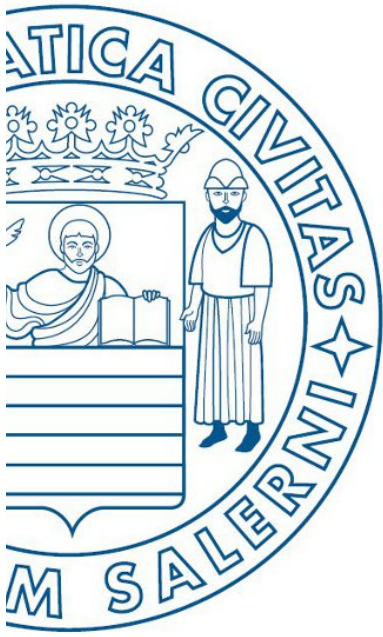




UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Fondamenti di Informatica

Introduzione alla Programmazione

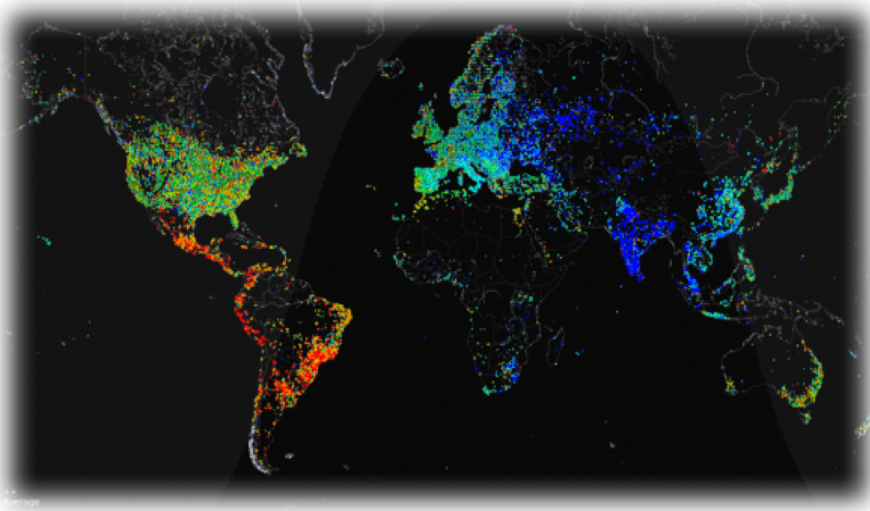
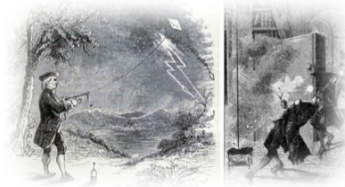
Prof. Christian Esposito

Corso di Laurea in Ingegneria Meccanica e Gestionale (Classe I)

A.A. 2017/18

I Programmi – 1/2

- Negli ultimi anni l'Information & Communication Technology (ICT) è diventato un elemento strategico per il business, oltre che uno strumento essenziale in tutte le attività lavorative e sociali
 - Ha acquisito un valore irrinunciabile per tutte le istituzioni pubbliche e private, per le imprese, ma soprattutto per tutti noi
- Il programma rappresenta l'elemento di base per il mondo dell'ICT



I Programmi – 2/2

- Fanno ormai parte di ogni nostra attività
 - Sistemi Operativi
 - Virus, Trojan, Malware
 - Videogiochi
 - ATM, semafori, il motore di ricerca Google, sistemi per il supporto del trasporto
 - E molto altro ancora...
- Differiscono sotto vari aspetti
 - Obiettivi
 - Funzionalità
 - Algoritmi
 - Risorse
 - Etc



