

# Capitolo 3 – Sviluppo di Programmi Strutturati

1

## Outline

### Introduzione

### Strutture di controllo

### If Selection Statement

### If...Else Selection Statement

### While Repetition Statement

### Ripetizione Counter-Controlled

### Uso di una sentinella

### Strutture di controllo innestate

### Operatori di assegnamento

### Operatori di Incremento e Decremento

## Introduzione

2

- Prima di scrivere un programma:
  - Comprendere a fondo il problema
  - Pianificare con cura un approccio per risolverlo
- Mentre si scrive un programma:
  - Individuare quali “building blocks” sono disponibili
  - Usare buoni principi di programmazione

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## Strutture di controllo

3

- Teorema di Bohm e Jacopini
  - Tutti i programmi possono essere scritti usando tre strutture di controllo fondamentali
    - SEQUENZA: Nativa nel C. I programmi vengono eseguiti sequenzialmente per default
    - SELEZIONE: Il C ne ha tre tipi: i f, i f...el se, e swi tch
    - ITERAZIONE: Il C ne ha tre tipi: whi l e, do...whi l e e for

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## i f Selection Statement

4

- Struttura di SELEZIONE:
  - Usata per scegliere tra diverse alternative
  - Pseudocodice:
    - If student's grade is greater than or equal to 60*
    - Print "Passed"*
- Se la condizione è vera (true)
  - Statement Print eseguito e il programma va al prossimo statement
  - Se falsa (fal se), print statement ignorato e il programma va al prossimo statement
  - L'indentazione rende il programma più leggibile
    - Il C ignora gli spazi bianchi

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## if Selection Statement

- Statement in C:

```
if ( grade >= 60 )
    printf( "Passed\n" );
```



## if...else Selection Statement

- if
  - Eseguire un'azione solo se la condizione è vera (true)
- if...else
  - Specifica l'azione da eseguire quando la condizione è vera (true) e quando è falsa (false)
- Pseudocodice:
  - If student's grade is greater than or equal to 60*
  - Print "Passed"*
  - else*
  - Print "Failed"*
  - Nota la spaziatura e l'indentazione



## if...else Selection Statement

- Codice C:

```
if ( grade >= 60 )
    printf( "Passed\n" );
else
    printf( "Failed\n" );
```

- Operatore condizionale ternario (?: )

- Ha tre argomenti (condizione, valore se true, valore se false)
- Possiamo scrivere:
 

```
printf( "%s\n", grade >= 60 ? "Passed" : "Failed" );
```
- Oppure:
 

```
grade >= 60 ? printf( "Passed\n" ) : printf( "Failed\n" );
```



## if...else Selection Statement

- if...else statement innestati
  - Test per casi multipli tramite if...else selection statements all'interno di if...else selection statement



## if...else Selection Statement

- Pseudocodice per if...else innestati

*If student's grade is greater than or equal to 90*

*Print "A"*

*else*

*If student's grade is greater than or equal to 80*

*Print "B"*

*else*

*If student's grade is greater than or equal to 70*

*Print "C"*

*else*

*If student's grade is greater than or equal to 60*

*Print "D"*

*else*

*Print "F"*



## if...else Selection Statement

- Statement composti:

- Insieme di statements all'interno di coppie di parentesi graffe

- Esempio:

```
if ( grade >= 60 )
    printf( "Passed. \n" );
else {
    printf( "Failed. \n" );
    printf( "You must take this course again. \n" );
}
```

- Senza le parentesi, lo statement

```
printf( "You must take this course again. \n" );
```

sarebbe eseguito automaticamente



## while Repetition Statement

- Struttura iterativa

- Il programmatore specifica un'azione che deve essere eseguita fino a quando una condizione rimane vera (true)

- Pseudocodice:

*While there are more items on my shopping list*

*Purchase next item and cross it off my list*

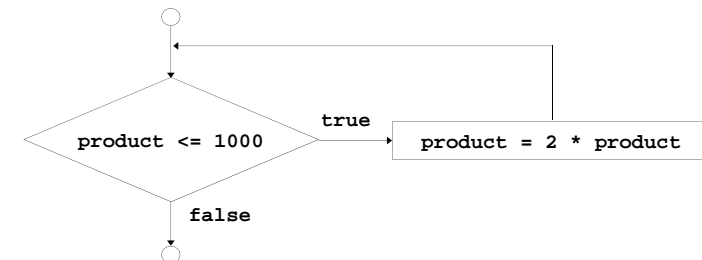
- Ciclo while ripetuto fino a quando la condizione diviene falsa (false)



