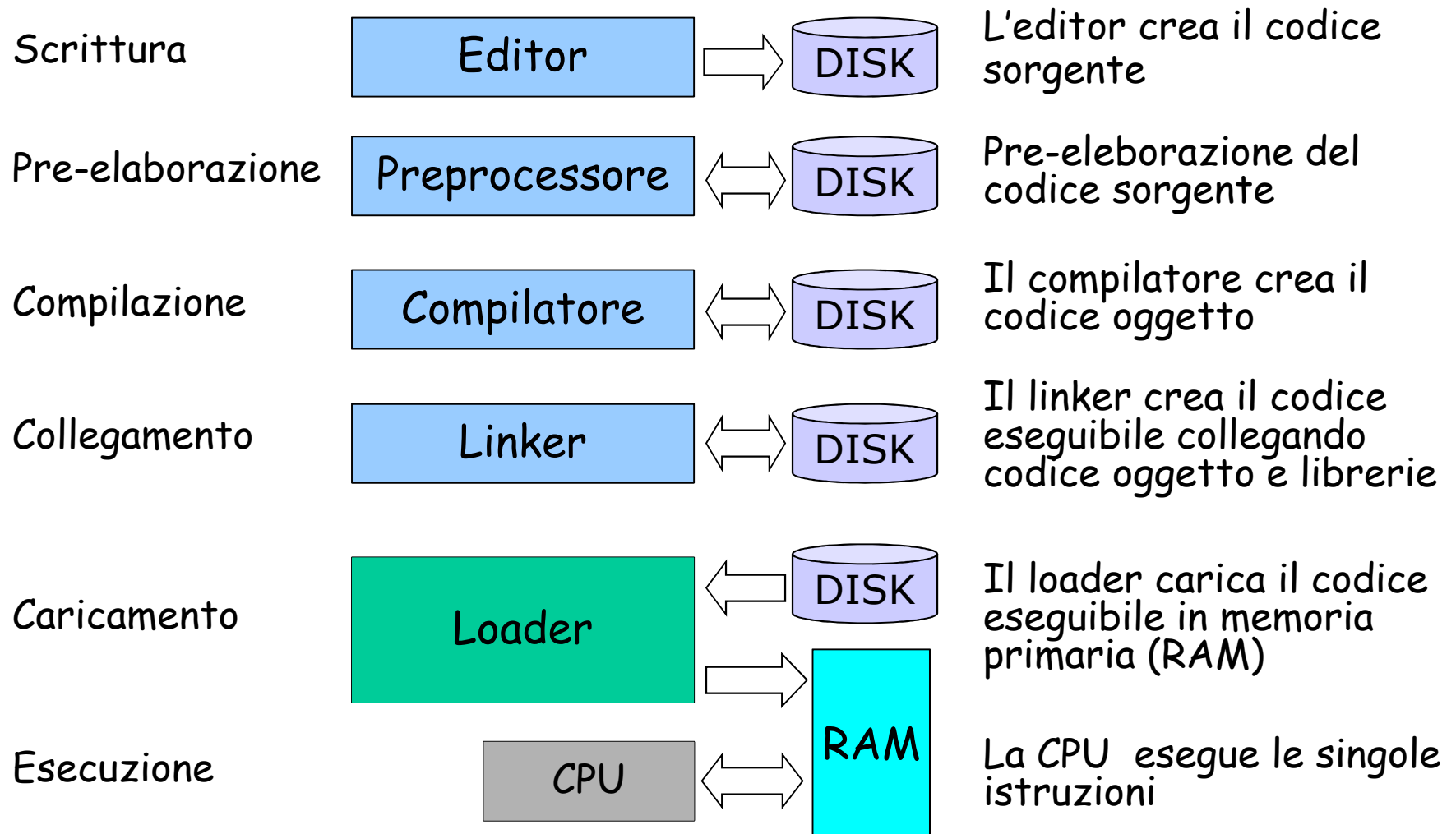


# Laboratorio di informatica

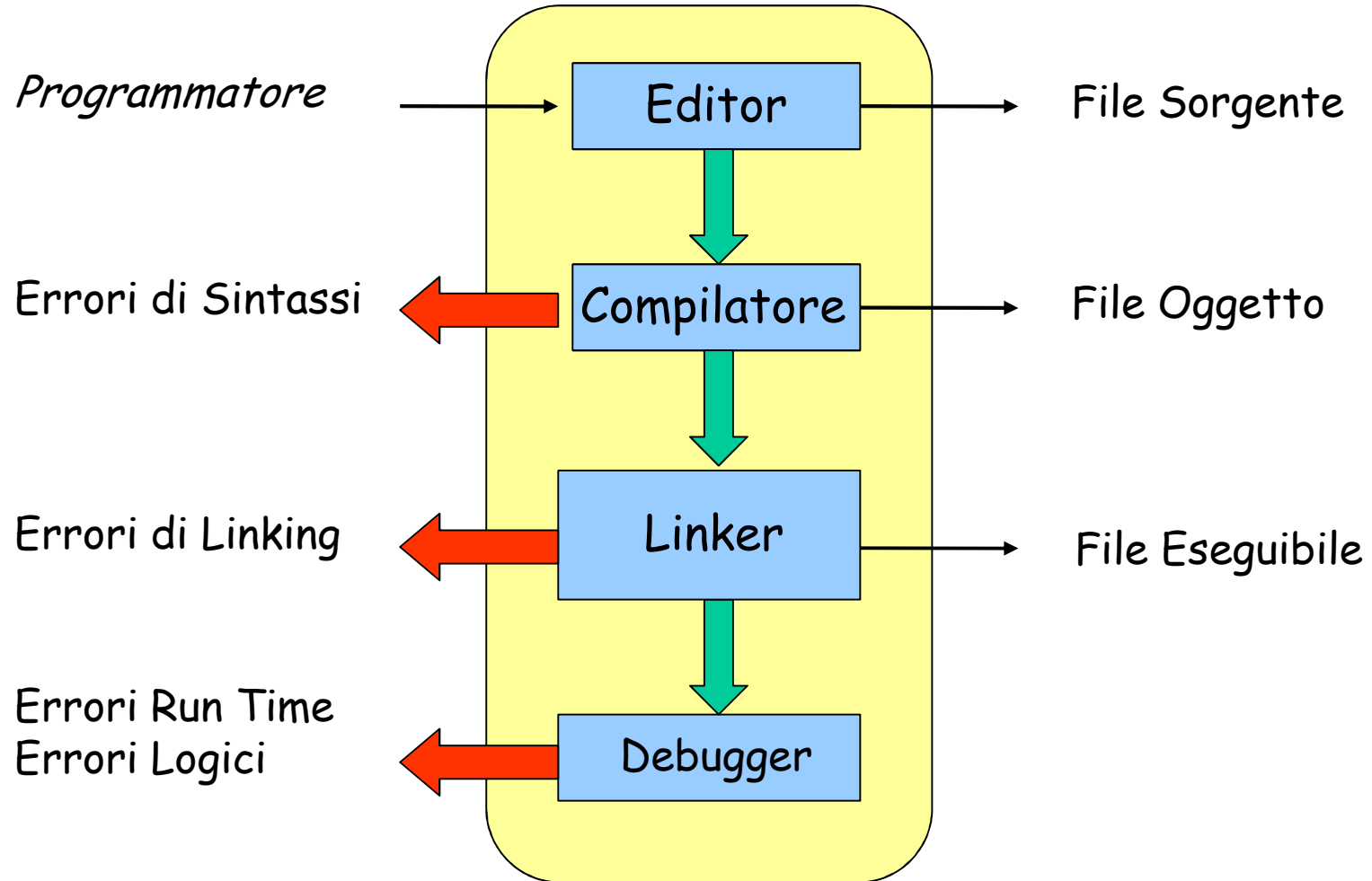
## Ingegneria Clinica

Esercitazione 1 - 25 Ottobre 2010

# Ciclo di vita di un programma

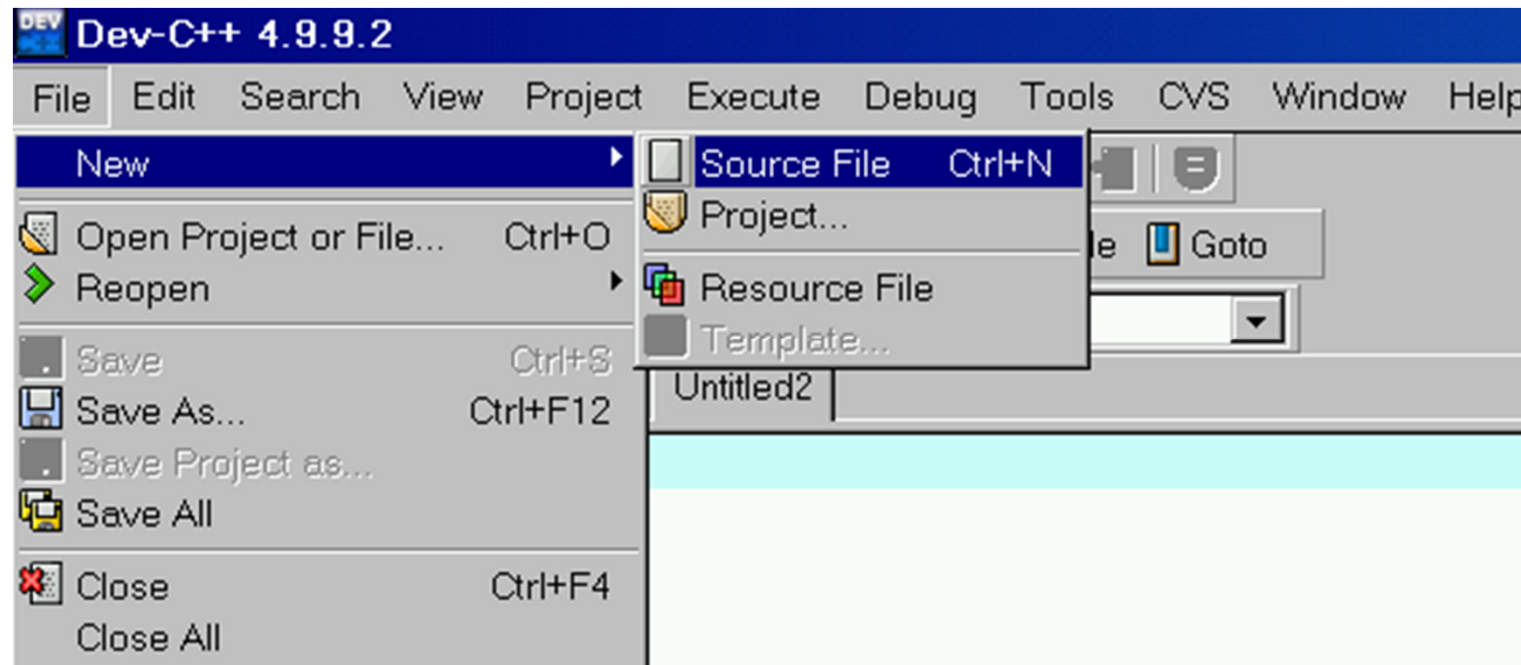


