

Corso Programmazione 2009-2010

(docente)

Fabio Aioli

E-mail: aioli@math.unipd.it

Web: www.math.unipd.it/~aioli

Dipartimento di Matematica Pura ed Applicata
Torre Archimede, Via Trieste 63

PARTE 3

Variabili, Assegnamenti e Scope

Variabili

- Le variabili sono caratterizzate da
 - Nome (p.e. base, altezza) che la identifica
 - Tipo (p.e. float, int, char) che ne determina i possibili valori che può contenere e le possibili operazioni
 - Valore (p.e. 3.14, 7, 'c') il valore effettivo contenuto nello spazio di memoria della variabile
- Il nome può essere una qualsiasi sequenza di caratteri (senza spazi) con alcune eccezioni:
 - Il primo carattere è sempre alfanumerico (3gino, 44a)
 - No segni di interpunzione (a^3, pippo+pluto) solo il carattere “_” (underscore) è permesso
- I tipi fondamentali sono tre: numero intero (int), numero reale (float), carattere (char).

Utilizzo delle variabili

- In C le variabili vanno prima di tutto DICHIARATE

```
int a;
float b;
```

La dichiarazione serve in fase di esecuzione per “allocare” uno spazio di memoria adatto a contenere il valore della variabile (indicando il tipo) e ad associargli un nome.
- Generalmente vanno anche INIZIALIZZATE mediante un assegnamento

```
a = 3;
b = 3.14;
```
- Infine le si possono anche usare all'interno di espressioni usando opportuni operatori

L'area del rettangolo

```
/* Calcolo aerea rettangolo */  
  
#include<stdio.h>  
  
main() {  
    int base;  
    int altezza;  
    int aerea;  
  
    base = 3;  
    altezza = 7;  
    aerea = base*altezza;  
  
    printf("%d\n", aerea);  
}
```

} Dichiarazioni



Le costanti

- In alcuni casi, sappiamo a priori che l'informazione da memorizzare non cambia durante l'esecuzione del programma.

P.e. $\text{Pi_greco} = 3.14$, $\text{LaEdiEulero} = 2.8$, ...

- In questi casi, è più corretto (ma non è obbligatorio) utilizzare le cosiddette costanti

```
#define Pi_greco = 3.14
```

N.B. Nella definizione di costante la dichiarazione e l'inizializzazione sono contemporanee e non ci mettiamo il ';'.

Input e Output

- Standard Output (a schermo)

```
printf(<stringa_formato>, exp1, exp2, ...)
```

\n a linea nuova
\t salta una tabulazione
\ \ stampa il carattere '\'
\ " stampa il carattere '"'

Segnaposti:

%d intero
%f reale
%c carattere

- Standard Input (da tastiera)

```
scanf(<stringa_formato>, &var1, &var2, ...)
```

La libreria standard

Input e Output	<stdio.h>
Test dei caratteri	<ctype.h>
Funzioni su stringhe	<string.h>
Funzioni Matematiche	<math.h>
Funzioni Utilita'	<stdlib.h>
Funzioni Diagnostiche	<assert.h>
Liste argomenti variabili	<stdarg.h>
Salti non locali	<setjmp.h>
Segnali	<signal.h>
Funzioni Date e Ore	<time.h>
Limiti dei tipi di variabile	<limits.h>

Tipi di Dato

Un singolo byte	char
Numero Intero	int
Numero Intero corto	short
Numero Intero lungo	long int
Numero in virgola mobile (singola precisione)	float
Numero in virgola mobile (doppia precisione)	double
Numero in virgola mobile (precisione estesa)	long double
Interi con segno	signed {char/int}
Interi senza segno	unsigned {char/int}

Sequenze di Escape

<code>\a</code> bell	<code>\\</code> backslash
<code>\b</code> backspace	<code>\?</code> punto interrogativo
<code>\f</code> formfeed	<code>\'</code> apice singolo
<code>\n</code> a capo	<code>\"</code> apice doppio
<code>\r</code> ritorno carrello	<code>\ooo</code> carattere ottale
<code>\t</code> tabulazione orizzontale	<code>\xhh</code> carattere esadecimale
<code>\v</code> tabulazione verticale	

