

Tecniche della Programmazione, lez. 5

BTW, come scriviamo i numeri noi, e lui ...

Tipi base, loro uso, loro rappresentazione (quasi tutta)

- TIPO
 - Valori
 - Operatori
- Espressioni
 - Valutazione

Tipo (VALORI + operazioni)

(Per i tipi elementari)

Un tipo denota un
INSIEME DI VALORI e un
INSIEME DI OPERAZIONI
ammissibili su quei valori

INSIEME DI VALORI: si chiama anche **DOMINIO** del tipo.

int $[-2^{31}, 2^{31} - 1]$ sottoinsieme degli INTERI;
rappresentazione binaria (*Complemento a 2*) in 32 bit

float sottoinsieme dei numeri reali;
rappresentazione *Floating Point* in 32 bit

double come sopra ma 64 bit

char $[0, 255]$ Caratteri $[-128, 127]$!!!
rappresentazione come codice della tabella ASCII

NB Dimensioni in bit (dipendono dalla configurazione del sistema di programmazione)

BTW ... come scriviamo i numeri, noi ...

numero = concetto

numeraled = il modo di scrivere il numero, con le cifre disponibili

cifre disponibili 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

NUMERALE

7

0

10

127

???

1919

0021

0999

99

NUMERO

sette

zero

dieci

centoventisette

millenovecentodiciannove

millenovecentodiciannove

ventuno

novecento99

novantanove

tsk ... non bastano 3 cifre
ne servono 4, minimo 4

e possiamo scrivere il numerale del
medesimo numero anche usando piu`
cifre del minimo: le cifre in piu`
sono zeri, cosi` non "pesano" sul
risultato finale

BTW ... come scriviamo i numeri, noi ...

numero = concetto

numerales = il modo di scrivere il numero, con le cifre disponibili

cifre disponibili 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Assumiamo che i numerali debbano essere scritti con 4 cifre:

NUMERALE

0127

0007

0000

0010

1919

0021

0999

0061

9999

NUMERO

centoventisette

sette

zero

dieci

millenovecentodiciannove

ventuno

novacentonovantanove

sessantuno

novemilanovecento99

Riflessione:

con 4 cifre si possono scrivere 10^4 numerali

cioe` rappresentare sulla carta 10000 numeri diversi, nell'intervallo $[0, 9999]$

cioe` da 0000 a 9999



BTW ... come scriviamo i numeri, noi ... e lui



numero = concetto

numerales = il modo di scrivere il numero, con le cifre disponibili

assumiamo invece che le cifre disponibili siano 0 1

NUMERALE

NUMERO

100

quattro

111

sette

0

zero

1

uno

10

due

???

otto

← tsk ... non bastano 3 cifre, ne servono 4, minimo 4

1000

otto

e possiamo scrivere il numerales del medesimo numero anche usando piu` cifre del minimo ...

0001

uno

????

sedici

← tsk ... non bastano 4 cifre, ne servono 5, minimo 5

BTW ... come scriviamo i numeri, noi ... e lui



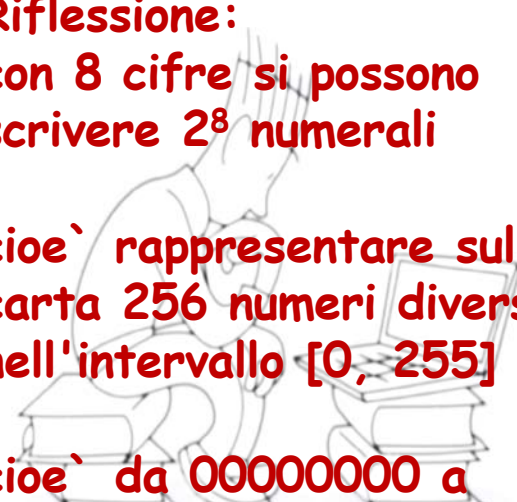
numero = concetto

numerale = il modo di scrivere il numero, con le cifre disponibili
cifre disponibili 0 1

numero di cifre usate per scrivere i numerali: 8

NUMERALE	NUMERO
00000100	quattro
00000111	sette
00000000	zero
00000001	uno
00000010	due
00001000	otto
10000000	128 (sarebbe centoventotto)
10000001	centoventinove
11111110	254 (sarebbe ...)
11111111	255 (...)

Riflessione:
con 8 cifre si possono scrivere 2^8 numerali
cioè rappresentare sulla carta 256 numeri diversi, nell'intervallo [0, 255]
cioè da 00000000 a 11111111



BTW ... esercizio per casa

numero di cifre usate per scrivere i numerali: 4
scrivere i numerali binari e i corrispondenti numeri

NUMERALE	NUMERO
0000	...
0001	...
0010	...
0011	...
0100	...
...	...

quanti possibili numerali con 4 bit?

per ogni cifra del numerale (cioè la singola posizione nel numerale) possiamo usare una tra le due cifre binarie possibili (cifra 0 o cifra 1)

QUINDI

$$2*2*2*2$$

2 alla quarta

$$2^4$$

16

Wait!

Bit?!

Cioè ogni bit rappresenta una cifra binaria e quindi dire che scriviamo un numero su 4 bit equivale a dire che lo scriviamo con quattro cifre binarie?

Sì.

Tipo (**VALORI** + operazioni)

(Per i tipi elementari)

Un tipo denota un
INSIEME DI VALORI e un
INSIEME DI OPERAZIONI
ammissibili su quei valori

INSIEME DI VALORI: si chiama anche **DOMINIO** del tipo.

int $[-2^{31}, 2^{31} - 1]$ sottoinsieme degli INTERI;
rappresentazione binaria (*Complemento a 2*) in 32
bit

float sottoinsieme dei numeri reali;
rappresentazione *Floating Point* in 32 bit

double come sopra ma 64 bit

char $[0, 255]$ Caratteri $[-128, 127]$!!!
rappresentazione come codice della tabella ASCII

NB Dimensioni in bit (dipendono dal sistema di programmazione)

Tipo (valori + OPERAZIONI)

TIPO = VALORI + OPERAZIONI ammissibili su quei valori

Per i tipi elementari

INSIEME DI OPERAZIONI (*operatori*)

int +, -, *, /, % (producono un valore int)

float +, -, *, / (producono un valore float)

double come sopra ma producono un valore double

char come sopra per int !!!
rappresentazione come codice della tabella ASCII

Producono??

Espressione



(mainly) Combinazione di operatori ed operandi, che, mediante VALUTAZIONE, dà luogo ad un valore

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n, m, q, p;  
  
q = (n+m)*p  
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Quali sarebbero le espressioni?



Espressione

Esempio (usiamo gli interi)

(mainly) Combinazione di operatori ed operandi, che, mediante VALUTAZIONE, dà luogo ad un valore



```
int n=3, m=4, q, p=6;
```

```
q = (n+m)*p
```

```
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressione

Espressione

Esempio (usiamo gli interi)

(mainly) Combinazione di operatori ed operandi, che, mediante VALUTAZIONE, dà luogo ad un valore



```
int n=3, m=4, q, p=6;
```

```
q = (n+m)*p
```

```
printf("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Anche questa è un'espressione

Ma ne parliamo tra 17 slide circa ...

Valutiamo $(n+m) * p$



VALUTAZIONE di un'espressione ($(n+m)*p$)

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;  
  
q = (n+m)*p  
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressioni anche queste ...
(sottoespressioni di una espressione,
ma sempre espressioni:

la VALUTAZIONE
dell'espressione "contenente"
e` fatta attraverso la
valutazione delle
sottoespressioni "contenute"
(o "sottoespressioni")

Espressione elementare ... accesso
alla variabile

Quanto vale $(n+m)*p$?





VALUTAZIONE di un'espressione

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;  
  
q = (n+m)*p  
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressioni (sottoespressioni di una espressione, ma sempre espressioni: la VALUTAZIONE dell'espressione contenente e' fatta attraverso la valutazione delle sottoespressioni)

- Quanto vale (n+m)*p ?
- Quanto vale (n+m) ?
- Quanto vale p ?

Espressione elementare ... accesso alla variabile



VALUTAZIONE di un'espressione

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;
```

```
q = (n+m)*p  
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressioni (sottoespressioni di una espressione, ma sempre espressioni: la VALUTAZIONE dell'espressione contenente e' fatta attraverso la valutazione delle sottoespressioni)

Quanto vale $(n+m)*p$?

Quanto vale $(n+m)$?

Quanto vale n ?

Quanto vale m ?

Quanto vale p ?

Espressione elementare ... accesso alla variabile

Espressione: un solo operatore e due sottoespressioni elementari

$(n+m) * p$ e' un'espressione *COMPOSTA* da sottoespressioni



VALUTAZIONE di un'espressione

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;  
  
q = (n+m)*p  
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressioni (sottoespressioni di una espressione, ma sempre espressioni: la VALUTAZIONE dell'espressione contenente e' fatta attraverso la valutazione delle sottoespressioni)

Quanto vale $(n+m)*p$? ???

Quanto vale $(n+m)$? ?

Quanto vale n ? 3

Quanto vale m ? 4

Quanto vale p ? 6

$(n+m) * p$ e' un'espressione *COMPOSTA* da sottoespressioni



VALUTAZIONE di un'espressione

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;  
  
q = (n+m)*p  
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressioni (sottoespressioni di una espressione, ma sempre espressioni: la VALUTAZIONE dell'espressione contenente e' fatta attraverso la valutazione delle sottoespressioni)

Quanto vale $(n+m)*p$? ???

