

## Primi passi...

---

### ■ “Il mio primo programma...”

```
#include <stdio.h>
/* l'esecuzione comincia dalla funzione main */
int main()
{
    printf( "Hello World!\n" );
    return 0; /* il programma termina con successo */
} /* fine del blocco di codice costituente il main */
```

1

## Primi passi...

---

### ■ `#include <stdio.h>`

- Direttiva di preprocessore: include le **dichiarazioni delle funzioni di libreria per l'input/output** – il linker collegherà **dichiarazioni a definizioni**

### ■ `int main()`

- I programmi C contengono una o più **funzioni(?)**, una delle quali **deve chiamarsi main()**
- Le parentesi sono usate per indicare una funzione
- `int` significa che `main()` "ritorna" un valore intero
- Le parentesi graffe (`{` e `}`) indicano un **blocco di codice** (uno *scope*)
- Il corpo di tutte le funzioni deve essere contenuto tra parentesi graffe

2

## Primi passi...

---

- `printf( "Hello world!\n" );`
  - Istruzione → esegue una certa azione
    - Stampa la stringa di caratteri all'interno delle virgolette (" ")
  - L'intera linea è chiamata **statement** (ovvero **istruzione**)
    - Tutte le istruzioni terminano con ;
  - Caratteri di escape (\)
    - indicano che printf() deve fare qualcosa fuori dall'ordinario
    - \n è un carattere di nuova linea
- `return 0;`
  - Un modo per uscire da una funzione
  - `return 0`, modo usuale per programma **terminato normalmente**
- Linker
  - Inserisce il codice oggetto delle **funzioni chiamate** per produrre **l'eseguibile finale auto-contenuto**
  - Se il nome della funzione è scritto in modo errato, il linker produrrà un errore (funzione non trovata nella libreria)

3

## Secondi passi...

---

- Somma di due numeri interi
  - ...è abbastanza facile?
- Definizione dell'algoritmo
  1. Lettura dei valori da sommare
  2. Esecuzione della somma
  3. Stampa del risultato

4

## Somma

---

- Predisposizione delle variabili necessarie

```
int intero1;  
int intero2;  
int somma;
```

- Lettura dei valori da sommare

```
scanf("%d", &intero1);  
scanf("%d", &intero2);
```

- Notare il *passaggio per riferimento* (???)

5

## Somma

---

- Esecuzione della somma

```
somma = intero1 + intero2;
```

- Stampa del risultato

```
printf("%d + %d = %d", intero1, intero2,  
       somma);
```

- Terminazione del programma

```
return 0;
```

6

# Somma: all together now!

---

```
int main()
{
    int intero1, intero2, somma;
    printf("Inserire due valori:\n");
    scanf("%d", &intero1);
    scanf("%d", &intero2);
    somma = intero1 + intero2;
    printf("\n%d + %d = %d", intero1, intero2,
        somma);
    return 0;
}
```

7

# Somma: commenti

---

- **int intero1, intero2, somma;**
    - **Definizione di variabili**
    - Variabili: locazioni in memoria dove è possibile memorizzare un valore
    - **int** significa che le variabili possono contenere interi (-1, 3, 0, 47)
  - Nomi di variabili (identificatori)
    - **intero1, intero2, somma**
    - Identificatori: consistono di lettere, cifre (non possono cominciare con una cifra) e underscore ( \_ )
  - Case sensitive
  - Le **definizioni appaiono prima degli statement** che le utilizzano
    - Se un'istruzione riferenzia una variabile non dichiarata
- ➡ errore sintattico rilevato dal compilatore

8

## Somma: commenti

---

- `scanf( "%d", &intero1 );`
  - Ottiene un valore dall'utente
    - `scanf` usa lo standard input (generalmente la tastiera)
  - `scanf( )` ha due argomenti (parametri)
    - `%d` – indica che il dato dovrebbe essere un intero decimale
    - `&intero1` - locazione in memoria per memorizzare la variable
  - Durante l'esecuzione del programma l'utente risponde a `scanf( )` inserendo un numero, e poi premendo il tasto *enter* (return)