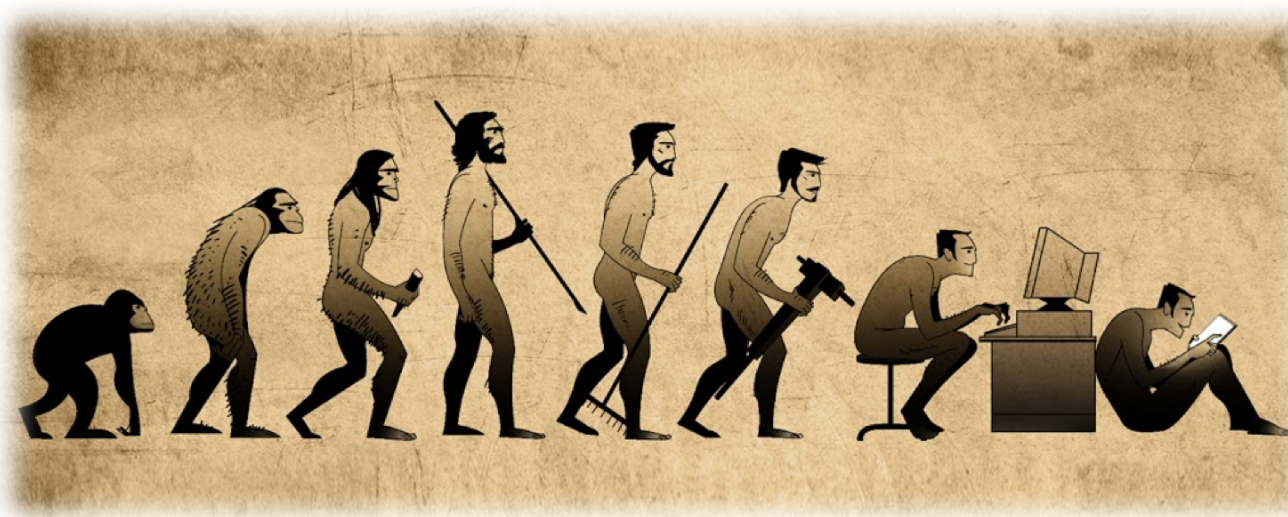
Perché imparare a programmare? – 1/7

- Automatizzare azioni e processi
 - Risparmiare tempo
 - Risparmiare risorse
- Imparare un nuovo modo di pensare (**Computational Thinking**)
 - Utilizzo dell'informatica e della computazione per risolvere problemi
- Usare l'informatica in aree a cui le persone non hanno ancora pensato
- Programmare richiede spesso di far fronte a nuove sfide, quindi un programmatore inconsciamente acquisirà capacità di **problem solving**
 - Questa abilità non è solo utile nella programmazione, ma è anche essenziale nella vita reale
- Aggiungere una nuova lingua (linguaggio) ed un'importante abilità alle nostre competenze



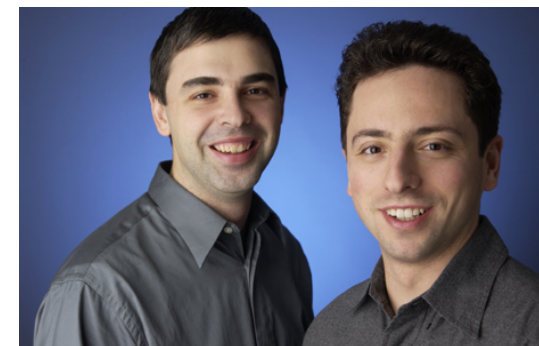
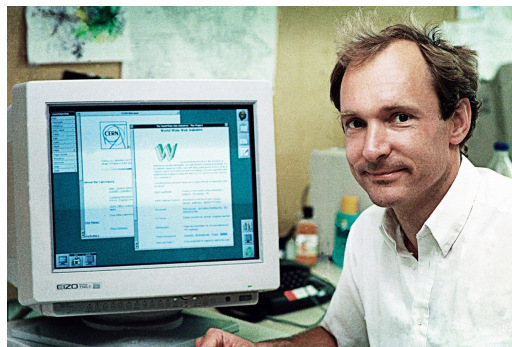
Perché imparare a programmare? – 2/7

- Imparare un nuovo linguaggio permette di
 - Usare nuove forme espressive
 - Creare oggetti che in realtà sembrano non tangibili, ma che in realtà lo sono
- Lo sono perché in molti casi hanno cambiato il nostro modo di vivere, ma anche per il loro impatto economico