Quanto vale $(n+m)$? 7

Quanto vale n ? 3

Quanto vale m ? 4

Quanto vale p ? 6

$(n+m) * p$ e' un'espressione *COMPOSTA* da sottoespressioni



VALUTAZIONE di un'espressione

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;

q = (n+m)*p;
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Espressioni (sottoespressioni di una espressione, ma sempre espressioni: la VALUTAZIONE dell'espressione contenente e' fatta attraverso la valutazione delle sottoespressioni)

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

Quanto vale $(n+m)$? 7

Quanto vale n ? 3

Quanto vale m ? 4

Quanto vale p ? 6

Espressione elementare ... accesso alla variabile

Espressione: un solo operatore e due sottoespressioni elementari

$(n+m) * p$ e' un'espressione **COMPOSTA** da sottoespressioni

VALUTAZIONE di un'espressione (TIPO del valore)



Il risultato della valutazione e' un valore di un certo tipo; dal tipo degli operandi dipende l'uso di un operatore o di un altro

```
int n, m, q, p;  
double a, b;  
... lettura di n(3), m(4), p(6), a(3.0), b(4.0)  
  
    q = n/m;  
printf ("bla bla %d\n", m/n);  
printf ("bla bla %g\n", a/b);  
printf ("bla bla %g\n", b/a);
```





VALUTAZIONE di un'espressione (TIPO del valore)

Il risultato della valutazione e` un valore di un certo tipo; dal tipo degli operandi dipende l'uso di un operatore o di un altro

```
int n, m, q, p;  
double a, b;  
... lettura di n(3), m(4), p(6), a(3.0), b(4.0)  
  
q = n/m;  
printf ("bla bla %d\n", m/n);  
printf ("bla bla %g\n", a/b);  
printf ("bla bla %g\n", b/a);
```

0

L'op. / tra interi produce un valore intero;
quello tra double (e` un altro '/') produce un valore double ...

1/2 e` ?	(divisione tra interi)
3/4 e` ?	(divisione tra interi)
1.0/2.0 e` ?	(divisione tra float/double)
3.0/4.0 e` ?	(divisione tra float/double)



VALUTAZIONE di un'espressione (TIPO del valore)

Il risultato della valutazione e` un valore di un certo tipo; dal tipo degli operandi dipende l'uso di un operatore o di un altro

```
int n, m, q, p;  
double a, b;  
... lettura di n(3), m(4),  
p(6), a(3.0), b(4.0)  
    q = n/m;  
printf ("bla bla %d\n", m/n);  
printf ("bla bla %g\n", a/b);  
printf ("bla bla %g\n", b/a);
```

Diagram illustrating the evaluation of expressions and their resulting types:

- `q = n/m;` results in an integer value (0).
- `printf ("bla bla %d\n", m/n);` results in an integer value (0).
- `printf ("bla bla %g\n", a/b);` results in a double value (smiley face).
- `printf ("bla bla %g\n", b/a);` results in a double value (smiley face).

L'op. / tra interi produce un valore intero; quello tra double (e` un altro /) un valore double ...

<code>1/2 e` 0</code>	<code>(divisione tra interi)</code>	risultato "troncato"
<code>3/4 e` 0</code>	<code>(divisione tra interi)</code>	
<code>1.0/2.0 e` ?</code>	<code>(divisione tra float/double)</code>	
<code>3.0/4.0 e` ?</code>	<code>(divisione tra float/double)</code>	



VALUTAZIONE di un'espressione (TIPO del valore)

Il risultato della valutazione e` un valore di un certo tipo; dal tipo degli operandi dipende l'uso di un operatore o di un altro

```
int n, m, q, p;  
double a, b;  
... lettura di n(3), m(4),  
p(6), a(3.0), b(4.0)  
    q = n/m;  
printf ("bla bla %d\n", m/n);  
printf ("bla bla %g\n", a/b);  
printf ("bla bla %g\n", b/a);
```

Diagram illustrating the evaluation of expressions and their resulting types:

- Arrows from `m/n` and `q = n/m` point to the number `0`.
- An arrow from `a/b` points to the number `1`.
- Arrows from `b/a` point to two smiley faces (😊😊).

L'op. / tra interi produce un valore intero; quello tra double (e` un altro /) un valore double ...

<code>1/2 e` 0</code>	(divisione tra interi)	risultato "troncato"
<code>3/4 e` 0</code>	(divisione tra interi)	idem
<code>1.0/2.0 e` 0.5</code>	(divisione tra float/double)	
<code>3.0/4.0 e` 0.75</code>	(divisione tra float/double)	



VALUTAZIONE di un'espressione (TIPO del valore)

Il risultato della valutazione e` un valore di un certo tipo; dal tipo degli operandi dipende l'uso di un operatore o di un altro

```

int n, m, q, p;
double a, b;
... lettura di n(3), m(4),
p(6), a(3.0), b(4.0)
  q = n/m;
  printf ("bla bla %d\n", m/n);
  printf ("bla bla %g\n", a/b);
  printf ("bla bla %g\n", b/a);

```

Diagram illustrating the evaluation of expressions and their resulting types:

- `n/m` (integer division) results in `0`.
- `m/n` (integer division) results in `1`.
- `a/b` (double division) results in `0.75` (risultato double).
- `b/a` (double division) results in a smiley face `😊` (risultato double).

L'op. / tra interi produce un valore intero; quello tra double (e` un altro /) un valore double ...

<code>1/2</code>	<code>e` 0</code>	(divisione tra interi)	} risultato: float/ double
<code>3/4</code>	<code>e` 0</code>	(divisione tra interi)	
<code>1.0/2.0</code>	<code>e` 0.5</code>	(divisione tra float/double)	
<code>3.0/4.0</code>	<code>e` 0.75</code>	(divisione tra float/double)	



VALUTAZIONE di un'espressione (TIPO del valore)

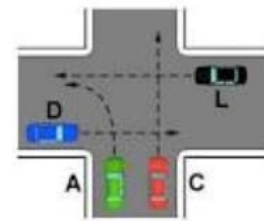
Il risultato della valutazione e` un valore di un certo tipo; dal tipo degli operandi dipende l'uso di un operatore o di un altro

```
int n, m, q, p;  
double a, b;  
... lettura di n(3), m(4),  
p(6), a(3.0), b(4.0)  
    q = n/m;  
printf ("bla bla %d\n", m/n);  
printf ("bla bla %g\n", a/b);  
printf ("bla bla %g\n", b/a);
```

0
1
0.75
1.33

L'op. / tra interi produce un valore intero; quello tra double (e` un altro /) un valore double ...

1/2 e` 0	(divisione tra interi)
3/4 e` 0	(divisione tra interi)
1.0/2.0 e` 0.5	(divisione tra double)
3.0/4.0 e` 0.75	(divisione tra double)



Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Esempio (usiamo gli interi)

```
int n=3, m=4, q, p=6;

q = (n+m)*p
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

MA

Che viene stampato dalla `printf`??

Cioe' ... Quanto vale $n+m*p$?



Valutazione di Espressione - PRECEDENZA