# Ambiente di Sviluppo



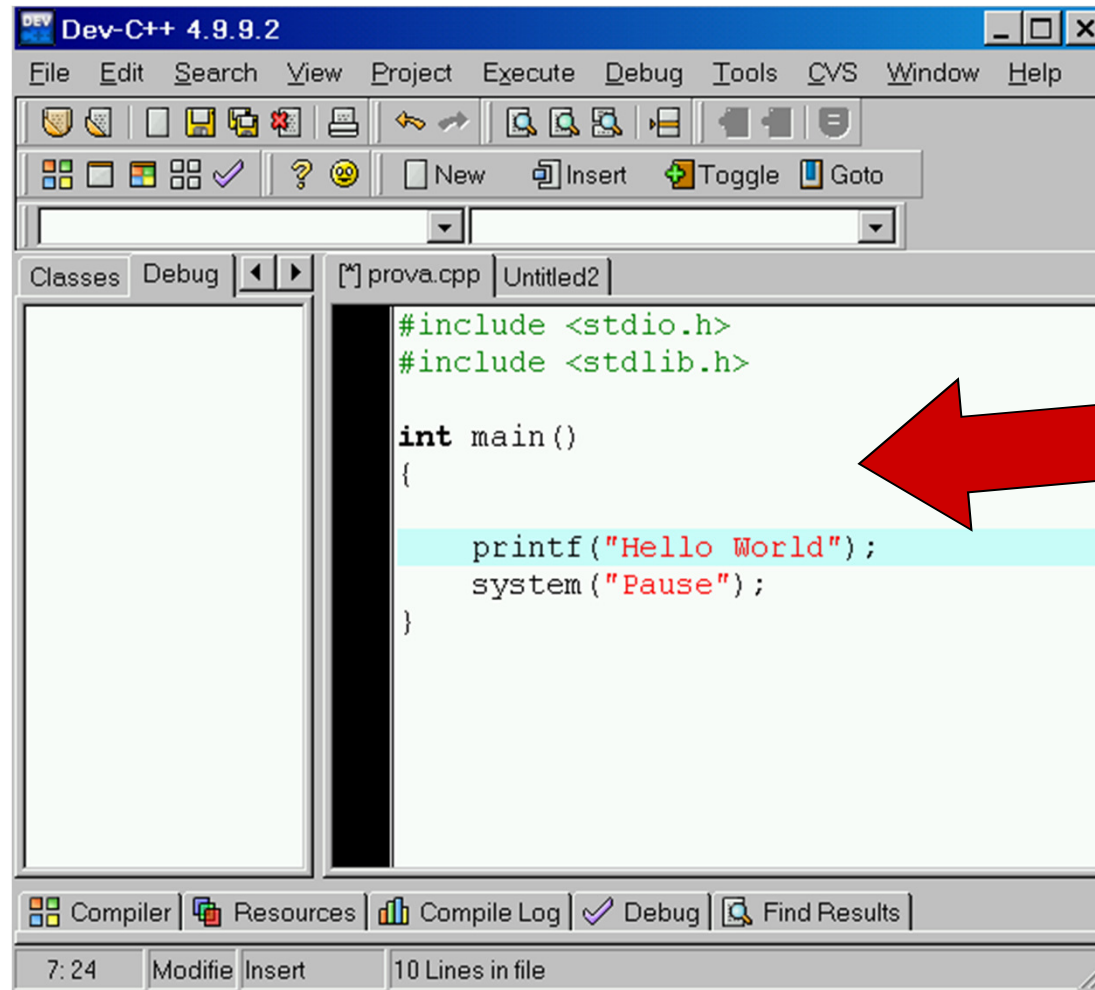
# DevCpp: creare nuovo file sorgente

- selezionare **FILE** -> **NEW** -> **SOURCE**

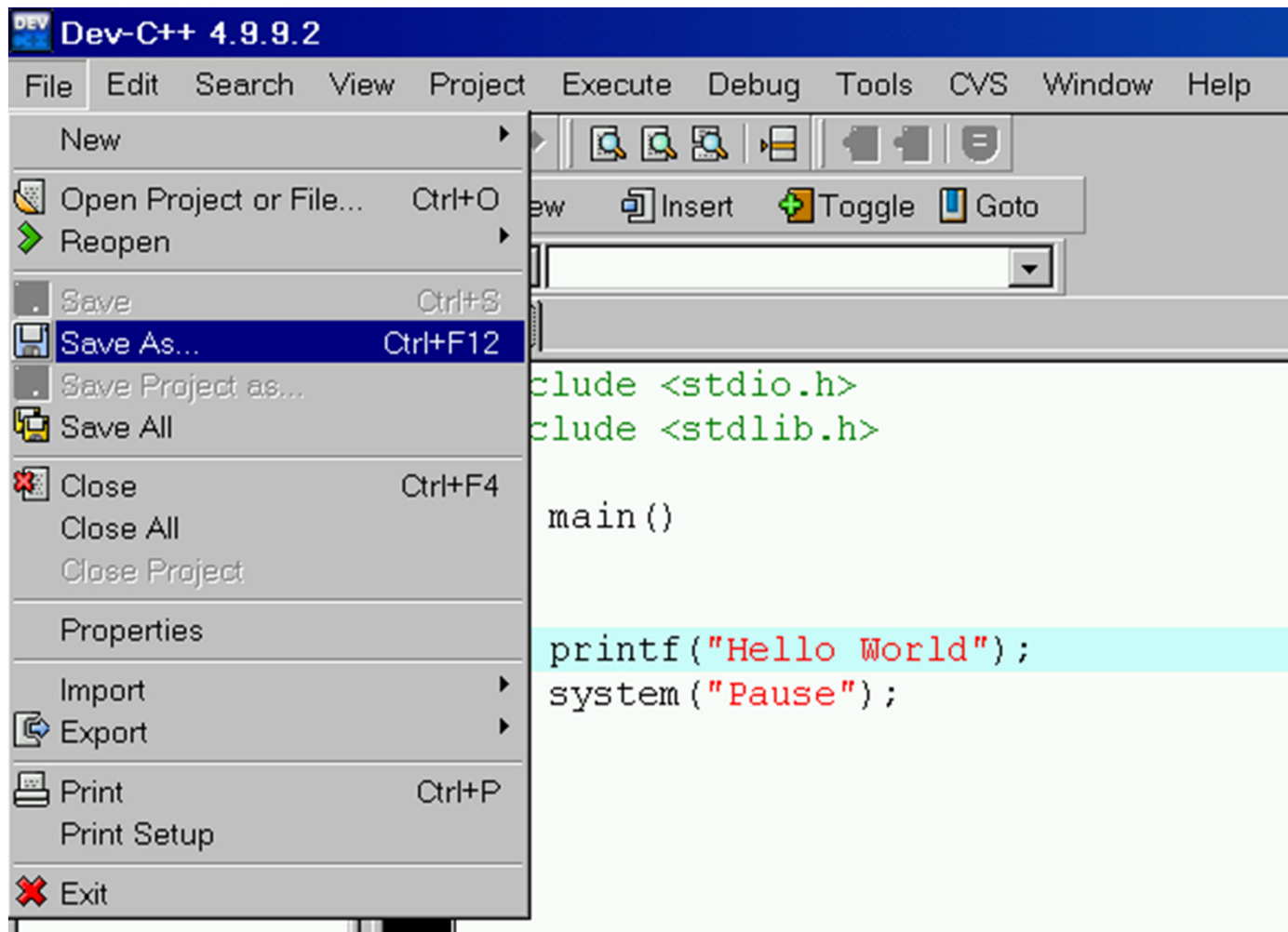


# DevCpp: scrivere il codice sorgente

- usare editor



# DevCpp: salvare il file sorgente



# Salvare il file sorgente

- Durante la scrittura del file sorgente si deve trasferire il file da memoria volatile (memoria principale) a memoria non volatile (disco)
- Due concetti fondamentali:
  1. Posizione del file (nella memoria secondaria su cui viene salvato)
    - A: \ (floppy)
    - C: \cartella\ (hard-disk)
  2. Nome del file (composto normalmente da due parti separate da un punto)
    - Il nome
    - L'estensione: caratterizza il tipo di dati contenuti nel file, `pippo.c` è un file contenente codice C.

Esempio:

