

Corso Programmazione 2013-2014

(docente)

Fabio Aioli

E-mail: aioli@math.unipd.it

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

(assistenti laboratorio)

A. Burattin, A. Ceccato, M. Donini

Dipartimento di Matematica
Torre Archimede, Via Trieste 63

Orario delle lezioni e esercitazioni

~32 ore di lezioni in aula P200

- Mercoledì
 - Ore 11:30 - 12:15
- Giovedì, Venerdì
 - Ore 11:30 - 13:00

~32 ore di esercitazioni in laboratorio (Paolotti)

- Martedì, Ore 14:00 - 17:00
- ISCRIVERSI ALLA LISTA GOOGLEDPCS!

Risorse per il corso

- A. Downey, J. Elkner, C. Meyers. "Pensare da Informatico, Imparare con Python" scaricabile liberamente da http://www.python.it/doc/Howtothink/HowToThink_ITA.pdf
- B. F.Aioli. "Programmazione (scientifica) con Python" di prossima uscita
- C. Altri testi saranno consigliati nel corso..

Altro materiale sarà disponibile sul **sito web** del corso:

<http://www.math.unipd.it/~aioli/corsi/1314/prgxmat/prg.html>

Il **GOOGLE GROUP** del corso:

<http://groups.google.it/group/prxmat14pd>

Il **GOOGLE GROUP** del corso:

<http://groups.google.it/group/prxmat14pd>

ISTRUZIONI x l'iscrizione

- **Nickname:** <Nome> <Cognome>

(per esempio, Fabio Aioli, Michele Donini, ecc.)

- Inserire indirizzo di posta elettronica

Esercizi a Punti

Prima di tutto, bisogna iscriversi alla lista googledocs
"IscrizioneLaboratorio" (istruzioni sul gruppo!!!)

REGOLE (provvisorie)

Ogni settimana:

Vengono proposti uno o più esercizi

Lo studente può sottomettere una soluzione entro una certa scadenza

Un sottoinsieme delle consegne verranno corrette (circa il 25%)

Valutazione:

I progetti che vengono corretti ricevono una valutazione $X \geq 0$ (X dipende dalla difficoltà degli esercizi)

I progetti consegnati ma non corretti ricevono Y punti, dove Y è la media dei punti ottenuti dai progetti che sono stati corretti

Gli altri studenti ricevono 0 punti!

Esame Scritto

Parte Propedeutica

- Domande a risposta multipla, tipicamente sulla sintassi del Python e/o nozioni teoriche di base + semplici programmi

Prima Parte (costa molti punti minus)

- Analisi e implementazione di programmi Python

Seconda Parte (vale pochi punti bonus)

- Analisi e implementazione di algoritmi complessi

Colloquio (per esame da 8 crediti, vecchio ord.)

- Contenuti di Introduzione alla Programmazione

Contenuti del corso

(a spanne)

- Fondamenti di Programmazione
- Panoramica sul linguaggio Python
- Strutture dati ed algoritmi
- Programmi x il calcolo scientifico e i giochi



Due parole su Python



- <http://it.wikipedia.org/wiki/Python>
- <http://www.python.org/~guido/>
- **Python** è un linguaggio di programmazione ad alto livello, orientato agli oggetti
- Ideato da GUIDO VAN ROSSUM (Matematico/Informatico) all'inizio degli anni novanta. Il nome fu scelto per via della passione di van Rossum per i MONTY PYTHON e per la loro serie televisiva Monty Python's Flying Circus (commedia televisiva britannica di enorme successo dei primi anni settanta)

Obiettivi di Python

- linguaggio **semplice**, intuitivo e potente quanto i suoi maggiori avversari
- **open source**, in modo che ognuno avrebbe potuto partecipare al suo sviluppo
- un **codice** facilmente **comprensibile**, come l'inglese parlato
- ottimo per i compiti di tutti i giorni, poiché in grado di consentire **tempi di sviluppo brevi**

Noi e Python

- Adatto alla programmazione scientifica
- Linguaggio semplice (programmi leggibili e brevi)
- Buon primo linguaggio di programmazione: poche technicalità
- Paradigma OOP, come i linguaggi più avanzati. Stile di programmazione spendibile nel mondo del lavoro

Programmazione (scientifica)

Iniziamo..

PARTE 1

Definizioni Fondamentali

Algoritmo

DEFINIZIONE

- Insieme completo delle **regole** che permettono la soluzione di un determinato problema

DEFINIZIONE OPERATIVA

- **Procedura effettiva** che indica le istruzioni (passi) da eseguire per ottenere i risultati voluti a partire dai dati di cui si dispone

Algoritmo: Esempi

Esempio Culinario:

- Ricetta x cucinare gli spaghetti

Esempio Turistico:

- Indicazioni per raggiungere un albergo

Esempi sui numeri:

- Insieme di passi per verificare se un numero è dispari, pari, primo, ecc.

