

# Fondamenti di Informatica T-1

## Parte 2 – Modulo di Laboratorio

---

Primissima lezione introduttiva:  
“Chi non ha mai visto un PC...”

1

## Obiettivi di questa esercitazione

---

1. Il PC: uno strumento...
2. Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica
3. File System: file, direttori, link, ...
4. Il prompt dei comandi
5. Un'occhiata all'IDE “MS Visual Studio”...

2

# Il PC: uno strumento... (1)

---

- Il Pc è uno strumento come altri, necessario al vostro lavoro
- Alcuni elementi:
  - Unità centrale (contiene processore, memoria, disco fisso, scheda madre, scheda video, etc...)
  - Monitor (LCD, CRT,...)
  - Tastiera
  - Mouse
  - Eventualmente altri dispositivi (come scanner, stampanti, modem esterni, ... - Non in questo laboratorio)

3

# Il PC: uno strumento... (2)

---

- Alcuni dispositivi sono di output (monitor), altri sono di input (tastiera e mouse)
- I PC solitamente presentano nella parte frontale dell'unità centrale il pulsante per accendere/spegnere:
  - Si accendono premendo il pulsante apposito
  - **SPEGNIMENTO**: salvo casi eccezionali, **MAI** spegnere il PC tramite il pulsante esterno...
  - ... infatti i PC moderni con SO MS WinXP/Vista/Linux/MacOsX si spengono tramite comando apposito via **software** (nella parte frontale, a volte anche il tasto di reset: mai usarlo tranne in casi eccezionali)

4

## Il PC: uno strumento... (3)

---

- Se il PC di fronte a voi è spento ...  
... è giunto il momento di accenderlo!
  - Prima di accendere, controllate che il pc sia veramente spento (led spenti nella parte frontale del pc)
  - Accendete l'unità centrale
  - Accendete il monitor
- ... vi compare una schermata misteriosa che vi chiede "Linux o Windows?"
- ... voi scegliete Windows
  - Premete il tasto 'w' sulla tastiera

5

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (1)

---

- Acceso il PC, vi compare una finestra di "Log In"
  - A volte può essere necessario premere contemporaneamente i tasti "Ctrl" + "Alt" + "Canc"
- La procedura di log-in serve per **riconoscere l'utente**, caricare le **impostazioni** ad esso relative, inizializzare opportunamente il PC
- Il log-in avviene tramite l'inserimento di due informazioni
  - Il vostro **username**: un codice unico che vi identifica come studenti
  - Una **password**: una sequenza di caratteri, che dovete tenere segreta
  - Non è possibile connettersi con gli stessi username/password su più PC contemporaneamente
  - ... se qualcuno si collega usando credenziali non sue, il suo accesso è sospeso!

6

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (2)

---

- MS Windows basa la sua interfaccia grafica (Graphic User Interface, GUI) sul concetto di “scrivania” (Desktop)
- Lo schermo simula una scrivania, su cui vi sono degli oggetti
- Tali oggetti sono rappresentati come icone con cui è possibile “interagire”
  - Ad ogni icona corrispondono insiemi di dati (file, directory, link, ...), dispositivi fisici (le unità disco) e oggetti virtuali tipici del SO

7

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (3)

---

- Due strumenti per interagire con il PC: tastiera e mouse
- Ad ogni movimento del mouse, corrisponde uno spostamento del puntatore a video
- Il mouse offre due tasti (usualmente), che svolgono diverse funzioni
- Tramite il mouse è possibile interagire con gli oggetti presenti sulla scrivania

8

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (4)

---

Posizionando il puntatore sopra una delle icone presenti sul desktop, si può interagire con essa...

- Premendo il tasto destro del mouse una volta: si ottiene una lista di azioni che è possibile effettuare
- Premendo il tasto sinistro una volta, si seleziona l'oggetto (l'icona)
- Premendo due volte velocemente il tasto sinistro, si esegue una **azione associata a default** all'oggetto rappresentato dall'icona

9

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (5)

---

- Ad esempio: su ogni desktop è presente l'icona di un cestino
- Essa rappresenta l'oggetto "cestino" del sistema operativo, cioè un contenitore dove vengono messi i dati che voi cancellate. Provate a:
  - Selezionare il cestino col tasto sinistro del mouse
  - "clickare" col tasto destro: lista di possibili azioni, tra cui lo "svuotamento" del cestino
  - "doppio click" col tasto di sinistra: viene aperta una "finestra" che mostra il contenuto del cestino
- Provare, per curiosità, anche con le altre icone

10

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (6)