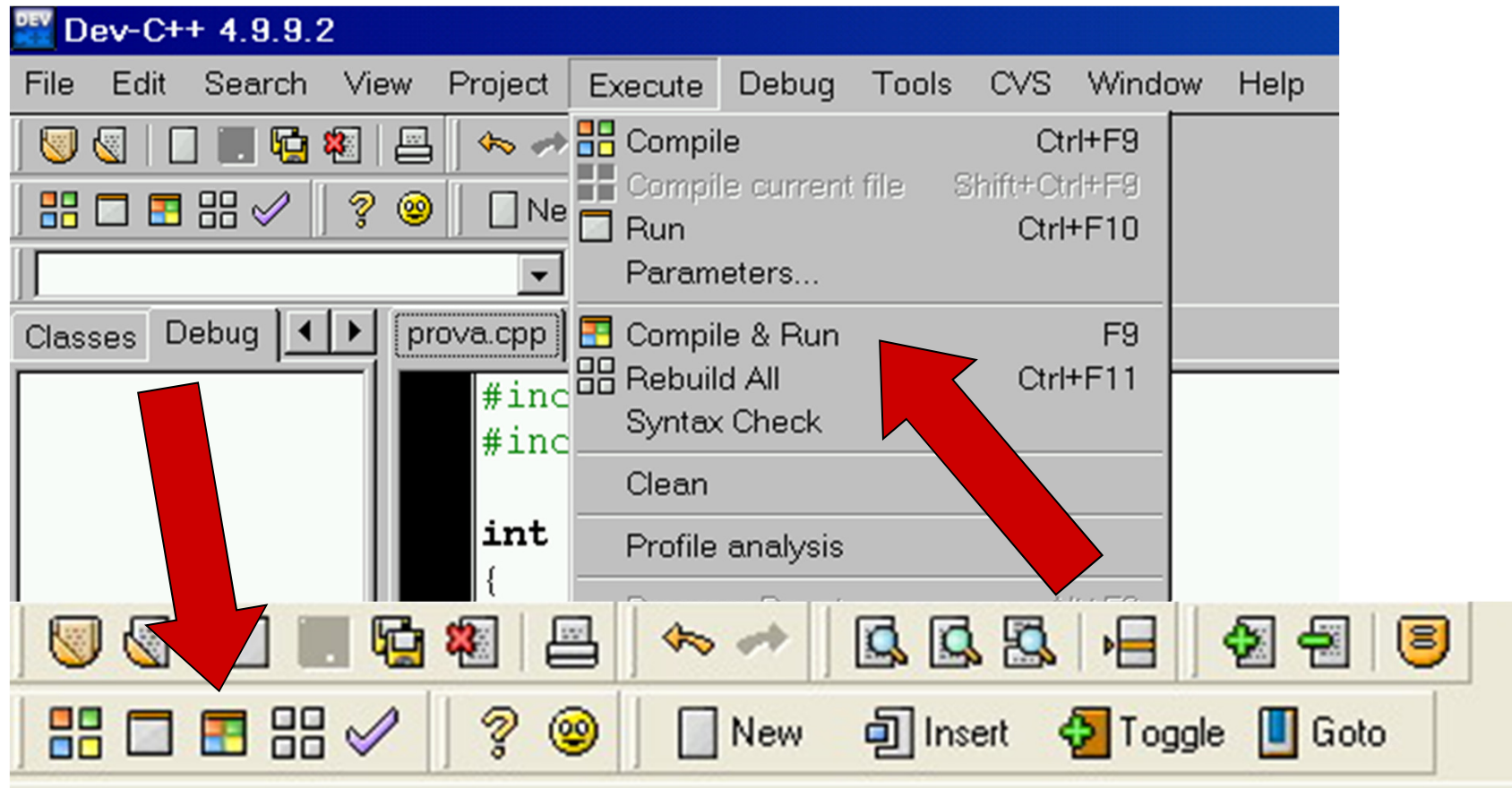
`pippo.c`

`mscalculator.exe`

`autoexec.bat`

# DevCpp: compilare ed eseguire

- compilare ed eseguire il programma





# La funzione main

- Un programma C deve contenere sempre una funzione speciale, detta **main** che indica dove inizia il programma
- Le istruzioni specificate in una funzione sono eseguite quando la funzione viene **attivata**
- La funzione **main** è attivata dal sistema operativo quando si richiede l'esecuzione del programma.
- Le altre funzioni sono attivate "dall'interno" del programma, mediante un'istruzione di **chiamata** di funzione

# Stampa di una linea di testo (1)

```
/* Primo programma in C */  
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
int main()  
{  
    printf( "Primo programma in C!\n" );  
    system( "PAUSE" );  
    return 0;  
}
```

```
Primo programma in C!  
Premere un tasto per continuare...
```

- Il testo compreso tra `/*` e `*/` è un *commento* ed è ignorato dal compilatore

# Stampa di una linea di testo (2)

`#include` direttiva per il pre-processor: specifica di caricare il contenuto di un file

`<stdio.h>` contiene la dichiarazione di `printf( )` e delle funzioni della libreria standard del C per input/ output

`<stdlib.h>` contiene la dichiarazione di `system( )` e di altre funzioni della libreria standard del C