## while Repetition Statement

- Esempio:

```
int product = 2;
while ( product <= 1000 )
    product = 2 * product;
```



## Ripetizione Counter-Controlled

- Ripetizione Counter-controlled

- Ciclo ripetuto fino a quando un contatore raggiunge un certo valore
- Il numero di ripetizioni è noto a priori
- Esempio: 10 studenti rispondono ad un quiz. I risultati (interi tra 0 e 100) per questo quiz sono disponibili. Determinare la media della classe per quel quiz
- Pseudocodice:

*Set total to zero*

*Set grade counter to one*

*While grade counter is less than or equal to ten*

*Input the next grade*

*Add the grade into the total*

*Add one to the grade counter*

*Set the class average to the total divided by ten*

*Print the class average*

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



```

1 /* Fig. 3.6: fig03_06.c
2   Class average program with counter-controlled repetition */
3 #include <stdio.h>
4
5 /* function main begins program execution */
6 int main()
7 {
8     int counter; /* number of grade to be entered next */
9     int grade; /* grade value */
10    int total; /* sum of grades input by user */
11    int average; /* average of grades */
12
13    /* initialization phase */
14    total = 0; /* initialize total */
15    counter = 1; /* initialize loop counter */
16
17    /* processing phase */
18    while ( counter <= 10 ) { /* loop 10 times */
19        printf( "Enter grade: " ); /* prompt for input */
20        scanf( "%d", &grade ); /* read grade from user */
21        total = total + grade; /* add grade to total */
22        counter = counter + 1; /* increment counter */
23    } /* end while */
24
  
```

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

```

25 /* termination phase */
26 average = total / 10; /* integer division */
27
28 /* display result */
29 printf( "Class average is %d\n", average );
30
31 return 0; /* indicate program ended successfully */
32
33 } /* end function main */
  
```

### Program Output

```

Enter grade: 98
Enter grade: 76
Enter grade: 71
Enter grade: 87
Enter grade: 83
Enter grade: 90
Enter grade: 57
Enter grade: 79
Enter grade: 82
Enter grade: 94
Class average is 81
  
```

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

## Uso di una sentinella

- Il problema diviene:

*Sviluppare un programma per calcolare la media della classe su un numero qualsiasi di studenti.*

- Numero di studenti non conosciuto a priori
- Come fa il programma a sapere quando deve terminare?

- Usare un valore *sentinella*

- Indica “la fine dell’inserimento dei dati”
- Il ciclo termina quando l’utente inserisce il valore sentinella
- Il valore sentinella viene scelto in modo che non possa essere confuso con un input regolare (ad esempio -1 in questo esempio)

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## Uso di una sentinella

*Initialize total to zero*

*Initialize counter to zero*

*Input the first grade*

*While the user has not as yet entered the sentinel*

*Add this grade into the running total*

*Add one to the grade counter*

*Input the next grade (possibly the sentinel)*

*If the counter is not equal to zero*

*Set the average to the total divided by the counter*

*Print the average*

*else*

*Print "No grades were entered"*

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



```

1  /* Fig. 3.8: fig03_08.c
2     Class average program with sentinel-controlled repetition */
3  #include <stdio.h>
4
5  /* function main begins program execution */
6  int main()
7  {
8     int counter; /* number of grades entered */
9     int grade; /* grade value */
10    int total; /* sum of grades */
11
12    float average; /* number with decimal point for average */
13
14    /* initialization phase */
15    total = 0; /* initialize total */
16    counter = 0; /* initialize loop counter */
17
18    /* processing phase */
19    /* get first grade from user */
20    printf( "Enter grade, -1 to end: " ); /* prompt for input */
21    scanf( "%d", &grade ); /* read grade from user */
22
23    /* loop while sentinel value not yet read from user */
24    while ( grade != -1 ) {
25        total = total + grade; /* add grade to total */
26        counter = counter + 1; /* increment counter */
27

