

Esercizi su

Istruzioni di scelta multipla

Fasi di sviluppo

Overflow

Scelta multipla

Esercizio 1/2

- Scrivere un programma che chieda all'utente di scegliere tra varie opzioni e stampi il nome dell'opzione scelta
- Esempio 1:
 - 1 *Opzione A*
 - 2 *Opzione B*
 - 3 *Opzione C*
 - 4 *Opzione D*

Scegli un'opzione: 2
Hai scelto l'opzione B

- Esempio 2:

1 Opzione A

2 Opzione B

3 Opzione C

4 Opzione D

Scegli un opzione: -1

Scelta non valida

- Soluzione in: *primo_menu.cc*

Esercizio 1/3

- Scrivere un programma che chieda all'utente di scegliere tra le seguenti opzioni (di cui una ripetuta due volte) e stampi il nome dell'opzione scelta

1 Opzione A

3 Opzione B

4 Opzione C

5 Opzione C

6 Opzione D

Scegli un'opzione: 4

Hai scelto l'opzione C

- Esempio 2:

1 Opzione A

3 Opzione B

4 Opzione C

5 Opzione C

6 Opzione D

Scegli un'opzione: 2

Scelta non valida

Esercizio 3/3

- **Non replicate il codice** per la stampa dei messaggi nei casi 4 e 5
- Soluzione in: *menu_multiplo.cc*

Esercizio per casa: calcolatrice

- Testo e soluzione in *calcolatrice.cc*

Fasi di sviluppo

Azioni ed attori

- Per descrivere il comportamento di un programma o quello che accade nelle fasi del suo sviluppo si fa riferimento spesso alle azioni che possono essere compiute da uno dei seguenti attori: il **programmatore**, il **compilatore**, il **programma** stesso o l'utente del programma (**utente**)

I *tempi* di un programma 1/3

- Inoltre tali azioni possono essere compiute in tre diversi momenti dello sviluppo del programma:

1) A tempo di scrittura del programma, da parte del programmatore

Es.: il valore iniziale di una variabile o di una costante viene definito a tempo di scrittura del programma da parte del programmatore mediante una **inizializzazione**

I tempi di un programma 2/3

2) A tempo di compilazione del programma, da parte del compilatore

Es.: un errore di sintassi viene comunicato dal compilatore appunto durante la compilazione del programma

I *tempi* di un programma 3/3

3)A tempo di esecuzione del programma, da parte dell'utente o del programma stesso

Es.: (su richiesta del programma) l'utente fornisce il valore di una variabile mentre il programma stesso è in esecuzione

Dimensioni dei tipi di dato ed Overflow

Operatore *sizeof*

- Restituisce la *dimensione* di un'espressione o di un tipo
- *sizeof (espressione)*
Numero di byte (*char*) necessari per memorizzare i possibili valori dell'espressione
- *sizeof (nome_tipo)*
Numero di byte (*char*) necessari per memorizzare un oggetto del tipo passato come parametro

Esercizio: dimensione int 1/2

- Scrivere un programma che stampi sullo schermo la dimensione in *byte* di un oggetto di tipo *int* sulla macchina su cui è eseguito

Esercizio: dimensione int 2/2

```
int main()
```

```
{
```

```
cout<<sizeof(int)<<endl ;
```

```
return 0 ;
```

```
}
```

Valori possibili per il tipo *int*

- Tipicamente un oggetto di tipo **int** memorizzato su n byte, ossia $8*n$ bit, può contenere valori interi nell'intervallo

$$[-2^{(8*n - 1)}, 2^{(8*n - 1)} - 1]$$

- Quindi, per esempio su 4 byte si ha

$$[-2^{31}, 2^{31} - 1] =$$
$$[-2147483648, 2147483647]$$

- Lo standard prevede la disponibilità di costanti o funzioni per conoscere i limiti per ogni tipo di dato (che vedremo)

Dimensioni tipiche

- In generale, le dimensioni dei tipi di dato dipendono dal *data model* utilizzato dal compilatore. I tipici *data model* prevedono:
 - Su macchine a 32 bit
 - **int** su 4 byte
 - Su macchine a 64 bit
 - **int** quasi sempre su 4 byte
 - sono, per esempio, su 4 byte nel caso del gcc sotto Linux