---

- MS Windows offre anche la barra delle applicazioni, posta in basso nello schermo
  - Presenta un'icona in basso a sinistra, che rappresenta un "tasto", con la scritta "start"
  - Un orologio e altre piccole icone in basso a destra
- Premendo sul tasto "start" ( o "avvio") si ottiene un menù contenente diverse voci: alcune di queste sono programmi, altre invece aprono altri menù contenenti ulteriori oggetti
- Alcune voci si "attivano" anche solo ponendoci sopra il puntatore del mouse (come nel caso dell'elemento "All programs")

11

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (7)

---

- **Esercizio:**
  - aprire il menù "start",
  - selezionare la voce "All programs",
  - selezionare la voce "Accessories",
  - clickare sulla voce "Notepad"
- Così facendo, abbiamo scelto di eseguire un programma di nome "NotePad", utile per scrivere piccoli testi senza "formattazione"
- Per chiudere il programma, clickare sul tasto rosso (con una X bianca) posto in alto a destra nella finestra del programma

12

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (8)

---

- A seconda dell'icona, l'azione che viene eseguita facendo doppio click su di essa cambia
  - Se l'icona rappresenta un programma, di solito esso viene eseguito
  - Se l'icona rappresenta un file di dati, viene eseguito il programma che a default gestisce quei dati
  - Se l'icona rappresenta una unità o una cartella, viene aperta una finestra che ne mostra il contenuto (ancora in termini di altre icone)

13

## Microsoft Windows XP: alcuni concetti chiave della interfaccia grafica (9)

---

- Per spegnere il PC:
  - In laboratorio non è necessario spegnere il PC...
  - ... ma quando ci si allontana è **OBBLIGATORIO** eseguire il Log-out (o log-off)
  - A tal fine, nel menù "start", è presente la voce "Log-off": selezionarla e confermare di voler effettuare il log-off

14

## File System: file, directory,... (1)

---

- I sistemi operativi moderni memorizzano le informazioni in ***maniera permanente su dischi fissi***
- Tale memorizzazione avviene raggruppando le informazioni in insiemi unici, detti “file”, a cui l’utente deve dare un nome
- Ad es., se avete scritto una lettera al vostro prof., il contenuto di questa lettera verrà salvato in un file che voi chiamerete “HelpPlease.txt”

15

## File System: file, directory, ... (2)

---

- Un file è quindi un insieme di informazioni tra loro strettamente correlate
- File possono contenere dati o programmi
- Altri file ancora rappresentano dei dispositivi (e quindi non corrispondono effettivamente a informazioni memorizzate su memoria di massa)

16



## File System: file, directory, ... (3)

---

- A loro volta, i file sono raggruppati in cartelle (folder o directory in inglese)
- Le cartelle sono contenitori di file
  - A basso livello sono essi stessi dei file...
  - ... ma sono speciali, e l'utente non vi può accedere direttamente
- Oltre ai file, le cartelle possono contenere anche altre cartelle (esiste quindi una gerarchia di cartelle)
- **ATTENZIONE!** Nella stessa cartella, non possono esistere due file (o cartelle) con lo stesso nome!
  - Altrimenti il PC non riuscirebbe più a distinguere i due oggetti omonimi...

17

## File System: file, directory, ... (4)

---

- Esiste una gerarchia delle directory: ve n'è una, detta "root", che contiene tutte le altre cartelle
- Agli albori del PC, alla cartella "root" corrispondeva il contenuto di un disco fisso vero e proprio
- Oggi una cartella radice può corrispondere al contenuto di un disco fisso, ad una parte di esso, o al contenuto di più dischi
  - Ad esempio, il vostro desktop è salvato come una cartella, e le icone in esso sono salvate come file, dentro a tale cartella
  - Tale cartella è poi dentro un'altra, e poi dentro un'altra...
  - Windows presenta una cartella unica, chiamata "My Computer" o "Computer", che contiene tutte le altre cartelle e oggetti "virtuali"
  - Sul desktop e nel menù "start" sono (tipicamente) presenti l'icona e la voce "My Computer"

18

## File System: file, directory, ... (5)

---

### **Esercizio – creare un file di testo vuoto**

- Clickate col tasto dx in un punto qualsiasi del desktop dove non sia presente nessuna icona
- Selezionate nel menù contestuale la voce “New”, e poi selezionate “Text File”
- Date al file il nome “prova.txt” (per confermare il nome, eventualmente premete “invio” sulla tastiera)

19

## File System: file, directory, ... (6)

---

### **Esercizio – modificare un file di testo**

- Doppio click sul file rappresentante il vostro file appena creato... dovrebbe partire l'applicazione NotePad
- Scrivete una frase qualunque, e poi chiudete il programma
- Vi verrà chiesto se volete salvare il contenuto: rispondete affermativamente

20

## File System: file, directory, ... (7)

---

### Esercizio - browsing del file system

- Doppio click sull'icona "My Computer"
- Doppio click sull'icona del disco locale C: così si apre una finestra che ne mostra il contenuto
  - Il vostro file è stato salvato in una cartella di nome "Desktop"
  - che a sua volta è contenuta in una cartella chiamata col vostro username ("x0000123456")
  - che a sua volta è contenuta in una cartella "Documents and Settings"
  - che a sua volta è contenuta nel disco locale C
- Riuscite a trovare il vostro file? Se sì, apritelo e modificalo un'altra volta!