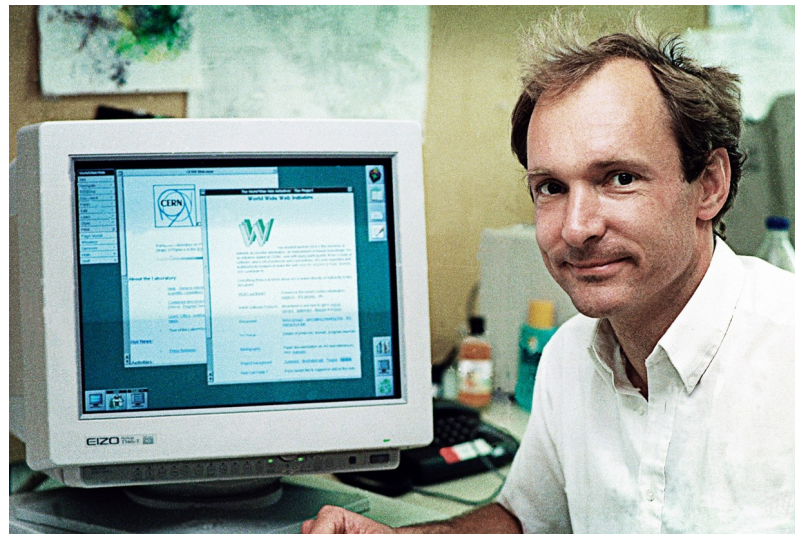
Perché imparare a programmare? – 3/7

- Utilizzando idee creative e competenze di programmazione è possibile creare tecnologie rivoluzionarie stando comodamente seduti al proprio computer
 - La programmazione consente alle nostre idee di prendere forma e materializzarsi
 - Di solito il tutto nasce dalla necessità di risolvere problemi concreti



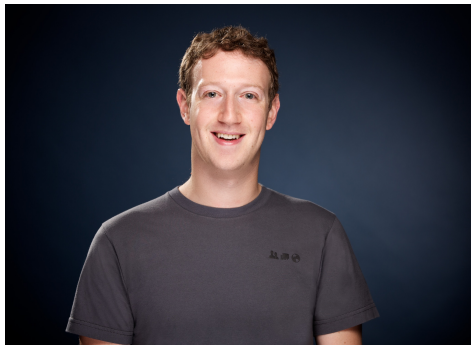
Perché imparare a programmare? – 4/7

- Il CERN (*Conseil européen pour la recherche nucléaire*), il più grande laboratorio al mondo di fisica delle particelle, aveva necessità di strumenti software (programmi) che permettessero la diffusione di informazioni fra i suoi diversi centri di ricerca
 - Per risolvere questo problema, Sir Timothy John Berners-Lee sviluppò i programmi che rappresentano la base concettuale per il World Wide Web (WWW)



Perché imparare a programmare? – 5/7

- Durante i suoi anni universitari Mark Zuckerberg non riusciva a trovare un modo efficace per raccogliere informazioni sugli altri studenti della sua università (Harvard)
 - Per risolvere questo problema ha creato Facebook
 - Originariamente progettato per gli studenti dell'Università di Harvard, fu presto aperto anche agli studenti di altre università e scuole
 - “Facebook” prende spunto da un elenco con nome e fotografia degli studenti, che alcune università statunitensi distribuiscono all'inizio dell'anno accademico per aiutare gli iscritti a socializzare tra loro



Perché imparare a programmare? – 6/7

- Fino al febbraio 2005 non era possibile condividere e rendere pubblici sulla rete Internet i propri video
 - Per risolvere questo problema, 3 ragazzi che lavoravano a Paypal (Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim) crearono YouTube