```
int n=3, m=4, q, p=6;
```

```
q = (n+m)*p
```

```
printf ("bla bla %d\n", n+m * p)
```

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

Che viene stampato? Cioe` ... Quanto vale $n+m*p$? $3+24$

L'operatore $*$ ha precedenza su $+$, quindi viene valutata prima $m*p$ e poi la somma tra il valore ottenuto ed n

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo
... niente '[' ne` '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

Che viene stampato? Cioe` ... Quanto vale $n+m*p$? $3+24$

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne` '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

($n=3$, $m=4$, q , $p=6$;))

Quanto vale $n+m-p$?

Quanto vale $n*m+p$?

Quanto vale $n*m/p$?

Quanto vale $n*m/(p+1)$?

Quanto vale $n*m/p+1$?



Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne` '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

($n=3$, $m=4$, q , $p=6$;))

Quanto vale $n+m-p$? $7-6$

Quanto vale $n*m+p$?

Quanto vale $n*m/p$?

Quanto vale $n*m/(p+1)$?

Quanto vale $n*m/p+1$?

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con piu` operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne` '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

($n=3$, $m=4$, q , $p=6$;))

Quanto vale $n+m-p$? $7-6$

Quanto vale $n*m+p$? $12+6$

Quanto vale $n*m/p$?

Quanto vale $n*m/(p+1)$?

Quanto vale $n*m/p+1$?

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne` '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

($n=3$, $m=4$, q , $p=6$;))

Quanto vale $n+m-p$? $7-6$

Quanto vale $n*m+p$? $12+6$

Quanto vale $n*m/p$? $12/6$

Quanto vale $n*m/(p+1)$?

Quanto vale $n*m/p+1$?

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

($n=3$, $m=4$, q , $p=6$;))

Quanto vale $n+m-p$? $7-6$

Quanto vale $n*m+p$? $12+6$

Quanto vale $n*m/p$? $12/6$ cioe` 2

Quanto vale $n*m/(p+1)$? $12/7$ cioe` 1

Quanto vale $n*m/p+1$?

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
... un po' meno	*	/	%
... ancora meno	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne '{' ok?

Quanto vale $(n+m)*p$? $7*6$

($n=3$, $m=4$, q , $p=6$;))

Quanto vale $n+m-p$? $7-6$

Quanto vale $n*m+p$? $12+6$

Quanto vale $n*m/p$? 2

Quanto vale $n*m/(p+1)$? $12/7$ cioe` 1

Quanto vale $n*m/p+1$? $(12/6)+1$ cioe` 3

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
	*	/	%
	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne '{' ok?

Quanto vale $2 + 3 * 12$?

$((9-6)*2)/4$

$(9-6)*2/4$

$(1+3)7$

$(9-6)*(2/4)$

$9/2*3$

$1+1*1+1$

$-1-p$



$(n=3, m=4, q, p=6;)$

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
	*	/	%
	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne '{' ok?

Quanto vale $2 + 3 * 12$? **2+36**

$((9-6)*2)/4$ remember, sono interi

$(9-6)*2/4$ come cambia la valutazione?

$(1+3)7$

$(9-6)*(2/4)$

$9/2*3$

$1+1*1+1$

$-1-p$

(n=3, m=4, q, p=6;)

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
	*	/	%
	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne' '{' ok?

Quanto vale $2 + 3 * 12$? **2+36**

$((9-6)*2)/4$ **1**

$(9-6)*2/4$ *come cambia la valutazione?*

$(1+3)7$

$(9-6)*(2/4)$

$9/2*3$

$1+1*1+1$

$-1-p$

(n=3, m=4, q, p=6;)

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
	*	/	%
	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne` '{' ok?

Quanto vale $2 + 3 * 12$? **2+36**

$((9-6)*2)/4$ **1**

$(9-6)*2/4$ non cambia ... **1**

$(1+3)7$ ma che hai scritto???

$(9-6)*(2/4)$

$9/2*3$

$1+1*1+1$

$-1-p$

(n=3, m=4, q, p=6;)

Valutazione di Espressione - PRECEDENZA

Regole di priorit  (o precedenza)

Prec. max	-	++	--
	*	/	%
	+	-	
Prec. min	=	+=	-= *= /=

Si valutano le sottoespressioni denotate dagli operatori con maggiore precedenza, poi quelle ottenute con gli operatori a minore precedenza, in ordine.

Per espressioni composte con pi  operatori della medesima precedenza, si procede da sinistra verso destra.

Le parentesi '(' e ')' permettono di organizzare la valutazione come preferiamo

... niente '[' ne '{' ok?

Quanto vale $2 + 3 * 12$? **2+36**

$((9-6)*2)/4$ **1**

$(9-6)*2/4$ **1**

$(1+3)7$ niente ... scritta male ... ☹

$(9-6)*(2/4)$ **3*0**

$9/2*3$ **4*3**

$1+1*1+1$ **3** **(n=3, m=4, q, p=6;)**

$-1-p$ **-7**

(NB c'  il - che significa "negativo" e c'  il - che significa "meno":

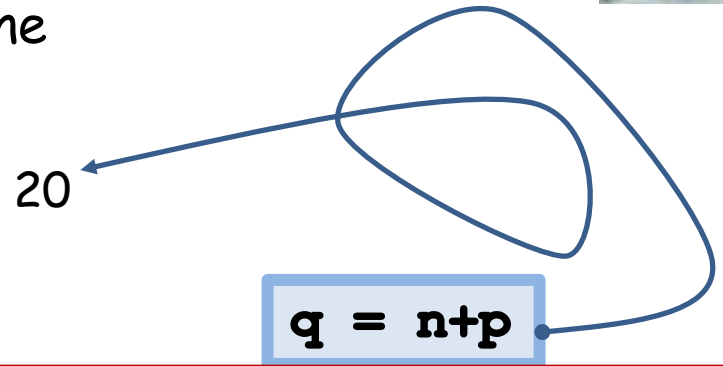
due distinti operatori; il primo unario, in secondo binario)



Un'espressione particolare: operatore di assegnazione

$n = 10$ e' un'espressione, e puo' essere usata come tale, oltre che per costruire un'istruzione di assegnazione.

```
n = 10;  
p = n;  
q = n+p;
```



Istruzione di assegnazione:
A destra c'e' un'espressione (right value); l'espressione viene valutata e il valore viene assegnato alla variabile indicata nel left value.
Dopo queste tre istruzioni n contiene 10, p idem, e q 20

Espressione di assegnazione:
La valutazione di questa espressione restituisce un valore: quello usato nell'assegnazione alla variabile.
Con n e p uguali a 10, la valutazione dell'espressione di assegnazione qui sopra

- produce l'effetto di assegnare 20 a q,
- e restituisce il valore 20.

```
printf("bla %d\n", q=n+p);
```



```
n = m = p+q
```



Un'espressione particolare: operatore di assegnazione



`n = 10` e' un'espressione, e puo' essere usata come tale, oltre che per costruire un'istruzione di assegnazione.

`q = n+p`

```
n = 10;  
p = n;  
q = n+p;
```

Espressione di assegnazione:

La valutazione di questa espressione restituisce un valore: quello usato nell'assegnazione alla variabile. Con `n` e `p` uguali a 10,

la valutazione dell'espressione di assegnazione qui sopra

- produce l'effetto di assegnare 20 a `q`, e
- restituisce il valore 20.

viene stampato il risultato di `q = n+p` cioè viene stampato il valore di `(n+p)`

```
printf("bla %d\n", q=n+p);
```

Stampa 20.

```
n = m = p+q
```

viene eseguita l'assegnazione "`n = risultato di (m=p+q)`"

`p+q` e' 30;

- `m=p+q` assegna 30 ad `m` e
- restituisce 30.
- Il risultato della valutazione di `m=p+q` (30) viene assegnato a `n`
- e l'espressione complessiva (`n=m=p+q`) restituisce 30

Operatore % (modulo)

Magari fa comodo sapere che questo operatore su interi restituisce il resto della divisione tra gli interi, come segue

$$n \% m = n - (n / m) * m$$

Esempi

$$7 \% 2 = 1$$

$$7 - (7 / 2) * 2$$

$$7 \% -2 = 1$$

$$7 - (7 / -2) * -2$$

$$-7 \% 2 = -1$$

$$-7 - (-7 / 2) * 2$$

$$-107 \% 100 = -7$$

$$-107 - (-107 / 100) * 100$$

provare almeno queste quattro espressioni in un programma
e poi provarne altre quattro che sembrano interessanti

Operatori unari

Cioè operatori che gestiscono un solo operando per ottenere un'espressione

- MENO (NEGATIVO)

L'espressione `-i` valuta al valore $(-1)*i$

Es. `a=100.33;`

```
printf ("bla ... %g\n", -a) stampa -100.33
```

++ operatore di **PRE**incremento o **POST**incremento (di 1)

-- operatore di **PRE/POST** decremento (di 1)

Operatori unari

Cioè operatori che gestiscono un solo operando per ottenere un'espressione (i è una variabile che usiamo come esempio)

- MENO (NEGATIVO)

++ operatore di PREincremento o POSTincremento (di 1)

La valutazione dell'espressione **++i** produce

- l'incremento di i, che diventa (i+1)
- la restituzione del valore di i **DOPO** l'incremento

-- operatore di PRE/POST decremento (di 1)

Operatori unari

Cioè operatori che gestiscono un solo operando per ottenere un'espressione (i è una variabile che usiamo come esempio)

- MENO (NEGATIVO)

L'espressione `-i` valuta al valore $(-1)*i$

Es. `a=100.33;`
`printf ("bla ... %g\n", -a)` stampa `-100.33`

++ operatore di PREincremento o POSTincremento (di 1)

La valutazione dell'espressione `++i` produce

- l'incremento di `i`, che diventa `(i+1)`
- la restituzione del valore di `i` **DOPO** l'incremento

La valutazione dell'espressione `i++` produce

- l'incremento di `i`, che diventa `(i+1)`
- la restituzione del valore di `i` **PRIMA** dell'incremento

-- operatore di PRE/POST decremento (di 1)

`--i` predecremento: decrementa `i` e valuta al valore di `i` dopo il decremento

`i--` postdecremento: valuta al valore attuale di `i` e decrementa `i`

++ -- esercizio per casa

sol in complementi (pagina web)

suggerimento in fondo (Esercizi)

Scrivere un programma che produca questo output ... circa

```
+-----+
| ESEMPI DI PRE- E POST-INCREMENTO |
+-----+

Caro/a utente, dammi un intero, che chiamiamo, per comodita', n:
45

QUI n vale 45 ...
il valore dell'espressione di POST-INCRemento di n e` 45 ... e ora n vale 46

-----

QUI n vale 46 ...
il valore dell'espressione di PRE-INCRemento di n e` 47 ... e ora n vale 47

-----

QUI n vale 47 ...
il valore dell'espressione di POST-DECRemento di n e` 47 ... e ora n vale 46

-----

QUI n vale 46 ...
infine, il valore dell'espressione di PRE-DECRemento di n e' 45 ... e ora n vale 45