21

## File System: file, directory, ... (8)

---

- Ma dove è stato messo il vostro file esattamente?
- I file vengono identificati uno ad uno, tramite il nome del file e la gerarchia di cartelle che lo contengono, fino alla cartella root
- Il mio file è nella seguente posizione:  
`C:\Documents and Settings\p30948\Desktop\prova.txt`
- Ogni cartella è separata da un carattere '\' (dipendente dal SO)
- Tale nome è detto **percorso assoluto** del file, poiché ne indica la posizione assoluta all'interno del file system

22

## File System: file, directory, ... (9)

---

- Il nome assoluto di un file rappresenta un percorso univoco per giungere a tale file, a partire dalla directory “root”
- Se però ho già aperto un'altra cartella e sono in una posizione diversa, qual è il percorso per giungere ad un file in un'altra cartella?
- ... si utilizza il percorso relativo, che indica la posizione di un file rispetto ad una cartella diversa

23

## File System: file, directory, ... (10)

---

- Al fine di supportare i percorsi relativi, in ogni cartella ci sono sempre due cartelle speciali (a volte non visibili):
  - La cartella corrente, indicata con un “.”
  - La cartella “padre” della cartella corrente, indicata con “..”
- Ipotesi: sono dentro la cartella “Desktop”...
- ... il nome relativo del nostro file sarà

`.\prova.txt`

24

## File System: file, directory, ... (11)

---

- Se invece sono nella cartella  
`C:\Documents and Settings\p30948\Desktop\MrX`
- ... il nome relativo del nostro file sarà  
`..\prova.txt`
- Dove la notazione “..” indica la cartella padre della cartella di riferimento, cioè  
`C:\Documents and Settings\p30948\Desktop\`

25

## File System: file, directory, ... (12)

---

- Potete creare tutte le cartelle e/o sottocartelle che volete
- È buona prassi creare una **cartella distinta per ogni progetto/programma** che farete durante il corso
- Potete in ogni momento cancellare le cartelle e i file che non volete più
- Però il PC vi lascerà creare cartelle e file solo in alcune particolari cartelle, per motivi di sicurezza (sistema multiutente e multiprogrammato)

26

## File System: file, directory, ... (13)

---

- Potete creare cartelle e file:
  - nel vostro desktop (limite di spazio a 15 Mb)
  - nella cartella `C:\temp` (ma tale cartella viene cancellata ad ogni riavvio del sistema)
  - Nel disco remoto a voi assegnato (vi si accede da “My Computer”), limite di spazio a 250 Mb) (credo...)
- **CONSIGLIO:** salvate tutti i vostri dati, progetti, programmi, letterine, nello spazio remoto a voi assegnato, detto anche “Home”

27

## Il prompt dei comandi (1)

---

- I primi computer non avevano interfaccia grafica...
- ... c'era a disposizione solo un'interfaccia testuale, senza mouse, basata unicamente sull'interazione tramite tastiera
- L'interazione è detta “**a linea di comando**”: si digitano direttamente i comandi, che il PC esegue
- Tale modalità d'interazione è tuttora disponibile sotto tutti i sistemi, ed è molto comoda e veloce (a patto di avere un po' di esperienza)

28

## Il prompt dei comandi (2)

---

- Nella modalità a linea di comando, lo schermo è nero, suddiviso in linee di testo, e presenta il “prompt”
- Il prompt è un insieme di caratteri che forniscono alcune informazioni utili
- Tipicamente, un trattino in basso che lampeggia indica che il PC è pronto a ricevere comandi
- Alcuni prompt mostrano anche la “posizione corrente” nel file system, in forma del percorso assoluto della cartella corrente
- Per cartella corrente, si intende la cartella dove (a default) vengono creati e salvati i file

29

## Il prompt dei comandi (3)

---

- L'applicazione odierna che permette tale tipo di interazione con il SO è chiamata “command prompt” (in mondo MS; più generalmente **shell**)
- Per eseguire tale applicazione, ci sono (tra molti modi possibili) i modi che seguono:
  - Menù “start”, “All Programs”, “Accessories”, “Command prompt”
  - Menù “start”, “Run...”, digitare “cmd” (che è il nome del programma apposito) e premere OK