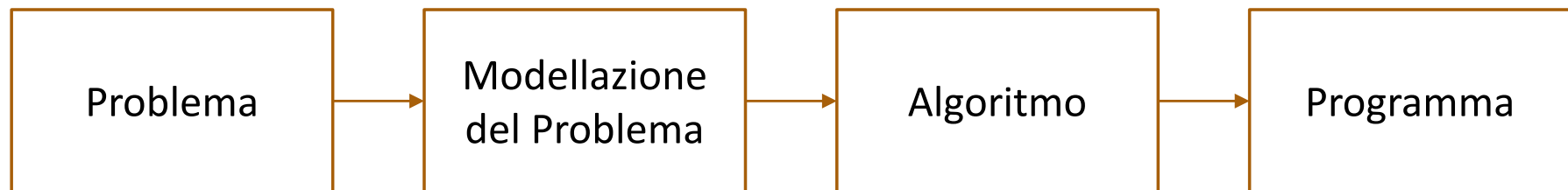
Perché imparare a programmare? – 7/7

- Larry Page e Sergey Brin immaginarono un luogo che permettesse loro di accedere, in maniera semplice e rapida, a tutte le informazioni presenti sulla rete Internet
 - Per fare questo hanno creato Google, un potente motore di ricerca che viene utilizzato da diversi miliardi di persone in tutto il mondo



Cos'è un Programma – 1/2

- **Definizione 1:** implementazione di un algoritmo espressa in un linguaggio di programmazione specifico
- **Definizione 2:** notazione (formale e non ambigua) con cui è possibile descrivere gli algoritmi



Cos'è un Programma – 2/2

- **Osservazione:** *“il calcolatore deve capire quello che gli viene detto e deve saper fare ciò che gli viene chiesto”*
 - Risolvere problemi complessi mediante azioni elementari
 - Le istruzioni corrispondono ad azioni elementari
 - Somma, differenza, prodotto, divisione (e poco più)
 - Istruzioni e dati sono numeri binari
- **Problemi connessi**
 - Interagire con la macchina mediante un linguaggio più vicino agli umani
- **Soluzione**
 - Linguaggi di alto livello (MATLAB ed altri)
 - Traduttori/Compilatori/Interpreti



Chi Crea un Programma?

- Il **programmatore** si occupa di
 - Progettare un algoritmo efficace per la risoluzione di un problema dato
 - Tradurre questo algoritmo in istruzioni eseguibili da un computer mediante un linguaggio di programmazione



Come viene Scritto un Programma? – 1/8

- La **programmazione** consiste nella scrittura di un testo, detto programma (o codice) sorgente, che descrive in termini di istruzioni note alla macchina la soluzione per un dato problema
 - Esempio: ricerca del valor massimo in una serie di numeri
- In generale non esiste una sola soluzione ad un certo problema
 - Le soluzioni potrebbero essere numerose
- La programmazione consiste nel trovare la strada “migliore” che conduce alla soluzione del problema in oggetto
 1. Di solito si parte dal trovare una prima strada, che non deve essere per forza la migliore
 2. Successivamente, si cercano eventuali altre strade migliori

Come viene Scritto un Programma? – 2/8

- **Programmare è un'operazione creativa**
 - Non esiste un problema uguale a un altro e non esistono soluzioni universali
- Programmatori diversi scrivono programmi diversi per risolvere lo stesso problema
 - Le soluzioni possono essere ugualmente efficienti
- Programmare è un'operazione organizzata per step successivi
- È completamente inefficiente un approccio “diretto”
 - Scrivere direttamente il programma definitivo partendo dal problema

Come viene Scritto un Programma? – 3/8

- **Obiettivo:** risolvere un problema
- **Fasi del processo di programmazione**
 1. **Modellazione** del problema
 2. Ricerca della soluzione migliore (**idea**)
 3. Conversione dell'idea in una soluzione formale (**algoritmo**)
 4. Traduzione dell'algoritmo in una sequenza di istruzioni comprensibili all'esecutore (in questo caso l'elaboratore elettronico)
 - **Programma**
 5. Valutazione del programma con un insieme significativo di dati per garantire che funzionerà in ogni occasione (qualsiasi siano i dati di input)
 6. Opportuna documentazione del programma a beneficio di chi lo userà ed eventualmente lo modificherà