Fine programma: cari saluti.
```

Assegnazione composta

Assegnazioni speciali, per evitare di scrivere troppo ...

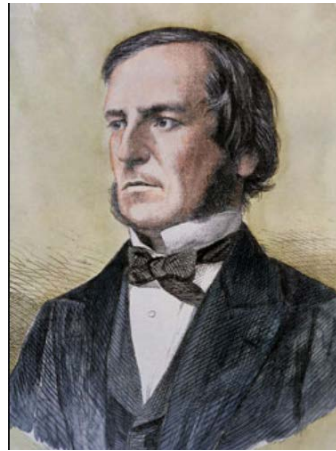
$a += m$ equivale a $a = a+m$

$a -= m$ equivale a $a = a-m$

$a *= m$ equivale a $a = a*m$

$a /= m$ equivale a $a = a/m$

Algebra di Boole



E' parte della Logica Matematica,
ed e' anche alla base della progettazione dei circuiti logici ...
Si puo' immaginare come un tipo, con i suoi valori e i suoi operandi:
valori logici (valori di verita') e **operatori logici**

Valori Logici = {TRUE, FALSE}

una espressione logica **Esp** ha valore TRUE oppure valore FALSE
Esempio Esp="siamo piu' di 50"

Operatori Logici (o Booleani)

NOT negazione
se l'espressione logica **Esp** ha valore TRUE,
allora l'espressione

NOT(Esp) ha valore FALSE
(NOT(Esp) == FALSE)

se l'espressione logica **Esp** ha valore FALSE,
allora l'espressione

NOT(Esp) ha valore TRUE
(NOT(Esp) == TRUE)

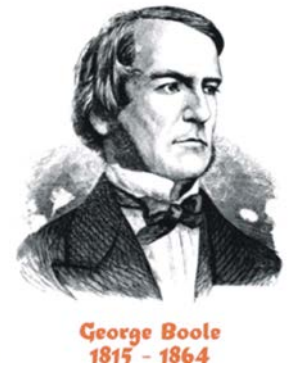
Algebra di Boole

Esempio Esp="siamo piu` di 50" AND "Siamo meno di 100"

Esempio Esp="siamo piu` di 50" AND "Siamo tutti con i capelli ricci"

Esempio Esp="siamo meno di 20" AND "Siamo tutti con i capelli ricci"

Esempio Esp="siamo meno di 20" AND "Siamo piu` di 10"



Operatori Logici (o Booleani)

AND congiunzione
date due espressioni logiche, **Esp1** , **Esp2** ,
Esp1 AND Esp2 e` **TRUE**
se e solo se
sia **Esp1** che **Esp2** sono **TRUE**
ALTRIMENTI la congiunzione ha valore **FALSE**

Algebra di Boole

Esempio Esp="siamo piu` di 50" AND "Siamo meno di 100"

Esempio Esp="siamo piu` di 50" AND "Siamo tutti con i capelli ricci"

Esempio Esp="siamo meno di 20" AND "Siamo tutti con i capelli ricci"

Esempio Esp="siamo meno di 20" AND "Siamo piu` di 10"



George Boole
1815 - 1864

Operatori Logici (o Booleani)

AND congiunzione
date due espressioni logiche, **Esp1** , **Esp2**,
Esp1 AND Esp2 e` **TRUE**
se e solo se
sia **Esp1** che **Esp2** sono **TRUE**
ALTRIMENTI la congiunzione ha valore **FALSE**

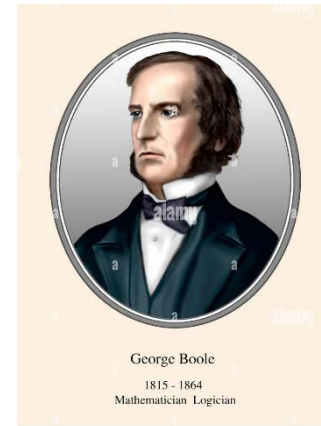
Algebra di Boole

Esempio $Esp = \text{"siamo piu` di 50"} \text{ OR } \text{"Siamo meno di 100"}$

Esempio $Esp = \text{"siamo piu` di 50"} \text{ OR } \text{"Siamo tutti con i capelli ricci"}$

Esempio $Esp = \text{"siamo meno di 20"} \text{ OR } \text{"Siamo tutti con i capelli ricci"}$

Esempio $Esp = \text{"siamo meno di 20"} \text{ OR } \text{"Siamo piu` di 10"}$



Operatori Logici (o Booleani)

OR disgiunzione
 date due espressioni logiche, **Esp1** , **Esp2** ,
Esp1 OR Esp2 e` **TRUE**
 se e solo se
 almeno una tra **Esp1** e **Esp2** ha valore **TRUE**

ALTRIMENTI la congiunzione ha valore **FALSE**

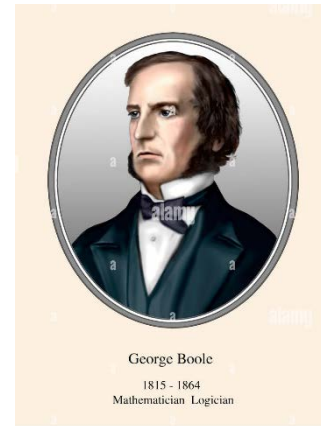
Algebra di Boole

Esempio Esp="siamo piu` di 50" OR "Siamo meno di 100"

Esempio Esp="siamo piu` di 50" OR "Siamo tutti con i capelli ricci"

Esempio Esp="siamo meno di 20" OR "Siamo tutti con i capelli ricci"

Esempio Esp="siamo meno di 20" OR "Siamo piu` di 10"



Operatori Logici (o Booleani)

OR disgiunzione
 date due espressioni logiche, **Esp1** , **Esp2** ,
Esp1 OR Esp2 e` **TRUE**
 se e solo se
 almeno una tra **Esp1** e **Esp2** ha valore **TRUE**

ALTRIMENTI la congiunzione ha valore **FALSE**

Algebra di Boole

e' parte della Logica Matematica,
ed è anche alla base della progettazione dei circuiti logici ...
Si può immaginare come un tipo, con i suoi valori e i suoi operandi:
valori logici (valori di verità) e **operatori logici**

No general method for the solution of questions in the theory of probabilities can be established which does not explicitly recognise, not only the special numerical bases of the science, but also those universal laws of thought which are the basis of all reasoning, and which, whatever they may be as to their essence, are at least mathematical as to their form.
G.Boole

Valori Logici = {TRUE, FALSE}

una espressione logica **Esp** ha valore TRUE oppure valore FALSE

Esempio **Esp**="siamo più di cinque"

Operatori Logici (o Booleani)

NOT negazione

se l'espressione logica **Esp** ha valore TRUE, **NOT(Esp) = FALSE**

se l'espressione logica **Esp** e' FALSE, **NOT(Esp) è TRUE**

AND congiunzione

date due espressioni logiche, **Esp1**, **Esp2**,

Esp1 AND Esp2 è TRUE se e solo se sia **Esp1** che **Esp2** sono TRUE

(altrimenti ... FALSE)

OR disgiunzione

date due espressioni logiche, **Esp1**, **Esp2**,

Esp1 OR Esp2 e' TRUE se almeno una tra **Esp1** e **Esp2** è TRUE

(altrimenti ... FALSE)

Operatore AND

Qui usiamo una **TABELLA DI VERITA'** per definirlo

Esp1	Esp2	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND TRUE == FALSE

sia Esp1 = "siamo più di cinque"
sia Esp2 = "siamo meno di dieci"

- se siamo 8

allora Esp1=TRUE Esp2=TRUE e Esp1 AND Esp2 == 😊

- se siamo 3

allora Esp1=FALSE Esp2=TRUE e Esp1 AND Esp2 == 😊

- se siamo 11

allora Esp1=TRUE Esp2=FALSE e Esp1 AND Esp2 == 😊

Vedi
Approfondimenti

Operatore AND

AND: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp2	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND TRUE == FALSE

TRUE AND NOT(TRUE) e'

TRUE AND NOT(FALSE) e'

NOT (TRUE AND FALSE) e'

NOT (TRUE AND TRUE) e'



Operatore NOT

Qui usiamo una **TABELLA DI VERITA'** per definirlo

Esp	NOT (Esp)
TRUE	FALSE
FALSE	TRUE

NOT(FALSE) = TRUE
NOT(TRUE) = FALSE

sia **Esp = "siamo più di dieci"**
e siamo 8, quindi **Esp è FALSE**
allora

NOT(Esp) == TRUE

inoltre

NOT (NOT(Esp)) == FALSE

Operatore OR

Qui usiamo una **TABELLA DI VERITA'** per definirlo

Esp1	Esp1	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

TRUE OR FALSE = TRUE

FALSE OR FALSE = FALSE

sia Esp1 = "siamo piu' di cinque" e sia Esp2 = "siamo affamat* di conoscenza"

- se siamo 8 e non abbiamo fame
allora

Esp1 OR Esp2 ==

- se siamo 3 e siamo affamati
allora

Esp1 OR Esp2 ==

- se siamo 3 e non siamo affamati
allora

Esp1 OR Esp2 ==

Operatore OR

Esp1	Esp1	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

TRUE OR FALSE = TRUE

FALSE OR FALSE = FALSE

TRUE OR NOT(TRUE) e' (TRUE OR FALSE) ==

TRUE OR NOT(FALSE) e' (TRUE OR TRUE) ==

NOT (TRUE OR FALSE) e' NOT(TRUE) ==

NOT (FALSE OR FALSE) e' NOT(FALSE) ==

Vedi Approfondimenti

NOT (Esp1 AND Esp2) == NOT(Esp1) OR NOT (Esp2) ... ricordare mcd ...

espressioni logiche.

costituenti fondamentali

- `!` `||` e `&&`, realizzano NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, più in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):

espressioni logiche



le medesime, in C

Esp1 OR Esp2

Esp1 AND Esp2

NOT(Esp1)

(Esp1 OR Esp2) AND (NOT(Esp3) OR Esp1)

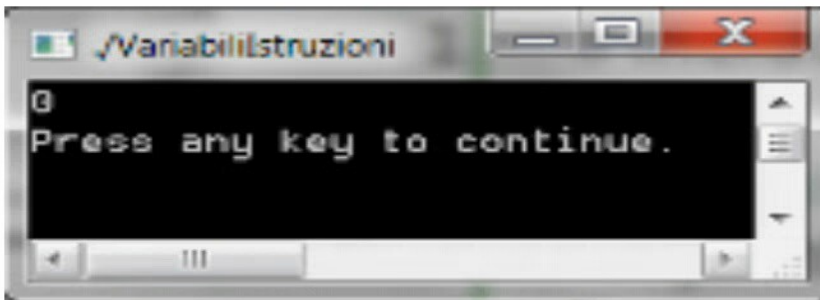
Algebra di Boole and the C

In C le **decisioni** prese nelle istruzioni strutturate **condizionale** ed **iterativa** (o **di ripetizione**) sono scritte come **espressioni logiche**.

Un'espressione logica viene costruita come vediamo tra poco; ma i suoi costituenti fondamentali li possiamo dire fin da ora:

- Gli operatori logici del linguaggio sono **!**, **||** e **&&**, che realizzano, rispettivamente, NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
se un'espressione logica viene valutata a 0, e' falsa.
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, piu` in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):
se un'espressione logica viene valutata uguale ad un valore diverso da zero, e' vera.