30

## Il prompt dei comandi (4)

---

- Che cosa si può fare con il prompt?  
TUTTO! Basta conoscere i comandi...
  - Se si è in una directory, e si vuole conoscerne il contenuto, è sufficiente digitare “**dir**” per ottenerne il risultato a video
  - Se si vuole cambiare directory, esiste il comando “**cd**”, seguito dal percorso assoluto o relativo della directory destinazione
    - “cd ..”        Sposta nella cartella padre
    - “cd .”         Sposta nella directory corrente, cioè...

31

## Il prompt dei comandi (5)

---

- Se si vuole copiare un file (cioè copiare il contenuto di un file e metterlo dentro un altro file), esiste il comando “**copy sourceName destName**”
- Se si vuole creare una nuova directory, esiste il comando “**mkdir dirName**”, che crea nella directory corrente una nuova directory di nome “name”
- Se si vuole cancellare un file, esiste il comando “**del fileName**”...
- Se si vuole eseguire un programma, basta digitare il nome del file che contiene tale programma
  - Non tutti i programmi si possono eseguire così, ma solo quelli per cui il command prompt è configurato a “trovare” i corrispondenti file eseguibili

32



## Il prompt dei comandi (6)

---

### Esercizio – Mettere un po' di ordine sul desktop

- Aprire il prompt dei comandi
- Se non siete già nella cartella relativa al vostro desktop, spostatevi in tale cartella con il comando `cd`
- Eseguite il comando `dir`: dovrete vedere elencato anche il file creato prima, di nome `prova.txt`
- Create una nuova cartella, di nome `lab00`
- Copiate il file `prova.txt` nella cartella `lab00` (ricordatevi eventualmente l'uso dei nomi relativi...). Però abbiate cura di cambiare il nome del file da `prova.txt` a `prova.c`
- Cancellate il file `prova.txt`
- Cambiate directory e andate nella directory `lab00`

33

## Il prompt dei comandi (7)

---

### Esercizio – Scriviamo il nostro primo programma

- Lanciate l'applicazione notepad (a tal scopo scrivete il comando "`notepad`" al prompt)
- Aprite il menù file, e tramite la voce "File -> Open" andate ad aprire il file "`prova.txt`"
- Cancellate quanto scritto prima e copiate brutalmente

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    printf("Hello World!");
}
```

- Salvate le modifiche e chiudete il programma notepad

34

## Il prompt dei comandi (8)

---

### Esercizio – Compiliamo (e linkiamo) il nostro primo programma

- Chiudete il prompt dei comandi
- Aprite il prompt dei comandi tramite l'applicazione apposita fornita con visual studio (Menù “start”, “all programs”, “Microsoft Visual Studio 2008”, “Tools”, “Visual Studio 2008 Command Prompt”)
- Viene aperto un prompt dei comandi già configurato opportunamente per poter compilare i programmi
- Se non siete nella cartella opportuna, tramite i comandi `cd` e `dir` spostatevi fino nella cartella `lab00`
- Digitate il comando “`cl /c prova.c`”: se tutto va bene, non dovrete ottenere messaggi di errore

35

## Il prompt dei comandi (8)

---

### Esercizio – Che cosa è successo quando abbiamo compilato?

- Eseguite il comando `dir` e osservate che file ci sono nella vostra directory
- Chi ha creato ognuno di quei file?
- Digitate ora il comando “`link prova.obj`”
  - Eseguite il comando `dir` e osservate che file ci sono nella vostra directory
  - Chi ha creato quei file?
- Digitate ora il comando “`prova.exe`”
- Che cosa succede?

36

## Una rapida occhiata all'IDE "MS Visual Studio"

---

- Eseguite il programma "Microsoft Visual Studio 2010", che trovate nascosto da qualche parte nel menù "start"...
- E ora diamoci un'occhiata assieme...

37

## Accesso ai laboratori

---

- Prerequisiti per ottenere un account
  - essere regolarmente iscritti
  - essere in possesso delle proprie credenziali di Ateneo (nella forma nome.cognome@studio.unibo.it)
- Istruzioni
  - accedere al sito [http://infoy.ing.unibo.it/new\\_account](http://infoy.ing.unibo.it/new_account)
  - utilizzare le credenziali di Ateneo per accedere al sistema
  - una volta autenticati, viene comunicato lo username da utilizzare nei laboratori.
  - per completare la procedura inserire la password che si desidera utilizzare nei laboratori

38