```

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



Outline

fig03\_08.c (Part 1 of 2)

```

28    printf( "Enter grade, -1 to end: " ); /* prompt for input */
29    scanf( "%d", &grade ); /* read next grade */
30 } /* end while */
31
32 /* termination phase */
33 /* if user entered at least one grade */
34 if ( counter != 0 ) {
35
36     /* calculate average of all grades entered */
37     average = ( float ) total / counter;
38
39     /* display average with two digits of precision */
40     printf( "Class average is %.2f\n", average );
41 } /* end if */
42 else { /* if no grades were entered, output message */
43     printf( "No grades were entered\n" );
44 } /* end else */
45
46 return 0; /* indicate program ended successfully */
47
48 } /* end function main */

```



Outline

fig03\_08.c (Part 2 of 2)

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

```

Enter grade, -1 to end: 75
Enter grade, -1 to end: 94
Enter grade, -1 to end: 97
Enter grade, -1 to end: 88
Enter grade, -1 to end: 70
Enter grade, -1 to end: 64
Enter grade, -1 to end: 83
Enter grade, -1 to end: 89
Enter grade, -1 to end: -1
Class average is 82.50

```

```

Enter grade, -1 to end: -1
No grades were entered

```



Outline

Program Output

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

## Strutture di controllo innestate

- Problema
  - Un college ha una lista di risultati di test (1 = superato, 2 = fallito) per 10 studenti
  - Scrivere un programma che analizzi i risultati
    - Se più di 8 studenti superano il test, allora stampa "Insegnamento OK"
- Nota
  - Il programma deve processare 10 risultati del test
    - Sarà usato un ciclo counter-controlled
  - Possono essere usati due contatori
    - Uno per il numero di "superato", uno per il numero di "fallito"
  - Ogni risultato del test result è un numero —1 oppure 2
    - Se il numero non è 1, assumiamo sia 2

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## Strutture di controllo innestate

- Top level outline
  - Analyze exam results and decide if tuition should be raised*
- First Refinement
  - Initialize variables*
  - Input the ten quiz grades and count passes and failures*
  - Print a summary of the exam results and decide if tuition should be raised*
- Refine *Initialize variables* to
  - Initialize passes to zero*
  - Initialize failures to zero*
  - Initialize student counter to one*

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## Strutture di controllo innestate

- Refine *Input the ten quiz grades and count passes and failures* to
  - While student counter is less than or equal to ten*
  - Input the next exam result*
  - If the student passed*
  - Add one to passes*
  - else*
  - Add one to failures*
  - Add one to student counter*
- Refine *Print a summary of the exam results and decide if tuition should be raised* to
  - Print the number of passes*
  - Print the number of failures*
  - If more than eight students passed*
  - Print "Raise tuition"*

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



## Strutture di controllo innestate

*Initialize passes to zero*  
*Initialize failures to zero*  
*Initialize student to one*

*While student counter is less than or equal to ten*  
*Input the next exam result*

*If the student passed*  
*Add one to passes*

*else*  
*Add one to failures*

*Add one to student counter*

*Print the number of passes*  
*Print the number of failures*  
*If more than eight students passed*  
*Print "Raise tuition"*

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



```

1 /* Fig. 3.10: fig03_10.c
2   Analysis of examination results */
3 #include <stdio.h>
4
5 /* function main begins program execution */
6 int main()
7 {
8   /* initialize variables in definitions */
9   int passes = 0; /* number of passes */
10  int failures = 0; /* number of failures */
11  int student = 1; /* student counter */
12  int result; /* one exam result */
13
14  /* process 10 students using counter-controlled loop */
15  while ( student <= 10 ) {
16
17   /* prompt user for input and obtain value from user */
18   printf( "Enter result ( 1=pass, 2=fail ): " );
19   scanf( "%d", &result );
20
21   /* if result 1, increment passes */
22   if ( result == 1 ) {
23     passes = passes + 1;
24   } /* end if */