Come viene Scritto un Programma? – 4/8

- I programmi sono intesi per essere eseguiti dai computer ma anche per essere letti dalle persone
 - Che possono essere anche diverse da quelle che hanno scritto il programma
- È necessario quindi migliorare il più possibile la leggibilità e la chiarezza dei programmi
 - Il **codice** relativo ad un **programma** presenta una **struttura gerarchica**: le istruzioni possono essere annidate all'interno di altre istruzioni
 - Quindi bisogna usare l'indentazione (rientro) in modo opportuno
 - **Aggiungere commenti significativi** (i commenti sono istruzioni non eseguite dall'elaboratore)
 - Prima di una dichiarazione di funzione/procedura spiegare a cosa essa serve e quali sono i suoi parametri
 - Dopo importanti dichiarazioni di variabili
 - Prima o dopo istruzioni importanti

Come viene Scritto un Programma? – 5/8

INIZIO ALGORITMO trovaMax

% La funzione A(1) restituisce il valore dell'elemento in posizione 1 ←

max = A(1) % La variabile max memorizza il massimo valore corrente in A ←

Per *i* che va da 2 a 10

%La funzione A(i) restituisce il valore dell'elemento in posizione i ←

Se $A(i) > max$

$max = A(i)$ *% Istruzione eseguita se $A(i) > max$* ←

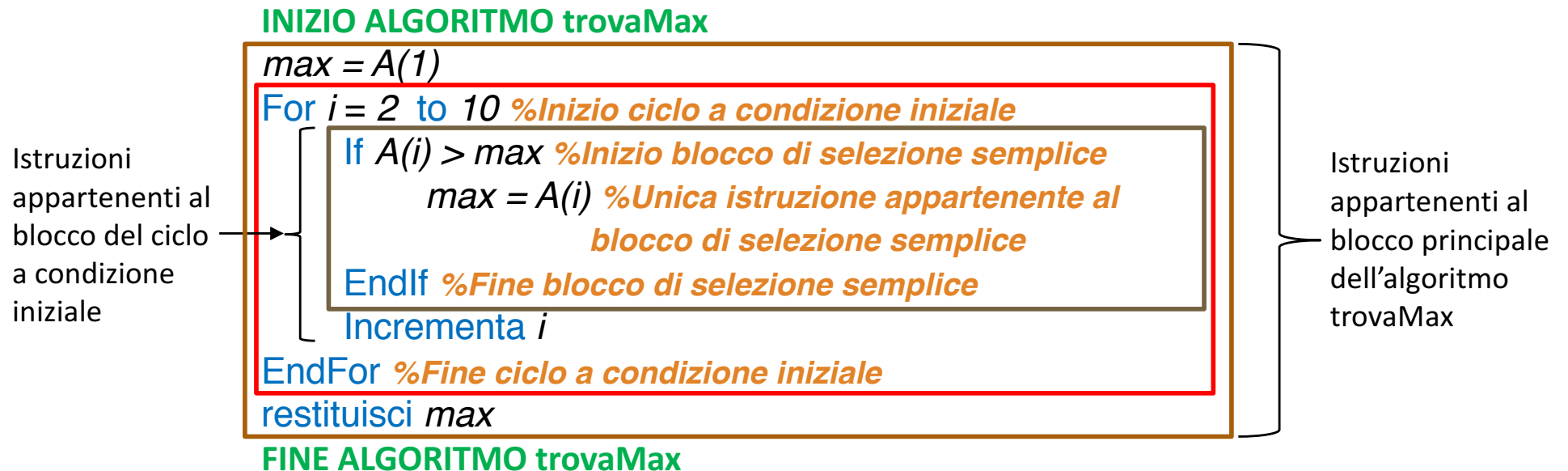
Incrementa *i*

restituisce *max*

FINE ALGORITMO trovaMax

Commenti

Come viene Scritto un Programma? – 5/8



Come viene Scritto un Programma? – 6/8

- Alcune funzionalità richiedono poche righe di codice
 - È buona prassi il raggruppare/mantenere queste funzionalità all'interno di blocchi separati di codice
 - Ad es., raggruppando il codice in funzioni
- **Consistent Naming Scheme**
 - I nomi di variabili e funzioni devono avere delimitatori di parola. Sono due le opzioni più comuni
 - **camelCase**: Prima lettera di ogni parola è in maiuscolo (di solito tranne la prima parola)
 - **underscore**: Underscore tra le parole (`_`), come ad esempio: `trova_max_nella_lista(A)`
 - Le due opzioni possono anche essere combinate