Un programma C consiste di moduli o funzioni

- funzioni create dal programmatore stesso
- funzioni della libreria standard del C

Le funzioni della libreria sono progettate con grande attenzione all'efficienza

# Stampare di una linea di testo (3)

- `int main()`
  - I programmi in C contengono una o più funzioni, una di queste **deve** essere `main()`
  - I nomi di funzioni sono seguiti da parentesi
  - `int` indica che la funzione *restituisce* un valore intero (nel caso del `main`, questo valore è restituito al sistema operativo, che normalmente interpreta "0" come "esecuzione corretta")
  - Le parentesi graffe `{ }` delimitano il *corpo* della funzione, ovvero l'insieme delle istruzioni eseguite alla sua chiamata

# Stampa di una linea di testo (4)

- `printf("Primo programma in C!\n" );`
  - Istruzione che produce la stampa (visualizzazione su schermo) della frase: `Primo programma in C!`
  - Termina, come ogni istruzione, con un punto e virgola
  - `\n` specifica che la prossima stampa dovrà essere eseguita su una nuova linea
- `system("PAUSE" );`
  - Blocca il sistema fino a che non viene premuto un tasto (permettendoci di vedere l'output per il tempo desiderato)
  - L'interpretazione di questa istruzione **dipende** dall'ambiente in cui il programma viene eseguito
- `return 0;`
  - Specifica il valore che la funzione deve restituire