```



Outline

25

fig03\_10.c (Part 1 of 2)

```

25   else { /* otherwise, increment failures */
26     failures = failures + 1;
27   } /* end else */
28
29   student = student + 1; /* increment student counter */
30 } /* end while */
31
32 /* termination phase; display number of passes and failures */
33 printf( "Passed %d\n", passes );
34 printf( "Failed %d\n", failures );
35
36 /* if more than eight students passed, print "raise tuition" */
37 if ( passes > 8 ) {
38   printf( "Raise tuition\n" );
39 } /* end if */
40
41 return 0; /* indicate program ended successfully */
42
43 } /* end function main */

```



Outline

26

fig03\_10.c (Part 2 of 2)

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

```

Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 2
Enter Result (1=pass, 2=fail): 2
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 2
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 2
Passed 6
Failed 4

```



Outline

27

Program Output

```

Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 2
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Enter Result (1=pass, 2=fail): 1
Passed 9
Failed 1
Raise tuition

```

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.

## Operatori di assegnamento

- Gli operatori di assegnamento abbreviano le espressioni di assegnamento

`c = c + 3;`

può essere abbreviato in `c += 3`

- Statement nella forma

*variable = variable operator expression;*

possono essere riscritti nella forma

*variable operator= expression;*

- Esempi di altri operatori di assegnamento:

`d -= 4`      (`d = d - 4`)

`e *= 5`      (`e = e * 5`)

`f /= 3`      (`f = f / 3`)

`g %= 9`      (`g = g % 9`)

© Copyright 1992–2004 by Deitel & Associates, Inc. and Pearson Education Inc. All Rights Reserved.



28

## Operatori di assegnamento

Siano: `int c = 3, d = 5, e = 4, f = 6, g = 12;`

Operatore di assegnamento	Esempio di espressione	Spiegazione	Assegna
<code>+=</code>	<code>c += 7</code>	<code>c = c + 7</code>	10 a c
<code>-=</code>	<code>d -= 4</code>	<code>d = d - 4</code>	1 a d
<code>*=</code>	<code>e *= 5</code>	<code>e = e * 5</code>	20 a e
<code>/=</code>	<code>f /= 3</code>	<code>f = f / 3</code>	2 a f
<code>%=</code>	<code>g %= 9</code>	<code>g = g % 9</code>	3 a g

Fig. 3.11 Operatori aritmetici di assegnamento.



## Operatori di Incremento e Decremento

- Operatore di Incremento (`++`)
  - Può essere usato invece di `c+=1`
- Operatore di Decremento (`--`)
  - Può essere usato invece di `c-=1`
- Preincremento
  - L'operatore è usato prima della variabile (`++c` or `--c`)
  - La variabile è cambiata prima che l'espressione che la contiene sia valutata
- Postincremento
  - L'operatore è usato dopo la variabile (`c++` or `c--`)
  - L'espressione viene eseguita prima che la variabile sia cambiata



## Operatori di Incremento e Decremento



- Se `c` è uguale a 5, allora
  - `printf( "%d", ++c );`
    - Stampa 6
  - `printf( "%d", c++ );`
    - Stampa 5
    - In entrambi i casi, `c` ha il valore 6
- Quando la variabile non è in un'espressione
  - Preincremento e postincremento hanno lo stesso effetto
    - `++c;`
    - `printf( "%d", c );`
  - Ha lo stesso effetto di
    - `c++;`
    - `printf( "%d", c );`



```



1  /* Fig. 3.13: fig03_13.c
2     Preincrementing and postincrementing */
3  #include <stdio.h>
4
5  /* function main begins program execution */
6  int main()
7  {
8     int c;           /* define variable */
9
10     /* demonstrate postincrement */
11     c = 5;          /* assign 5 to c */
12     printf( "%d\n", c ); /* print 5 */
13     printf( "%d\n", c++ ); /* print 5 then postincrement */
14     printf( "%d\n", c ); /* print 6 */
15
16     /* demonstrate preincrement */
17     c = 5;          /* assign 5 to c */
18     printf( "%d\n", c ); /* print 5 */
19     printf( "%d\n", ++c ); /* preincrement then print 6 */
20     printf( "%d\n", c ); /* print 6 */
21
22     return 0; /* indicate program ended successfully */
23
24 } /* end function main */

```

 [Outline](#)  
 `fig03_13.c`



5  
5  
6  
5  
6  
6

 Outline  
  
**Program Output**