Scope delle variabili

- I blocchi di istruzioni in C vengono definiti mediante le parentesi graffe.
- I blocchi possono essere *annidati* e se ne possono definire un numero arbitrario
- Le variabili sono *visibili* solo dal momento della dichiarazione fino al termine del blocco dove sono dichiarate e quindi anche in tutti i blocchi più interni
- Quindi via via che il programma procede solo alcune delle variabili dichiarate nell'intero programma sono visibili e utilizzabili.
- Attenzione: una variabile dichiarata dentro un blocco con lo stesso nome di una variabile dichiarata in un blocco più esterno, la *nasconde!*

Esempio di Scope

```
01: /* Esempio Scope */
02: #include<stdio.h>
03:
04: main() {
05:     int x;
06:     x=1;           // x in 05:
07:     {
08:         {
09:             x=x+2;   // x in 05:
10:         }
11:         int x=3;    // x in 11:
12:     }
13:     int x; // ILLEGALE!!!
14:     x=x*3;        // x in 05:
15: }
```

Dichiarazioni di variabili

tipo nome_della_variabile [= inizializzazione];

Esempi:

- `int a;`
- `int a = 2;`
- `int a, b;`
- `float f = 2.345;`
- `char c = 'X';`
- `char messaggio[] = "Questa e' una stringa";`

Facendo precedere il tipo dal qualificatore **const**, si ottiene una "variabile costante", il cui valore non potrà essere cambiato

```
const double pi = 3.141592653;
```

Operatori

Operatori **senza** effetti collaterali

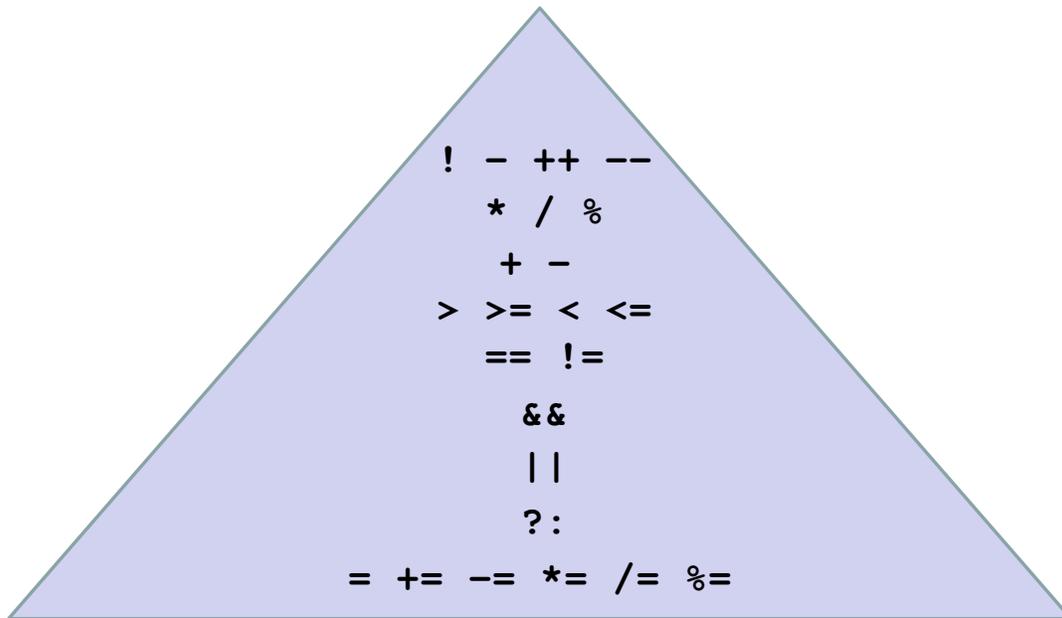
- Aritmetici: `+`, `-`, `*`, `/`, `%`
- Relazionali: `>`, `>=`, `<`, `<=`, `==`, `!=`
- Logici: `&&`, `||`, `!`
- bitwise: `&`, `|`, `^`, `<<`, `>>`, `~`

Operatori **con** effetti collaterali

- Incremento e decremento: `++`, `--`
- Assegnazione: `=`, `+=`, `-=`, `*=`, ecc.