Overflow

Esercizio 1/3

- Scrivere un programma che definisce una variabile *i* di tipo *int*, la inizializza ad un valore qualsiasi e
- stampa il valore di *i*
- incrementa *i* di una unita'
- stampa il nuovo valore di *i*

Esercizio 2/3

```
main()
{
    int i = 23 ;
    cout<<i<<endl ;
    i++ ;
    cout<<i<<endl ;
}
```

Esercizio 3/3

- Modificare il programma affinché inizializzi i al seguente valore:

2147483647

- Quale sarà l'output del programma?
- Eseguirlo per controllare

Overflow 1/3

- Si ha quando il valore di una espressione è **troppo grande** (in modulo) per essere contenuto
 - nel tipo di dato del risultato, oppure
 - nell'oggetto a cui si vuole assegnare tale valore
- In tal caso, il risultato o il nuovo valore dell'oggetto sarà in generale logicamente **non correlato** con l'operazione effettuata
 - E potrà variare da sistema a sistema

Overflow 2/3

- E' stato segnalato automaticamente qualche errore durante l'esecuzione del precedente programma?
- Lo standard non prescrive segnalazioni d'errore di *overflow* a tempo di esecuzione
- Quello che succede è che le operazioni sono effettuate **senza controllare** se il risultato sarà corretto

Overflow 3/3

- Una conoscenza approfondita della rappresentazione interna del tipo di dato permette di prevedere il valore risultante anche in caso di *overflow*
- Ma, come si è detto, tale valore può variare da sistema a sistema
- Non vedremo la rappresentazione dei numeri in memoria e, per semplicità, in tutti i programmi che faremo in questo corso, considereremo come **casuale** il risultato di una operazione in caso di *overflow*

Esercizio 1/4

- Scrivere un programma che, letti due numeri interi in ingresso, stampi la loro somma sia se c'è stato *overflow* sia se non c'è stato, ma, nel caso ci sia stato, avvisi che c'è stato appunto un *overflow*
- Esempio:

*Inserisci i due numeri da sommare:
2147483647 78*

2147483647 + 78 = -2147483571

Attenzione: il risultato non è attendibile perché c'e' stato overflow

Esercizio 2/4

- Attenzione al fatto che l'utente può inserire anche numeri negativi !!!
 - Magari svolgere l'esercizio prima solo per numeri positivi
- Dall'analisi del problema ci accorgiamo che
 - in caso di overflow, una volta effettuata la somma il risultato è casuale, per cui tale valore non si può utilizzare per nessun tipo di deduzione

Esercizio 3/4

- Altra idea *difettosa*
 - Confrontare il risultato della somma con il valore massimo o il valore minimo memorizzabile in un **int**
 - Purtroppo, anche se c'è stato overflow, tali confronti danno comunque esito positivo
 - Perché il risultato stesso è di tipo **int**, anche se c'è overflow
 - Ed in un oggetto di tipo **int** non si può ovviamente memorizzare un numero
 - più grande del massimo numero consentito per il tipo **int**, oppure
 - più piccolo del minimo numero memorizzabile in un numero di tipo **int**

Provando a spiegare ...

- ... con una immagine



Esercizio 4/4

- Soluzione in *somma_overflow.cc*
- Guardare l'idea suggerita nella prossima slide solo dopo aver provato da soli

Suggerimenti

- Suggerimento generale: per leggibilità memorizzare in una costante `MAXINT` l'intero più grande rappresentabile (scoperto per esempio con l'esercizio precedente)
- **Idea** Riflettere sulle seguenti domande
 - 1) e vero che la somma di due numeri positivi `A` e `B` di tipo `int` non supera `MAXINT` se e solo se $B \leq \text{MAXINT} - A$?
 - 2) e vero che `MAXINT - A` non genera mai overflow se `A` è un numero positivo di tipo `int` ?

Esercizio per casa

- Scrivere un programma che, letti due numeri interi in ingresso, stampi il risultato del prodotto e dica se tale prodotto ha generato *overflow* oppure no
- Soluzione non fornita

Mini-prova scritta d'esame

- *mini-scritto-1.pdf*
- Soluzione in
sol-mini-scritto-1.pdf