```
int main() {
    printf("%d", 1 && 0);
}
```



```
int main() {
    printf("%d", (1 && 0) || (1 || 0));
}
```



Operatori Relazionali

Si tratta di operatori binari, che verificano l'esistenza di una RELAZIONE tra due espressioni e restituiscono il **valore di verità** della relazione (cioè se la relazione ESISTE (valore di verità **1**) oppure no (valore **0**))

==	uguale
!=	diverso
<	minore
>	maggiore
<=	minore-uguale
>=	maggiore-uguale

$3 == 9$

$3 == (7/2)$

$5 != (18/4)$

$5.5 > 5$

$2 >= 4 / 2$

$1/2 >= 0$

$-1/2 >= 0$



Espressioni Logiche

Sono espressioni ottenute combinando operatori LOGICI (e relazionali), con variabili, 1, 0, e anche funzioni, che restituiscano valori assimilabili a valori di verità (cioè valori "uguali a 0" (FALSE) o "diversi da zero" (TRUE)).

Vengono valutate restituendo un valore di verità (1=VERO/0=FALSO)

<code>(x>100) (x<100)</code>	1 se x è diverso da 100
<code>(x>100) (x < -100)</code>	1 se x è molto piccolo o molto grande
<code>(x>100) && (x < -100)</code>	1 se x è molto piccolo e molto grande che non può essere! QUINDI 0
<code>(x>100) && (x < -100) && 1</code>	☺
<code>((x>100) && (x < -100)) 1</code>	☺

Espressioni Logiche, altri esempi

Sono espressioni ottenute combinando operatori LOGICI (e relazionali), con variabili, 1, 0

(e anche funzioni, che restituiscano valori assimilabili a valori di verita` - 0, diverso_da_zero).

Vengono valutate restituendo un valore di verita` (1=VERO/0=FALSO)

```
(x>100) || (x < 100)      1 se x e` diverso da 100
(x>100) || (x < -100)    1 se x e` molto piccolo o molto grande
(x>100) && (x < -100)    1 se x e` molto piccolo e molto grande ... QUINDI 0
(x>100) && (x < -100) && 1 ... 0
((x>100) && (x < -100)) || 1 ... 1
```

```
(n % ris != 0) || (m % ris != 0)
```

ris non divide n OR ris non divide m

Vedi Approfondimenti

```
((a<b) && (b<c)) || ((c<b) && (b<a))
```

vero se a,b,c ordinate in qualche direzione

Precedenze nelle espressioni logiche

In ordine crescente

min || OR
&& AND
· Relazionali uguaglianza (== !=)
· Relazionali confronto (> < >= <=)
max ! NOT

per il resto, da sinistra verso destra

a <= 20 || 1 && !cond || x != 5

a <= 20 || 1 && (!cond) || x != 5

!cond e' la prima ad essere valutata

(a <= 20) || 1 && (!cond) || x != 5

!poi il <=

(a <= 20) || 1 && (!cond) || (x != 5)

(a <= 20) || (1 && (!cond)) || (x != 5)

((a <= 20) || (1 && (!cond))) || (x != 5)

(((a <= 20) || (1 && (!cond))) || (x != 5))

Esercizio: Quanto vale?

`1 || 1 && 0` ?

`((n || m) && (1 && m)) && m) && 0` ?

`(a && b) || a` 1 se e solo se ...

`(!a && b) || a` 1 se ...

per le ultime due è bene fare la tabella di verità ...

Vedi Esercizi

```
int n, m, p;
```

```
n=m=1;
```

```
p = n && !m;
```

```
m = (m && p) && !m;
```

```
n = !p;
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di n %c %d\n", 138, n);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di m %c %d\n", 138, m);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di p %c %d\n", 138, p);
```

cosa stampa?

quanto vale

```
(x<=10) || (x>9)
```

```
int n, m
```

Scrivere un'istruzione che assegni a n il valore 1 sse m e` positivo