Condizionale ternario: `expr1 ? expr2 : expr`

Precedenza Operatori



Operatori Logici

Expr1	Expr2	Expr1 && Expr2	Expr1 Expr2	! Expr1
Zero	Zero	0	0	1
Zero	Non Zero	0	1	1
Non Zero	Zero	0	1	0
Non Zero	Non Zero	1	1	0

Valutazione short-circuit

La valutazione degli operatori logici `&&` e `||` avviene in maniera short-circuit, cioè da sinistra verso destra e si interrompe non appena il risultato diventa noto.

```
(a != 0) && (++i < 10)
(a!=0) || (++i < 10)
```

Conversioni di Tipo

Quando un'espressione coinvolge valori di tipo diverso, essi vengono convertiti ad un tipo comune:

- Automaticamente ad un tipo “più grande”, che quindi non fa perdere informazione
- Esplicitamente, mediante un operazione di cast. Obbligatoria se non e' possibile una conversione implicita automatica.

If (else)

```
if (condizione) {  
    /* blocco eseguito se la  
    condizione e' vera */  
} else {  
    /* blocco eseguito se la  
    condizione e' falsa */  
}
```

Caratteri

In generale viene usata la **codifica standard ASCII**:

ogni carattere è rappresentato in 1 byte e quindi possiamo rappresentare 256 caratteri. Questo basta per:

a...z A...Z 0...9 . , ; () etc

+ caratteri di controllo: Enter, Tab, etc

Tabella ASCII

Dec	Hx	Oct	Char	Dec	Hx	Oct	Html	Chr	Dec	Hx	Oct	Html	Chr	Dec	Hx	Oct	Html	Chr
0	0	000	NUL (null)	32	20	040	€#32;	Space	64	40	100	€#64;	@	96	60	140	€#96;	`
1	1	001	SOH (start of heading)	33	21	041	€#33;	!	65	41	101	€#65;	A	97	61	141	€#97;	a
2	2	002	STX (start of text)	34	22	042	€#34;	"	66	42	102	€#66;	B	98	62	142	€#98;	b
3	3	003	ETX (end of text)	35	23	043	€#35;	#	67	43	103	€#67;	C	99	63	143	€#99;	c
4	4	004	EOT (end of transmission)	36	24	044	€#36;	\$	68	44	104	€#68;	D	100	64	144	€#100;	d
5	5	005	ENQ (enquiry)	37	25	045	€#37;	%	69	45	105	€#69;	E	101	65	145	€#101;	e
6	6	006	ACK (acknowledge)	38	26	046	€#38;	&	70	46	106	€#70;	F	102	66	146	€#102;	f
7	7	007	BEL (bell)	39	27	047	€#39;	'	71	47	107	€#71;	G	103	67	147	€#103;	g
8	8	010	BS (backspace)	40	28	050	€#40;	(72	48	110	€#72;	H	104	68	150	€#104;	h
9	9	011	TAB (horizontal tab)	41	29	051	€#41;)	73	49	111	€#73;	I	105	69	151	€#105;	i
10	A	012	LF (NL line feed, new line)	42	2A	052	€#42;	*	74	4A	112	€#74;	J	106	6A	152	€#106;	j
11	B	013	VT (vertical tab)	43	2B	053	€#43;	+	75	4B	113	€#75;	K	107	6B	153	€#107;	k
12	C	014	FF (NP form feed, new page)	44	2C	054	€#44;	,	76	4C	114	€#76;	L	108	6C	154	€#108;	l
13	D	015	CR (carriage return)	45	2D	055	€#45;	-	77	4D	115	€#77;	M	109	6D	155	€#109;	m
14	E	016	SO (shift out)	46	2E	056	€#46;	.	78	4E	116	€#78;	N	110	6E	156	€#110;	n
15	F	017	SI (shift in)	47	2F	057	€#47;	/	79	4F	117	€#79;	O	111	6F	157	€#111;	o
16	10	020	DLE (data link escape)	48	30	060	€#48;	0	80	50	120	€#80;	P	112	70	160	€#112;	p
17	11	021	DC1 (device control 1)	49	31	061	€#49;	1	81	51	121	€#81;	Q	113	71	161	€#113;	q
18	12	022	DC2 (device control 2)	50	32	062	€#50;	2	82	52	122	€#82;	R	114	72	162	€#114;	r
19	13	023	DC3 (device control 3)	51	33	063	€#51;	3	83	53	123	€#83;	S	115	73	163	€#115;	s
20	14	024	DC4 (device control 4)	52	34	064	€#52;	4	84	54	124	€#84;	T	116	74	164	€#116;	t
21	15	025	NAK (negative acknowledge)	53	35	065	€#53;	5	85	55	125	€#85;	U	117	75	165	€#117;	u
22	16	026	SYN (synchronous idle)	54	36	066	€#54;	6	86	56	126	€#86;	V	118	76	166	€#118;	v
23	17	027	ETB (end of trans. block)	55	37	067	€#55;	7	87	57	127	€#87;	W	119	77	167	€#119;	w
24	18	030	CAN (cancel)	56	38	070	€#56;	8	88	58	130	€#88;	X	120	78	170	€#120;	x
25	19	031	EM (end of medium)	57	39	071	€#57;	9	89	59	131	€#89;	Y	121	79	171	€#121;	y
26	1A	032	SUB (substitute)	58	3A	072	€#58;	:	90	5A	132	€#90;	Z	122	7A	172	€#122;	z
27	1B	033	ESC (escape)	59	3B	073	€#59;	;	91	5B	133	€#91;	[123	7B	173	€#123;	{
28	1C	034	FS (file separator)	60	3C	074	€#60;	<	92	5C	134	€#92;	\	124	7C	174	€#124;	
29	1D	035	GS (group separator)	61	3D	075	€#61;	=	93	5D	135	€#93;]	125	7D	175	€#125;	}
30	1E	036	RS (record separator)	62	3E	076	€#62;	>	94	5E	136	€#94;	^	126	7E	176	€#126;	~
31	1F	037	US (unit separator)	63	3F	077	€#63;	?	95	5F	137	€#95;	_	127	7F	177	€#127;	DEL