Altri esempi (piu' difficili) : $MCD(a,b)$, $mcm(a,b)$

- Per esempio **l'algoritmo di Euclide** per il calcolo del MCD (che può essere usato anche per il calcolo del mcm !) $\rightarrow mcm(a,b) = (ab) / MCD(a,b)$

Algoritmo MCD

- 1) $a = |a|, b = |b|$
- 2) ordina a e b in modo tale che $a > b$
- 3) *Finche' b rimane diverso da 0*
 - 1) $t = b$
 - 2) $b = a \bmod b$
 - 3) $a = t$
- 4) $\text{MCD}(a, b) = a$

Algoritmo: Caratteristiche

- Esprimibile con un numero finito di istruzioni
- Istruzioni eseguibili da un elaboratore
- Insieme di istruzioni di cardinalità finita
- Tempo di esecuzione di ogni istruzione finito
- Elaboratore ha una memoria
- Calcolo per passi discreti
- Non esiste limite alla lunghezza dei dati di ingresso
- Non c'è un limite alla memoria disponibile
- Numero di passi esecuzione eventualmente illimitato
(vedere Macchina di Turing it.wikipedia.org/wiki/Macchina_di_Turing)

Macchina di Turing

- La macchina può agire sopra un nastro che si presenta come una sequenza di caselle nelle quali possono essere registrati simboli di un ben determinato alfabeto finito; essa è dotata di una testina di lettura e scrittura (I/O) con cui è in grado di effettuare operazioni di lettura e scrittura su una casella del nastro
- Dati iniziali sul nastro
- La macchina ha uno stato interno
- Ad ogni passo, dipendentemente dallo stato in cui si trova e dal carattere letto, la macchina
 - Modifica il contenuto della casella
 - Si sposta a destra o sinistra di una posizione
 - Cambia il suo stato interno
- Si dimostra che essa è equivalente, ossia in grado di effettuare le stesse elaborazioni, a tutti gli altri modelli di calcolo piu' complessi!!!

Linguaggi

LINGUAGGI NON FORMALI (ambigui)

- Linguaggio Naturale
- Linguaggio della musica e della pittura
- Linguaggio del corpo
- Ecc.

LINGUAGGI FORMALI (di programmazione)

- Linguaggi NON ambigui, regolati da regole grammaticali precise
- Possono essere classificati in base al loro livello di astrazione

Linguaggi di Alto Livello (LAL)

ESEMPI FAMOSI

- Imperativi: PASCAL, FORTRAN, COBOL, C
- Ad oggetti: CPP, JAVA, Python

Appositi software (**compilatori**) si occupano di tradurre le istruzioni scritte in questi linguaggi (cosiddetto **codice sorgente**, un file di testo), nell'equivalente codice direttamente eseguibile dalla macchina (cosiddetto **codice eseguibile**, binario)

Python e Java sono in realtà interpretati (JVM, PVM)!
Compilano in ByteCode (indipendente dalla macchina)

Caratteristiche LAL strutturati

SEQUENZA

- Le istruzioni vengono eseguite in sequenza nell'ordine in cui compaiono in un *blocco* di istruzioni

SELEZIONE

- Strutture di controllo decisionali:
 - P.e. Se <espressione> esegui <BloccoIstruzioniV>
altrimenti esegui <BloccoIstruzioniF>

ITERAZIONE

- Strutture di controllo iterative:
 - P.e. Fintanto che <espressione> esegui <BloccoIstruzioni>
 - Oppure, Esegui <BloccoIstruzioni> fintanto che <espressione>

Complessita' degli Algoritmi

- Complessita' **Polinomial** (P) : Il numero di passi e' proporzionale in modo polinomiale alla cardinalita' dell'input
- Complessita' **Non-Deterministic Polinomial** (NP) : Sono noti algoritmi che terminano in un numero di passi polinomiale usando un numero indeterminato di macchine in parallelo, oppure utilizzando l'algoritmo di Gastone

Complessita' degli Algoritmi (2)

Casi:

- Ottimo: I dati presentati sono i **migliori** possibili per l'algoritmo
- Pessimo: I dati presentati sono i piu' **sfavorevoli** per l'algoritmo
- Medio: Comportamento in **media** al variare dei dati possibili in ingresso

Notazione:

- $O(f(n))$: valutazione caso pessimo
 - La quantita' di risorse richiesta cresce NON PIU' di $f(n)$
- $\Omega(g(n))$: valutazione caso ottimo
 - La quantita' di risorse richiesta cresce NON MENO di $g(n)$
- $\Theta(h(n))$: casi ottimo e pessimo hanno simili prestazioni
 - La quantita' di risorse richiesta cresce COME $h(n)$

Algoritmi di Ricerca

- Ricerca MIN e MAX
- Ricerca di un valore in una collezione
- Ricerca di un valore in una collezione ordinata
- Ricerca degli zeri di una funzione

Algoritmi di Ordinamento

- Ordinamento degli elementi in una generica collezione
- Fondere due collezioni ognuna di esse già ordinata
- Ordinare senza usare confronti

Algoritmi di Ottimizzazione

- Problema del Commesso Viaggiatore (TSP)
- Problema dei Cammini Minimi (SP)
- Problemi IA