# La nozione di variabile

- Le variabili sono un'astrazione del concetto di cella di memoria
- Una variabile è caratterizzata (principalmente) da:
  - **nome** logico (deve iniziare con una lettera o "underscore" \_ e non deve essere una parola chiave!)
  - **valore**
  - **tipo**: Specifica le proprietà della variabile, in termini di valori che può assumere e di operazioni ammissibili sulla variabile. Il tipo consente di verificare in fase di compilazione la correttezza dell'uso della variabile
- Prima di essere usata una variabile deve essere **dichiarata**
- Una variabile assume un valore a seguito di un'istruzione di **assegnamento**

# L'istruzione di assegnamento

- La forma generale (sintassi) di un assegnamento è  
**<variabile>=<espressione>**
- Il significato è: "valuta il valore di <espressione> e poni il risultato nella cella di memoria individuata dall' indirizzo di <variabile>"
- Il termine <espressione> può essere:
  - Un' **espressione semplice**
    - una costante
    - il valore di una variabile
    - il valore restituito da una funzione
  - Un' **espressione composta**
    - composizione di espressioni mediante **operatori**

# Operatori aritmetici

Operazione	Operatore C	Esempio
Inversione segno	-	-15
Addizione	+	12+2 12.0 + 2
Sottrazione	-	12 - 4 14.5 - 4
Moltiplicazione	*	4*2
Divisione	/	7/2 (=3) 7.0/2 (=3.5)
Modulo (resto)	%	7%3



# Esempi

Prima

x

?

x

3

x

3

y

3

Dopo

x

3

x

6

x

6

y

3

$$x = 3$$

$$x = x + 3$$

$$x = x + y$$

# Area di un rettangolo

```
1/* Area di un rettangolo */
2
3#include <stdio.h>
4
5int main()
6{
7    int base, altezza, area;          /* dichiarazione */
8
9    printf( "\nInserisci la base\n" );
10   scanf( "%d", &base );              /* leggi un intero */
11   printf( "\nInserisci l'altezza\n" );
12   scanf( "%d", &altezza );          /* leggi un intero */
13   area = base*altezza;               /* calcolo dell'area */
14   printf( "\nL'area e' %d\n", area ); /* stampa area */
15
16   return 0; /* indica che il programma è terminato con successo */
17 }
```

1. Dichiarazione variabili

2. Input

3. Calcolo Area

4. Print

```
Inserisci la base
45
Inserisci l'altezza
72
L'area è 3240
```

Program Output

# Area di un rettangolo (1)

- `int base, altezza, area;`
  - Dichiarazione delle variabili
    - Le variabili devono essere dichiarate prima di essere utilizzate
    - In questo caso si definiscono le tre variabili come intere
  - Diversi tipi di variabili, ad esempio
    - Interi        `int`
    - Reali        `float`
    - Caratteri    `char`

## Area di un rettangolo (2)

- `scanf("%d", &base);`
  - Legge in ingresso il valore della base
    - `%d` specifica che il valore in ingresso è un intero (per i reali si usa `%f`, per i caratteri `%c`)
    - `&` è **importante**, il motivo sarà chiaro in seguito!
  - L'utente risponde allo `scanf` digitando il numero e premendo **ENTER**

## Area di un rettangolo (3)

```
area = base*altezza;
```

- Assegnamento di un valore ad una variabile

```
a = 5;
```

```
b = a + 3;
```

```
g = f / 2;
```

- Alla variabile viene assegnato il valore a destra

```
printf("\nL'area e' %d\n", area);
```

- Stampa in output:

```
L'area e' <valore della variabile area>
```

- %d specifica che il valore in output è un intero (per i reali si usa %f, per i caratteri %c)

# Esercizi

- 1 Scrivere un programma che chieda all'utente di immettere due numeri interi, ottenga i numeri dall'utente e visualizzi la loro somma, prodotto, differenza, quoziente e modulo
- 2 Scrivere un programma che chieda all'utente di immettere un numero reale che rappresenta il raggio di un cerchio e visualizzi il diametro, la circonferenza e l'area dello stesso (usare il valore 3.14159 per  $\pi$ )
- 3 Scrivere un programma che chieda all'utente di inserire un carattere e stampi 3 occorrenze del carattere letto separate da spazio