Come viene Scritto un Programma? – 7/8

- Principio del **Don't Repeat Yourself**
 - Lo **scopo** per la maggior parte dei **programmi** (e dei computer in generale) è quello di **automatizzare** le **operazioni ripetitive**
 - Questo principio dovrebbe essere mantenuto in tutto il codice
 - Lo stesso pezzo di codice non deve essere ripetuto
- **Evitare troppi livelli di annidamento/indentazione**
 - Troppi livelli di indentazione possono rendere il codice più difficile da leggere e seguire
 - Evitare di scrivere in orizzontale lunghe righe di codice

Come viene Scritto un Programma? – 8/8

- **Usare nomi significativi e coerenti per le variabili**
 - Le variabili devono essere descrittive
 - Usare nomi coerenti per le variabili che hanno lo stesso tipo di ruolo
- **Refactoring del codice**
 - Quando si fa “refactoring”, si apportano modifiche al codice senza cambiare nessuna delle sue funzionalità
 - Non include correzioni di errori
 - Si può pensare al “refactoring” come ad un’operazione di pulizia, fatta allo scopo di migliorare la leggibilità e la qualità del codice, soprattutto in chiave futura
 - È possibile migliorare la leggibilità del codice durante il processo di refactoring utilizzando i concetti visti poc’anzi

Linguaggi di Programmazione – 1/2

- **Definizione:** un linguaggio di programmazione è un linguaggio artificiale per comunicare con le macchine
- Più precisamente, i linguaggi di programmazione sono di solito usati per
 - Esprimere algoritmi
 - Controllare il comportamento delle macchine
- Quanti sono i linguaggi di programmazione presenti al mondo?
 - Più di 1000
 - I più diffusi sono elencati qui: <http://www.tiobe.com/tiobe-index/>
- Si noti che ogni linguaggio di programmazione ha avuto origine da motivazioni specifiche