9

## Somma: commenti

---

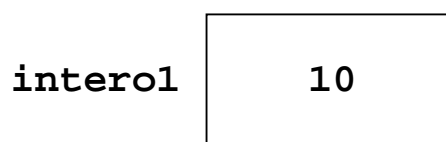
- `=` (operatore di assegnamento)
  - Assegna un valore ad una variabile
  - È un operatore binario (ha due operandi: l-value, r-value)
    - `somma = intero1 + intero2;`
    - `somma` avrà valore `intero1 + intero2;`
  - **La variable a sinistra riceve il valore** (assegnamento, non equazione!!!)
- `printf( "Sum is %d\n", somma );`
  - Simile a `scanf( )`
    - `%d` indica che un intero decimale sarà stampato
    - `somma` specifica quale intero sarà stampato
  - I calcoli possono essere eseguiti all'interno di `printf( )`  
`printf( "Sum is %d\n", intero1 + intero2 );`

10

## Le variabili

---

- I nomi delle variabili corrispondono a **locazioni in memoria**
- Ogni variabile è caratterizzata da un **nome**, un **tipo**, una **dimensione** (???) e un **valore**
- L'inserimento di un nuovo valore in una variabile (ad esempio attraverso una `scanf`), rimpiazza e distrugge il valore precedente
- La lettura (l'utilizzo) di variabili dalla memoria non cambia il loro valore

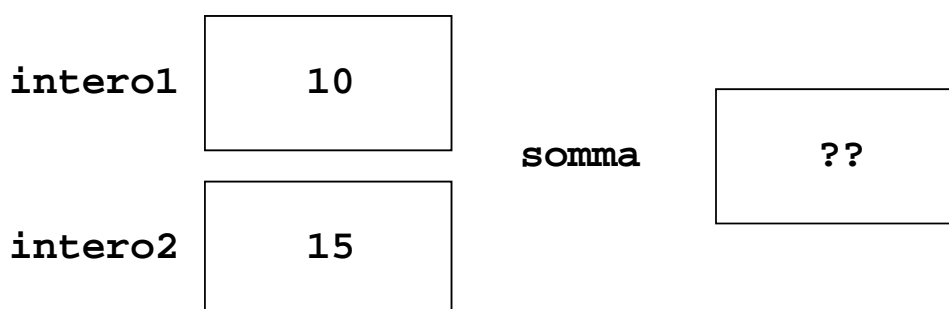


11

## Le variabili

---

- Prima della **definizione non esistono**
- Dopo la definizione sono non inizializzate → il valore che contengono è aleatorio...
- Dopo la lettura (`scanf`) le variabili `interox` sono inizializzate al valore letto, `somma` è ancora non inizializzata



12

## Le variabili

---

- Dopo l'esecuzione della somma e dopo la stampa (anche la stampa a video comporta una semplice lettura delle var utilizzate)...

intero1	10
intero2	15
somma	25

13

## Note sull'aritmetica

---

- Attenzione a
  - **Precedenza** degli operatori
  - **Associatività** degli operatori

$$y = 2 * 8 / 2 + 4 * 5 + 1$$

$$z = 3 - 1 - 1$$

Come vengono valutate?

14

# Precedenza e associatività

- Ogni operatore nel set di operatori supportato dall'analizzatore di espressioni ha una **precedenza e prevede una direzione di valutazione**
- La direzione di valutazione di un operatore è **l'associatività** dell'operatore
- Gli operatori con **precedenza superiore vengono valutati prima di quelli con precedenza inferiore** → Se un'espressione complessa include più operatori, l'ordine di esecuzione è determinato dalla precedenza degli operatori
- Se un'espressione contiene **più operatori con la stessa precedenza**, gli operatori verranno valutati nell'ordine in cui compaiono, procedendo da sinistra a destra o da destra a sinistra **a seconda della loro associatività**

