

Fondamenti di Informatica T-1

Modulo 2

Obiettivi di questa esercitazione

1. Passaggio dei parametri per valore/riferimento
2. Trattamento degli errori: funzioni che restituiscono anche codici di errore

Passaggio dei parametri per valore/riferimento

- Formalmente, tutti i parametri sono ***passati per valore***
- In C, possibilità di passare come parametro l'indirizzo di memoria di una variabile
 - Passaggio di una ***variabile di tipo puntatore***
 - Passaggio ***dell'indirizzo di una variabile*** tramite ***l'operatore &***
- Si accede al valore contenuto a tale indirizzo tramite l'operatore di ***de-referenziazione*** *

Esercizio 1 - Soluzione

(passaggio parametri per riferimento)

```
#include <math.h>
#include <stdio.h>

void converti_complex(
    float re, float im,
    float * modulo, float * argomento)
{
    *modulo = sqrt(re*re + im*im);
    *argomento = atan2(im, re);
    return;
}

int main() {
    float modulo, argomento;
    converti_complex(1.0, 1.0, &modulo, &argomento);
    printf("Modulo: %f\n
           Argomento: %f\n", modulo, argomento);
}
```

Esercizio 1 – Soluzione (variante)

(passaggio parametri per riferimento)

```
#include <math.h>
#include <stdio.h>

int converti_complex( float re, float im,
                    float * modulo, float * argomento) {
    if (re==0) return -1;
    *modulo = sqrt(re*re + im*im);
    *argomento = atan2(im, re);
    return 0;
}

int main() {
    float modulo, argomento;
    converti_complex(1.0, 1.0, &modulo, &argomento);
    printf("Modulo: %f\n
           Argomento: %f\n", modulo, argomento);
}
```

Esercizio 2

(passaggio parametri per riferimento)

Somma di due numeri complessi

- Realizzare una procedura che riceva in ingresso due numeri complessi
 - Un numero complesso è dato da una coppia rappresentante la parte reale e la parte immaginaria
- La procedura deve restituire la somma di tali valori (ancora una coppia)
- Realizzare anche un main di esempio

Esercizio 3

(passaggio parametri per riferimento)

- Un sistema di cronometraggio per la Formula 1 registra i tempi in millisecondi. Tuttavia tali tempi devono essere presentati in termini di minuti, secondi e millisecc.
- Creare una procedura che, ricevuti in ingresso un tempo dato in millisecondi, restituisca l'equivalente in termini di minuti, secondi, millisecc. (tramite eventuali parametri passati per riferimento)
- Si realizzi un main che invoca la funzione, e che dopo aver chiesto all'utente un valore indicante una durata in millisecondi, stampi a video il tempo nel formato min:sec.millisecc

Esercizio 4

(passaggio parametri per riferimento)

- Un sistema di gestione mp3 permette di calcolare in anticipo la durata di una compilation di brani.
- Creare una procedura che, ricevuti in ingresso la durata di due pezzi musicali, in termini di ore, minuti e secondi, restituisca la durata risultante dalla somma dei due brani in termini di ore, minuti e secondi.
- Si realizzi un main che chieda all'utente di inserire la durata di diversi brani musicali, e si stampi a video la durata totale (l'utente segnala il termine dei brani da inserire con un brano speciale di lunghezza 0:00.00).

Trattamento degli errori

- È ottima abitudine di programmazione che ogni funzione restituisca, oltre ad uno o più risultati, anche un ***codice identificativo per eventuali errori***
- Quali informazioni? Si deve comunicare il successo, il fallimento e/o il motivo di tale fallimento
- Tipicamente si usa un intero: il significato è stato deciso dal programmatore
- Quindi, tipicamente si devono aggiungere anche informazioni/commenti che spieghino tale significato... altrimenti???

Trattamento degli errori

Esistono diversi modi per comunicare, oltre ai risultati, eventuali codici di errore:

- Una funzione può restituire direttamente il codice di errore e, tramite passaggio per riferimento, i risultati
- Tramite una variabile globale (**NO**)
- Tramite una opportuna variabile (passata per riferimento anch'essa)
- Se la funzione restituisce un intero all'interno di un certo dominio, si possono usare valori esterni al dominio per indicare eventuali errori

Esempio: Trattamento degli Errori

Calcolo dei coefficienti binomiali

$$\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)!}$$

- Due funzioni: una che calcola il fattoriale, una che calcola il coefficiente binomiale
 - `int fact(int x)` ha senso se e solo se `x` è non negativo
 - `int binomiale(int n, int k)` ha senso se e solo se `n >= k`
- In entrambi i casi, gli errori possono essere causati da parametri non corretti! Esistono però anche altri tipi di errore

Esempio – Soluzione

(trattamento degli errori)

```
#define FATTORIALE_RET_TYPE int
#define SUCCESS 0
#define PARAM_NEGATIVE -1

FATTORIALE_RET_TYPE fattoriale(int n, int * result)
{
    int fact = 1, index;

    if (n < 0) // CONTROLLO DEI PARAMETRI!!!
    {
        return PARAM_NEGATIVE;
    }
    else
    {
        for(index = n; index > 0; index--)
            fact = fact * index;
        *result = fact;
        return SUCCESS;
    }
}
```

Esempio – Soluzione

(trattamento degli errori)

```
#define BINOMIALE_RET_TYPE
#define SUCCESS 0
#define PARAM_NEGATIVE -1
#define BINOMIALE_INCORRECT_PARAMS -5
FATTORIALE_RET_TYPE fattoriale(int n, int * result) {...}
BINOMIALE_RET_TYPE binomiale(int n, int k, int * result)
{
    int numeratore, denominatore1, denominatore2, funOK;
    funOK = fattoriale(n, &numeratore);
    if (funOK == SUCCESS) {
        funOK = fattoriale(k, &denominatore1);
        if (funOK == SUCCESS) {
            funOK = fattoriale(n-k, &denominatore2);
            if (funOK == SUCCESS) {
                *result = numeratore / (denominatore1 * denominatore2);
                return SUCCESS;
            }
            else return BINOMIALE_INCORRECT_PARAMS;
        }
        else return funOK;
    }
    else return funOK;
}
```

Esercizio 5

(trattamento degli errori)

Area e perimetro di un triangolo

- Realizzare una funzione che, date le lunghezze dei tre lati di un triangolo
 - Restituisca uno fra tre codici
 - PRIMO CASO: triangolo non valido
 - Un triangolo è invalido se uno dei tre lati è più lungo della somma degli altri due, oppure se uno dei tre lati è negativo
 - SECONDO CASO: triangolo degenere
 - Un triangolo è degenere se uno dei tre lati è nullo, oppure uno dei tre lati è uguale alla somma degli altri due
 - TERZO CASO: triangolo valido
 - Nel caso di triangolo valido
 - La funzione deve anche restituire il perimetro e l'area del triangolo
 - Per l'area, si utilizzi la formula (con s semiperimetro)

$$A = \sqrt{s(s-a)(s-b)(s-c)}$$

- Realizzare una procedura per la gestione del risultato