```
int n, m, r
```

Assegnare ad r il valore 1 sse sia n che m sono maggiori di 19 ma m e` piu` grande di n

Tecniche della Programmazione, lez. 5

- Approfondimenti

Operatore AND

Qui usiamo una **TABELLA DI VERITA'** per definirlo

Esp1	Esp2	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND TRUE == FALSE

sia Esp1 = "siamo più di cinque"

sia Esp2 = "siamo meno di dieci"

- se siamo 8

allora Esp1=TRUE Esp2=TRUE e Esp1 AND Esp2 == 😊

- se siamo 3

allora Esp1=FALSE Esp2=TRUE e Esp1 AND Esp2 == 😊

- se siamo 11

allora Esp1=TRUE Esp2=FALSE e Esp1 AND Esp2 == 😊

Operatore AND

AND: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp1	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND FALSE == FALSE

sia Esp1 = "siamo piu' di cinque" e sia Esp2 = "siamo meno di dieci"

- se siamo 8
allora Esp1==TRUE Esp2==TRUE e Esp1 AND Esp2 == TRUE
- se siamo 3
allora Esp1==FALSE Esp2==TRUE e Esp1 AND Esp2 == FALSE
- se siamo 11
allora Esp1==TRUE Esp2==FALSE e Esp1 AND Esp2 == TRUE

Operatore AND

AND: TABELLA DI VERITA'

Tutto giusto qui?

Esp1	Esp1	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND FALSE == FALSE

sia Esp1 = "siamo piu' di cinque" e sia Esp2 = "siamo meno di dieci"

- se siamo 8
allora Esp1==TRUE Esp2==TRUE e Esp1 AND Esp2 == TRUE
- se siamo 3
allora Esp1==FALSE Esp2==TRUE e Esp1 AND Esp2 == FALSE
- se siamo 11
allora Esp1==TRUE Esp2==FALSE e Esp1 AND Esp2 == TRUE

Operatore AND

AND: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp1	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND FALSE == FALSE

sia Esp1 = "siamo piu' di cinque" e sia Esp2 = "siamo meno di dieci"

- se siamo 8
allora Esp1==TRUE Esp2==TRUE e Esp1 AND Esp2 == TRUE
- se siamo 3
allora Esp1==FALSE Esp2==TRUE e Esp1 AND Esp2 == FALSE
- se siamo 11
allora Esp1==TRUE Esp2==FALSE e Esp1 AND Esp2 == ~~TRUE~~ **FALSE**

Operatore AND

AND: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp2	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND TRUE == FALSE

TRUE AND NOT(TRUE) e'

TRUE AND NOT(FALSE) e'

NOT (TRUE AND FALSE) e'

NOT (TRUE AND TRUE) e'



Operatore AND

AND: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp2	(Esp1 AND Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	FALSE
FALSE	TRUE	FALSE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE AND TRUE == TRUE

TRUE AND FALSE == FALSE

FALSE AND TRUE == FALSE

TRUE AND NOT(TRUE) e' FALSE

TRUE AND NOT(FALSE) e' TRUE AND TRUE == TRUE

NOT (TRUE AND FALSE) e' TRUE

NOT (TRUE AND TRUE) e' FALSE

Operatore OR

Qui usiamo una **TABELLA DI VERITA'** per definirlo

Esp1	Esp1	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

TRUE OR FALSE = TRUE

FALSE OR FALSE = FALSE

sia Esp1 = "siamo piu' di cinque" e sia Esp2 = "siamo affamat* di conoscenza"

- se siamo 8 e non abbiamo fame
allora

Exp1 OR Exp2 == 😊

- se siamo 3 e siamo affamati
allora

Exp1 OR Exp2 == 😊

- se siamo 3 e non siamo affamati
allora

Exp1 OR Exp2 == 😊

Operatore OR

OR: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp2	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

FALSE OR FALSE == TRUE

FALSE OR FALSE == FALSE

sia Esp1 = "siamo piu' di cinque" e sia Esp2 = "siamo affamat* di conoscenza"

- se siamo 8 e non abbiamo fame
allora

Exp1 OR Exp2 == TRUE

- se siamo 3 e siamo affamati
allora

Exp1 OR Exp2 == TRUE

- se siamo 3 e non siamo affamati
allora

Exp1 OR Exp2 == FALSE

Operatore OR

OR: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp1	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

TRUE OR FALSE = TRUE

FALSE OR FALSE = FALSE

TRUE OR NOT(TRUE) e' (TRUE OR FALSE) == 😊

TRUE OR NOT(FALSE) e' (TRUE OR TRUE) == 😊

NOT (TRUE OR FALSE) e' NOT(TRUE) == 😊

NOT (FALSE OR FALSE) e' NOT(FALSE) == 😊

Operatore OR

OR: TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp1	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

TRUE OR FALSE = TRUE

FALSE OR FALSE = FALSE

TRUE OR NOT(TRUE) e' (TRUE OR FALSE) == TRUE

TRUE OR NOT(FALSE) e' (TRUE OR TRUE) == TRUE

NOT (TRUE OR FALSE) e' NOT(TRUE) == FALSE

NOT (FALSE OR FALSE) e' NOT(FALSE) == TRUE

Operatore OR

Per definirlo usiamo una TABELLA DI VERITA'

Esp1	Esp2	(Esp1 OR Esp2)
TRUE	TRUE	TRUE
TRUE	FALSE	TRUE
FALSE	TRUE	TRUE
FALSE	FALSE	FALSE

TRUE OR TRUE = TRUE

TRUE OR FALSE = TRUE

FALSE OR FALSE = FALSE

TRUE OR NOT(TRUE)

è (TRUE OR FALSE) == TRUE

TRUE OR NOT(FALSE)

è (TRUE OR TRUE) == TRUE

NOT (TRUE OR FALSE)

è NOT(TRUE) == FALSE

NOT (FALSE OR FALSE)

è NOT(FALSE) == TRUE

De Morgan Law:

NOT (Esp1 AND Esp2) == NOT(Esp1) OR NOT (Esp2) ... ricordare mcd ...

Algebra di Boole and the C

espressioni logiche.

costituenti fondamentali

- `!` `||` e `&&`, realizzano NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, più in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):

espressioni logiche



le medesime, in C

Esp1 OR Esp2

Esp1 AND Esp2

NOT(Esp1)

(Esp1 OR Esp2) AND (NOT(Esp3) OR Esp1)

Algebra di Boole and the C

In C le **decisioni** prese nelle istruzioni strutturate **condizionale** ed **iterativa** (o **di ripetizione**) sono scritte come **espressioni logiche**.

Un'espressione logica viene costruita come vediamo tra poco; ma i suoi costituenti fondamentali li possiamo dire fin da ora:

- Gli operatori logici del linguaggio sono **!** e **&&**, che realizzano, rispettivamente, NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
se un'espressione logica viene valutata a 0, è falsa.
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, più in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):
se un'espressione logica viene valutata uguale ad un valore diverso da zero, è vera.

espressioni logiche

Esp1 OR Esp2

Esp1 AND Esp2

NOT(Esp1)

(Esp1 OR Esp2) AND (NOT(Esp3) OR Esp1)

le medesime, in C

exp1 ☺ exp2

exp1 ☺ exp2

☺

☺

Algebra di Boole and the C

In C le **decisioni** prese nelle istruzioni strutturate **condizionale** ed **iterativa** (o **di ripetizione**) sono scritte come **espressioni logiche**.

Un'espressione logica viene costruita come vediamo tra poco; ma i suoi costituenti fondamentali li possiamo dire fin da ora:

- Gli operatori logici del linguaggio sono **!**, **||** e **&&**, che realizzano, rispettivamente, NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
se un'espressione logica viene valutata a 0, e' falsa.
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, piu' in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):
se un'espressione logica viene valutata uguale ad un valore diverso da zero, è vera.

espressioni logiche

Esp1 OR Esp2

Esp1 AND Esp2

NOT(Esp1)

(Esp1 OR Esp2) AND (NOT(Esp3) OR Esp1)

le medesime, in C

exp1 || exp2

exp1 && exp2

!exp1

(exp1 || exp2) &&

(!exp3 || exp1)

Algebra di Boole and the C

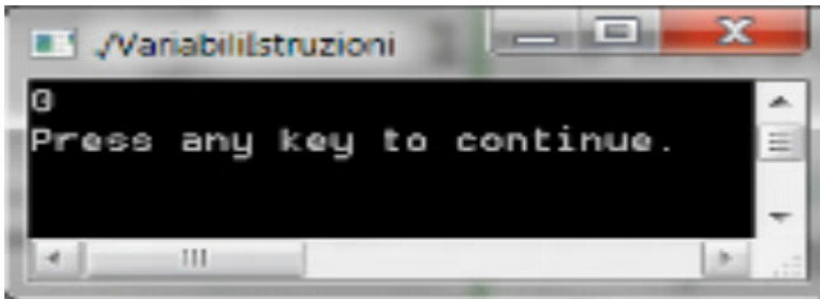
In C le **decisioni** prese nelle istruzioni strutturate **condizionale** ed **iterativa** (o *di ripetizione*) sono scritte come **espressioni logiche**.

Un'espressione logica viene costruita come vediamo tra poco; ma i suoi costituenti fondamentali li possiamo dire fin da ora:

- Gli operatori logici del linguaggio sono **!**, **||** e **&&**, che realizzano, rispettivamente, NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
se un'espressione logica viene valutata a 0, e' falsa.
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, piu' in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):
se un'espressione logica viene valutata uguale ad un valore diverso da zero, e' vera.

questo programma stampa
l'espressione logica (1 && 0)

```
int main() {  
    printf("%d", 1 && 0);  
}
```



questo programma stampa l'espressione logica
(1 && 0) || (1 || 0)

```
int main() {  
    printf("%d", (1 && 0) || (1 || 0));  
}
```



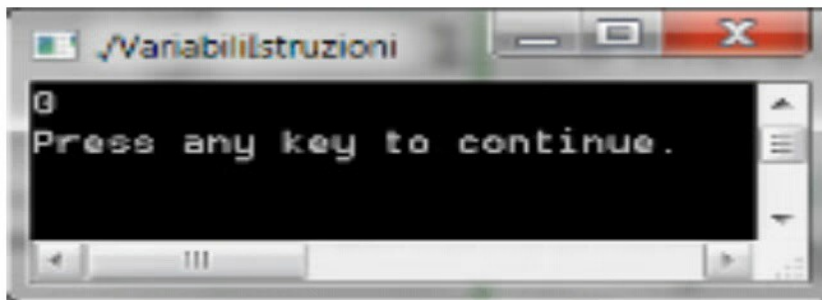
Algebra di Boole and the C

In C le **decisioni** prese nelle istruzioni strutturate **condizionale** ed **iterativa** (o *di ripetizione*) sono scritte come **espressioni logiche**.

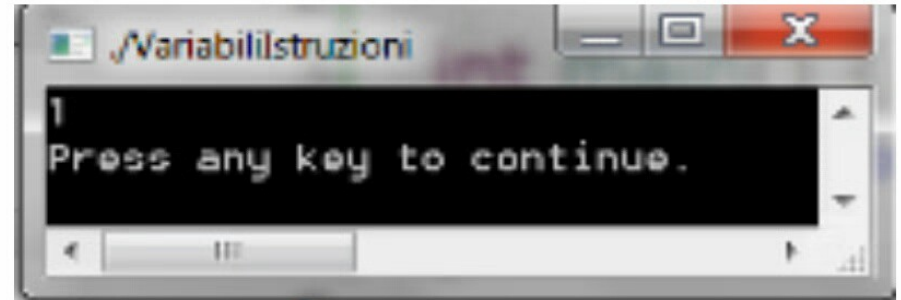
Un'espressione logica viene costruita come vediamo tra poco; ma i suoi costituenti fondamentali li possiamo dire fin da ora:

- Gli operatori logici del linguaggio sono **!**, **||** e **&&**, che realizzano, rispettivamente, NOT, OR ed AND.
- Il valore FALSE viene rappresentato dal valore 0:
se un'espressione logica viene valutata a 0, e' falsa.
- Il valore TRUE viene rappresentato dal valore 1 (o, piu' in generale, da qualsiasi valore diverso da zero):
se un'espressione logica viene valutata uguale ad un valore diverso da zero, e' vera.

```
int main() {  
    printf("%d", 1 && 0);  
}
```



```
int main() {  
    printf("%d", (1 && 0) || (1 || 0));  
}
```



Operatori Relazionali

Si tratta di operatori binari, che verificano l'esistenza di una RELAZIONE tra due espressioni e restituiscono il **valore di verità** della relazione (cioè se la relazione ESISTE (valore di verità **1**) oppure no (valore **0**))

==	uguale
!=	diverso
<	minore
>	maggiore
<=	minore-uguale
>=	maggiore-uguale

3 == 9

3 == (7/2)

5 != (18/4)

5.5 > 5

2 >= 4 / 2

1/2 >= 0

-1/2 >= 0



Operatori Relazionali

Si tratta di operatori binari, che verificano l'esistenza di una RELAZIONE tra due espressioni e restituiscono il **valore di verità** della relazione

(se la relazione ESISTE il valore di verità è **1**; se non esiste ... **0**)

<code>==</code>	uguale
<code>!=</code>	diverso
<code><</code>	minore
<code>></code>	maggiore
<code><=</code>	minore-uguale
<code>>=</code>	maggiore-uguale

<code>3 == 9</code>	<code>0</code>
<code>3 == (7/2)</code>	<code>1</code>
<code>5 != (18/4)</code>	<code>1</code>
<code>5.5 > 5</code>	<code>1</code>
<code>2 >= 4 / 2</code>	<code>1</code>
<code>1/2 >= 0</code>	<code>1</code>
<code>-1/2 >= 0</code>	<code>1</code>

Espressioni Logiche

Sono espressioni ottenute combinando operatori LOGICI (e relazionali), con variabili, 1, 0 (e anche funzioni, che restituiscano valori assimilabili a valori di verità (0 / diverso_da_zero)).

Vengono valutate restituendo un valore di verità (1=VERO/0=FALSO)

`(x>100) || (x < 100)` 1 se x e` diverso da 100

`(x>100) || (x < -100)` 1 se x e` molto piccolo o molto grande

`(x>100) && (x < -100)` 1 se x e` molto piccolo e molto grande ... QUINDI ... 0

`(x>100) && (x < -100) && 1` come sopra, con un AND TRUE in fondo, ma dato che la prima parte e` FALSE ... tutto valuta a 0

`((x>100) && (x < -100)) || 1` come sopra, **MA** con un OR TRUE: in fondo. La prima sottoespressione e` FALSE ma la seconda e` TRUE, quindi l'OR valuta a 1

Espressioni Logiche, altri esempi

Sono espressioni ottenute combinando operatori LOGICI (e relazionali), con variabili, 1, 0

(e anche funzioni, che restituiscano valori assimilabili a valori di verita` - 0, diverso_da_zero).

Vengono valutate restituendo un valore di verita` (1=VERO/0=FALSO)