15

## Operatori

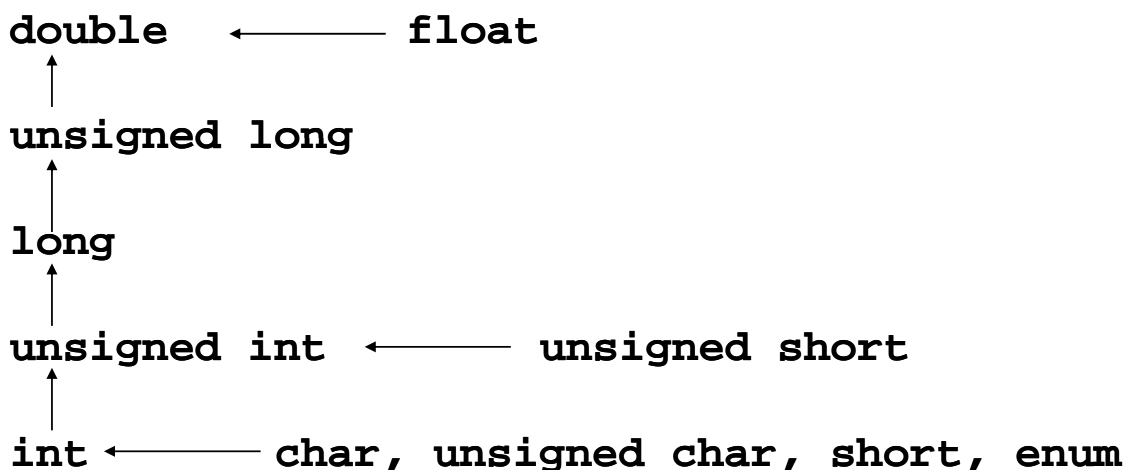
Operatori	Simboli	Associatività
Chiamata a procedura Selezioni	( ) [ ] -> .	da sinistra a destra
Unari	! ~ + - ++ -- & * (type) sizeof	da destra a sinistra
Moltiplicativi	* / %	da sinistra a destra
Additivi	+ -	da sinistra a destra
Shift	<< >>	da sinistra a destra
Relazionali	< <= > >=	da sinistra a destra
Uguaglianza/Dis.	== !=	da sinistra a destra
AND bit a bit	&	da sinistra a destra
OR esclusivo bit a bit	^	da sinistra a destra
OR inclusivo bit a bit		da sinistra a destra
AND logico	&&	da sinistra a destra
OR logico		da sinistra a destra
Condizione	?:	da destra a sinistra
Assegnamenti	= += -= *= /= %= &= ^=  = <<= >>=	da destra a sinistra
Concatenazione	,	da sinistra a destra



## Conversioni di tipo

---

- **Conversioni implicite (←) e promozioni di tipo (↑) nelle espressioni:**



17

## Conversioni di tipo

---

- **Conversioni esplicite (CASTING):**  
**(nomeTipo) espressione**

Esempi

```
int v1, v2, v3;
float x, y;
v1 = 5;
v2 = 2;
x = v1 / v2;           // x = 2.0
y = (float) v1 / (float) v2; // y = 2.5
v3 = log(33);         // ??
```

18

## Conversioni di tipo

---

```
int v3 = log(33);
```

- Si tenta di convertire un `double` in un `int`
- Viene segnalato come warning... ma è a tutti gli effetti un errore di programmazione
  - Il compilatore C è molto “di bocca buona”
- Per avere una **corretta conversione occorre un cast esplicito**

```
int v3 = (int)log(40);
```

- Senza il `cast`, il `double` viene brutalmente interpretato come un `int`; il risultato è (quasi) imprevedibile e dipende dal formato interno
- Con il `cast`, a `v3` viene assegnata la parte intera del logaritmo (nessun arrotondamento)

19

## Note a margine

---

- `log` è una funzione che calcola il logaritmo in base `e`
- `log10` calcola il logaritmo in base 10
- ...queste ed altre sono dichiarate nell'header file `math.h` e fanno parte della libreria standard di C

20