Source: www.asciitable.com

Tabella ASCII

128	Ç	144	É	161	í	177	⌘	193	⌞	209	⌠	225	ß	241	±
129	ù	145	æ	162	ó	178	⌡	194	⌟	210	⌡	226	Γ	242	≥
130	é	146	Æ	163	ú	179		195	⌠	211	⌢	227	π	243	≤
131	â	147	ø	164	ñ	180	†	196	—	212	⌣	228	Σ	244	∫
132	ã	148	ö	165	Ñ	181	‡	197	+	213	⌤	229	σ	245	∫
133	ä	149	ò	166	ª	182	‡	198	†	214	⌥	230	μ	246	+
134	å	150	û	167	º	183	⌢	199	‡	215	⌦	231	τ	247	≈
135	ç	151	ü	168	¿	184	⌣	200	⌢	216	⌧	232	φ	248	°
136	è	152	—	169	—	185	⌤	201	⌣	217	⌨	233	⊖	249	.
137	é	153	Ö	170	—	186	⌥	202	⌤	218	〈	234	⊖	250	.
138	è	154	Û	171	¼	187	⌦	203	⌥	219	■	235	δ	251	√
139	í	156	£	172	½	188	⌧	204	⌦	220	■	236	∞	252	—
140	î	157	¥	173	¾	189	⌨	205	—	221	■	237	φ	253	z
141	ï	158	—	174	«	190	〈	206	⌧	222	■	238	e	254	■
142	À	159	f	175	»	191	〉	207	⌤	223	■	239	∧	255	
143	Á	160	á	176	⌘	192	⌫	208	⌥	224	α	240	≡		

Source: www.asciitable.com

Switch Case

```
switch (espressione) {  
  case espr-costante1: istruzioni1  
  case espr-costante2: istruzioni2  
  case espr-costante3: istruzioni3  
  case espr-costante4: istruzioni4  
  ...  
  default: istruzioni_default  
}
```