```
(x>100) || (x < 100)      1 se x e` diverso da 100
(x>100) || (x < -100)     1 se x e` molto piccolo o molto grande
(x>100) && (x < -100)     1 se x e` molto piccolo e molto grande ... QUINDI 0
(x>100) && (x < -100) && 1 ... 0
((x>100) && (x < -100)) || 1 ... 1
```

```
(n % ris != 0) || (m % ris != 0)
```

ris non divide n OR ris non divide m

```
((a<b) && (b<c)) || ((c<b) && (b<a))
```

vero se a,b,c ordinate in qualche direzione

Espressioni Logiche - ancora MCD

...

```
(x>100) || (x < 100)      1 se x e` diverso da 100
(x>100) || (x < -100)     1 se x e` molto piccolo o molto grande
(x>100) && (x < -100)     1 se x e` molto piccolo e molto grande ... cioe` vale 0
(x>100) && (x < -100) && 1 ... 0
((x>100) && (x < -100)) || 1 ... 1
```

L'espressione (condizione) **`(n % ris != 0) || (m % ris != 0)`**
(ris non divide n) OR (ris non divide m)

significa "ris non e` il MCD tra n ed m"

Invece l'espressione **`(n % ris == 0) && (m % ris == 0)`**
(ris divide n) AND (ris divide m)

significa "ris e` il MCD tra n ed m".

Quindi la condizione di ripetizione per il ciclo di ricerca del MCD (lezione 4) potrebbe essere anche scritta, equivalentemente come **`NOT(ris e` il MCD tra n ed m)`**

`!((n % ris == 0) && (m % ris == 0))`

Tecniche della Programmazione, lez. 5

- Esercizi

BTW ... esercizio per casa

numero di cifre usate per scrivere i numerali: 4
scrivere i numerali binari e i corrispondenti numeri

NUMERALE	NUMERO
0000	...
0001	...
0010	...
0011	...
0100	...
...	...

quanti possibili numerali con 4 bit?

per ogni cifra del numerale (cioè la singola posizione nel numerale) possiamo usare una tra le due cifre binarie possibili (cifra 0 o cifra 1)

QUINDI

$$2*2*2*2$$

2 alla quarta

$$2^4$$

16

Wait!

Bit?!

Cioè ogni bit rappresenta una cifra binaria e quindi dire che scriviamo un numero su 4 bit equivale a dire che lo scriviamo con quattro cifre binarie?

Sì.

BTW ... esercizio per casa - soluzione

numero di cifre usate per scrivere i numerali: 4
scrivere I numerali binari e I corrispondenti numeri

NUMERALE	NUMERO
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	sette
1000	8
1001	nove
1010	10
1011	11
1100	dodici
1101	13
1110	14
1111	15

e il 16?

BTW ... esercizio per casa - soluzione

numero di cifre usate per scrivere i numerali: 4
scrivere I numerali binari e I corrispondenti numeri

NUMERALE	NUMERO
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	sette
1000	8
1001	nove
1010	10
1011	11
1100	dodici
1101	13
1110	14
1111	15

Domanda:
e dov'e` il 16?

Risposta:
Non c'e` ... servono 5 bit ... quali?

E POI BTW2:
scrivere i numerali
che si possono
scrivere avendo a
disposizione 5 bit
soltanto.

BTW2 ... altro esercizio

usiamo 5 cifre per scrivere i numerali; ogni cifra e' un bit (binary digit - cifra binaria):
scrivere i numerali binari e i corrispondenti numeri

NUMERALE (il modo di scrivere il numero)

0***1
****0
***11
****0
...

NUMERO (il concetto)

... il numero corrispondente
...
...
...
...
...

- quanti possibili numerali si possono scrivere con 5 bit? E quindi, quanti possibili numeri si possono rappresentare con numerali scritti su 5 bit?
- qual e' il minimo numero rappresentabile con 5 bit in questi esercizi?
- qual e' il massimo?

....

$2*2*2* ???$ 😊

2 alla ???

$2^?$

???

BTW2 ...

usiamo 5 cifre per scrivere i numerali; ogni cifra e` un bit (binary digit - cifra binaria):
scrivere i numerali binari e i corrispondenti numeri

NUMERALE (il modo di scrivere il numero)

0***1
****0
***11
****0
...

NUMERO (il concetto)

... il numero corrispondente
...
...
...
...
...

- quanti possibili numerali si possono scrivere con 5 bit? E quindi, quanti possibili numeri si possono rappresentare con numerali scritti su 5 bit?
- qual e` il minimo numero rappresentabile con 5 bit in questi esercizi?
- qual e` il massimo?

....

$$2*2*2*2*2$$

$$2 \text{ alla } 5$$

$$2^5$$

32

BTW2 ... - soluzione

NUMERALE	NUMERO	
00000	0	questo e` il minimo rappresentabile
00001	1	
00010	2	
00011	3	
00100	4	
00101	5	
00110	6	
00111	7	
01000	8	
01001	9	
01010	10	
01011	11	
01100	12	
01101	13	
01110	14	
01111	15	
10000	16 (eccolo)	
10001	17	
10010	18	
10011	19	
10100	20	
10101	21	
10110	22	
10111	23	
11000	24	
11001	25	
11010	26	
11011	27	
11100	28	
11101	29	
11110	30	
11111	31	questo e` il massimo rappresentabile

NB

finora ci siamo occupati solo di rappresentare numeri non negativi, in forma binaria ... quindi evidentemente 0 e` sempre il minimo!

DOMANDA 0

e dov'e` il 32?

RISPOSTA ??? 😊

BTW2 ... - soluzione

NUMERALE

NUMERO

00000	0
00001	1
00010	2
00011	3
00100	4
00101	5
00110	6
00111	7
01000	8
01001	9
01010	10
01011	11
01100	12
01101	13
01110	14
01111	15
10000	16 (eccolo)
10001	17
10010	18
10011	19
10100	20
10101	21
10110	22
10111	23
11000	24
11001	25
11010	26
11011	27
11100	28
11101	29
11110	30
11111	31

questo e` il minimo rappresentabile

DOMANDA 0

e dov'e` il 32?

RISPOSTA 0

Non c'e` ... servono 6 bit ...

DOMANDA 1

Quali erano i numerali per il minimo ed il massimo, con 5 bit?



DOMANDA 2

Quali sarebbero i numerali per il minimo e il massimo numero rappresentabile con 8 bit? Solo i numerali!



questo e` il massimo rappresentabile

BTW2 ... - soluzione

NUMERALE

NUMERO

00000	0
00001	1
00010	2
00011	3
00100	4
00101	5
00110	6
00111	7
01000	8
01001	9
01010	10
01011	11
01100	12
01101	13
01110	14
01111	15
10000	16 (eccolo)
10001	17
10010	18
10011	19
10100	20
10101	21
10110	22
10111	23
11000	24
11001	25
11010	26
11011	27
11100	28
11101	29
11110	30
11111	31

questo e` il minimo rappresentabile

DOMANDA 0

e dov'e` il 32?

RISPOSTA 0

Non c'e` ... servono 6 bit ...

DOMANDA 1

Quali erano i numerali per il minimo ed il massimo, con 5 bit?

RISPOSTA 1

erano, rispettivamente 00000 e 11111

DOMANDA 2

Quali sarebbero i numerali per il minimo e il massimo numero rappresentabile con 8 bit? Solo i numerali!

lo vediamo nel BTW3

questo e` il massimo rappresentabile

BTW3 ... - altro esercizio

Scrivere i seguenti numerali in 8 bit:

- i primi 23 numerali (corrispondenti ai primi 23 numeri)
- il 38° e il 39° numerale, corrispondenti ai numeri 37 e 38
- gli ultimi 11 numerali con i numeri che tali numerali rappresentano.

Poi rispondere alla domanda: con 8 bit si può scrivere un numerale che rappresenta 256?

sol di
seguito

BTW3 ... - soluzione

NUMERALE	NUMERO	NUMERALE	NUMERO
00000000	0
00000001	1
00000010	2
00000011	3
00000100	4
00000101	5
00000110	6
00000111	7
00001000	8
00001001	9
00001010	10
00001011	11
00001100	12
00001101	13
00001110	14
00001111	15
00010000	16
00010001	17
00010010	18
00010011	19
00010100	20
00010101	21	11110101	245
00010110	22	11110110	246
00010111	23	11110111	247
...	...	11111000	248
...	...	11111001	249
...	...	11111010	250
...	...	11111011	251
00100101	37	11111100	252
00100110	38	11111101	253
...	...	11111110	254
...	...	11111111	255

BTW3 ... - soluzione

NUMERALE	NUMERO		NUMERALE	NUMERO
00000000	0	min rappresentabile
00000001	1	
00000010	2	
00000011	3	
00000100	4	
00000101	5	
00000110	6	
00000111	7	
00001000	8	
00001001	9	
00001010	10	
00001011	11	
00001100	12	
00001101	13	
00001110	14	
00001111	15	
00010000	16	
00010001	17	
00010010	18	
00010011	19	
00010100	20	
00010101	21		11110101	245
00010110	22		11110110	246
00010111	23		11110111	247
...	...		11111000	248
...	...		11111001	249
...	...		11111010	250
...	...		11111011	251
00100101	37		11111100	252
00100110	38		11111101	253
...	...		11111110	254
...	...		11111111	255
				max rappresentabile

DOMANDA 2 dell'es. BTW2

Quali sarebbero i numerali per il minimo e il massimo numero rappresentabile con 8 bit? Solo i numerali!

RISPOSTA 2

come in precedenza ... il minimo e' il numerale con tutti 0, che rappresenta 0, mentre il massimo e' il numerale con tutti 1, che rappresenta in questo caso 255

BTW3 ... - soluzione

NUMERALE	NUMERO		NUMERALE	NUMERO
00000000	0	min rappresentabile
00000001	1	
00000010	2	
00000011	3	
00000100	4	
00000101	5	
00000110	6	
00000111	7	
00001000	8	
00001001	9	
00001010	10	
00001011	11	
00001100	12	
00001101	13	
00001110	14	
00001111	15	
00010000	16	
00010001	17	
00010010	18	
00010011	19	
00010100	20	
00010101	21		11110101	245
00010110	22		11110110	246
00010111	23		11110111	247
...	...		11111000	248
...	...		11111001	249
...	...		11111010	250
...	...		11111011	251
00100101	37		11111100	252
00100110	38		11111101	253
...	...		11111110	254
...	...		11111111	255
				max rappresentabile

DOMANDA dell'es. BTW3
e dov'è il 256?
Si può rappresentare il 256 con 8 bit?

RISPOSTA 0
non c'è ...
infatti, no, non si può rappresentare 256 con 8 bit.
8 bit non bastano
per rappresentare 256 servono più bit (almeno 9)

++ -- suggerimento per l'esercizio

ESEMPI DI PRE- E POST-INCREMENTO

```
Caro/a utente, dammi un intero, che chiamiamo, per comodita', n:  
45
```

```
QUI n vale 45 ...  
il valore dell'espressione di POST-INCRemento di n e` 45 ... e ora n vale 46
```

```
printf ... n++
```

```
QUI n vale 46 ...  
il valore dell'espressione di PRE-INCRemento di n e` 47 ... e ora n vale 47
```

```
printf ... ++n
```

```
QUI n vale 47 ...  
il valore dell'espressione di POST-DECRemento di n e` 47 ... e ora n vale 46
```

```
printf ... n--
```

```
QUI n vale 46 ...  
infine, il valore dell'espressione di PRE-DECRemento di n e' 45 ... e ora n vale 45
```

```
printf ... --n
```

```
Fine programma: cari saluti.
```

Esercizio: Quanto vale?

`1 || 1 && 0` ?

`((n || m) && (1 && m)) && m) && 0` ?

`(a && b) || a` 1 se e solo se ...

`(!a && b) || a` 1 se ...

per le ultime due è bene fare la tabella di verità ...

Vedi Esercizi

Quanto valevano le prime due. E quanto la terza?

1 || 1 && 0

1 (1 OR qualsiasi cosa e` vero ...)

((n || m) && (1 && m)) && m) && 0

0 (qualsiasi cosa AND 0 e` falso ...)

(a && b) || a



(!a && b) || a

la tabella di verità ha una colonna per i valori di a, una per i valori di b
e poi ...

Quanto vale la terza?

1 || 1 && 0

1 (1 OR qualsiasi cosa e` vero ...)

((n || m) && (1 && m)) && m) && 0

0 (qualsiasi cosa AND 0 e` falso ...)

(a && b) || a



(!a && b) || a

la tabella di verità ha una colonna per i valori di a, una per i valori di b
e poi ha una colonna con i risultati di (a && b)
e poi ha una colonna con i risultati di ((a && b) || a)

Terza

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a`

a	b	a && b	(a && b) a
0	0	☺	☺
1	1	☺	
1	0	☺	
0	1	☺	

Terza

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a`

a	b	a && b	(a && b) a
0	0	0	☺
1	1	1	☺
1	0	0	
0	1	0	

Terza

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a`

a	b	a && b	(a && b) a
0	0	0	0
1	1	1	1
1	0	0	☺
0	1	0	☺

Terza

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a`

1 se a diverso da 0

`(!a && b) || a`

cioè la terza espressione logica è equivalente all'espressione logica "a"

a	b	a && b	(a && b) a
0	0	0	0
1	1	1	1
1	0	0	1
0	1	0	0

Quanto vale la quarta?

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a` `1` se uno tra `a` e `b` e `!= 0`

😊 tabella di verità per `(!a && b) || a`

Quanto vale la quarta?

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a` `1` se uno tra `a` e `b` e `!= 0`

<code>a</code>	<code>b</code>	<code>!a && b</code>	<code>(!a && b) a</code>
☺	☺		

Quarta

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a` `1` se uno tra `a` e `b` e `!= 0`

<code>a</code>	<code>b</code>	<code>!a && b</code>	<code>(!a && b) a</code>
<code>0</code>	<code>0</code>		
<code>1</code>	<code>1</code>		
<code>1</code>	<code>0</code>	☺	
<code>0</code>	<code>1</code>		

Quarta

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a` `1` se uno tra `a` e `b` e `!= 0`

<code>a</code>	<code>b</code>	<code>!a && b</code>	<code>(!a && b) a</code>
<code>0</code>	<code>0</code>	<code>0</code>	☺
<code>1</code>	<code>1</code>	<code>0</code>	☺
<code>1</code>	<code>0</code>	<code>0</code>	☺
<code>0</code>	<code>1</code>	<code>1</code>	☺

Quarta

`1 || 1 && 0` `1`

`((n || m) && (1 && m)) && m` `0`

`(a && b) || a` `1` sse `a` diverso da `0`

`(!a && b) || a` `1` se uno tra `a` e `b` e `!= 0`

vedi prossima slide!

<code>a</code>	<code>b</code>	<code>!a && b</code>	<code>(!a && b) a</code>
<code>0</code>	<code>0</code>	<code>0</code>	<code>0</code>
<code>1</code>	<code>1</code>	<code>0</code>	<code>1</code>
<code>1</code>	<code>0</code>	<code>0</code>	<code>1</code>
<code>0</code>	<code>1</code>	<code>1</code>	<code>1</code>

Altre prove ... cioè` altri esercizi

Vedi Esercizi

```
int n, m, p;
```

```
n=m=1;
```

```
p = n && !m;
```

```
m = (m && p) && !m;
```

```
n = !p;
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di n %c %d\n", 138, n);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di m %c %d\n", 138, m);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di p %c %d\n", 138, p);
```

cosa stampa?

quanto vale

```
(x<=10) || (x>9)
```

```
int n, m
```

Scrivere un'istruzione che assegni a n il valore 1 sse m e` positivo

tutte le soluzioni nella slide successiva

```
int n, m, r
```

Assegnare ad r il valore 1 sse sia n che m sono maggiori di 19 ma m e` piu` grande di n

Altre prove ... cioe` altri esercizi

Vedi Esercizi

```
int n, m, p;
```

```
n=m=1;
```

```
p = n && !m;
```

```
m = (m && p) && !m;
```

```
n = !p;
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di n %c %d\n", 138, n);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di m %c %d\n", 138, m);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di p %c %d\n", 138, p);
```

cosa stampa?

quanto vale

```
(x<=10) || (x>9)
```

```
int n, m
```

Scrivere un'istruzione che assegni a n il valore 1 sse m e` positivo

tutte le soluzioni nella slide successiva

```
int n, m, r
```

Assegnare ad r il valore 1 sse sia n che m sono maggiori di 19 ma m e` piu` grande di n

Altre prove ...

```
int n, m, p;
```

```
n=m=1;
```

```
p = n && !m;
```

```
m = (m && p) && !m;
```

```
n = !p;
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di n %c %d\n", 138, n);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di m %c %d\n", 138, m);
```

```
printf ("Caro/a utente, il valore di p %c %d\n", 138, p);
```

```
Caro/a utente, il valore di n è 1
```

```
Caro/a utente, il valore di m è 0
```

```
Caro/a utente, il valore di p è 0
```

```
Fine programma: cari saluti.
```

quanto vale

```
(x<=10) || (x>9)
```

1

```
int n, m
```

Scrivere un'istruzione che assegni a n il valore 1 sse m e` positivo

```
n = (m>0)
```

```
int n, m, r
```

Assegnare ad r il valore 1 sse sia n che m sono maggiori di 19 ma m e` piu` grande di n

```
r = (n>19) && (m>19) && (m>n)
```