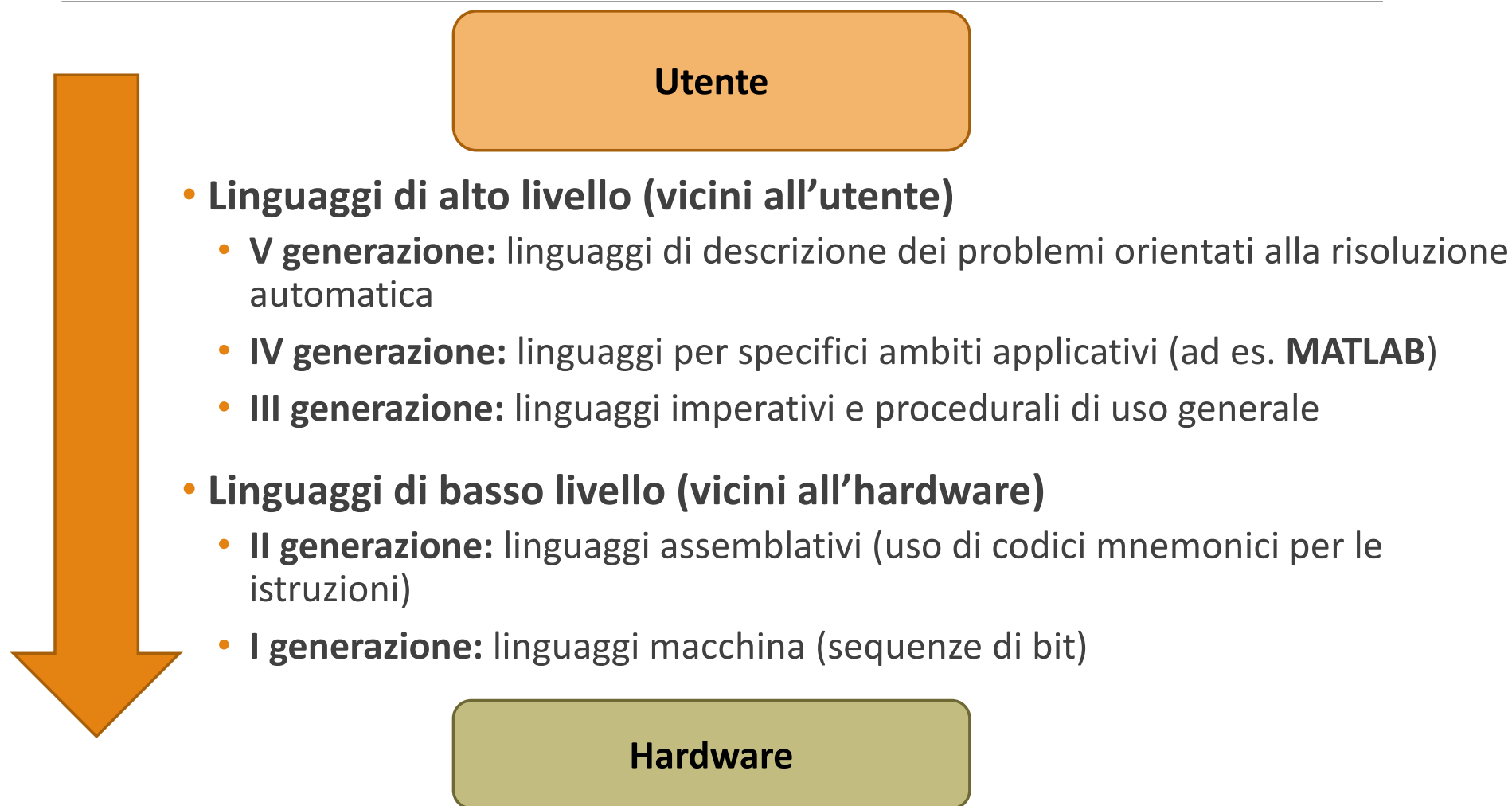
Linguaggi di Programmazione – 2/2

Sep 2016	Sep 2015	Change	Programming Language	Ratings	Change
1	1		Java	18.236%	-1.33%
2	2		C	10.955%	-4.67%
3	3		C++	6.657%	-0.13%
4	4		C#	5.493%	+0.58%
5	5		Python	4.302%	+0.64%
6	7	▲	JavaScript	2.929%	+0.59%
7	6	▼	PHP	2.847%	+0.32%
8	11	▲	Assembly language	2.417%	+0.61%
9	8	▼	Visual Basic .NET	2.343%	+0.28%
10	9	▼	Perl	2.333%	+0.43%
11	13	▲	Delphi/Object Pascal	2.169%	+0.42%
12	12		Ruby	1.965%	+0.18%
13	16	▲	Swift	1.930%	+0.74%
14	10	▼	Objective-C	1.849%	+0.03%
15	17	▲	MATLAB	1.826%	+0.65%
16	34	▲	Groovy	1.818%	+1.31%
17	14	▼	Visual Basic	1.761%	+0.23%
18	19	▲	R	1.684%	+0.64%
19	44	▲	Go	1.625%	+1.37%

Linguaggi di Programmazione: Elementi Costitutivi

- **Ogni linguaggio di programmazione**
 - Dispone di un insieme di “parole chiave”
 - Keyword
 - È caratterizzato da due componenti, complementari l’una con l’altra
 - Sintassi: insieme delle regole che specificano come comporre istruzioni ben formate
 - Semantica: specifica il significato di ogni istruzione ben formata, vale a dire la successione delle operazioni che vengono compiute quando l’istruzione viene eseguita

Linguaggi di Programmazione: Classificazione



Linguaggi di Programmazione di Prima Generazione

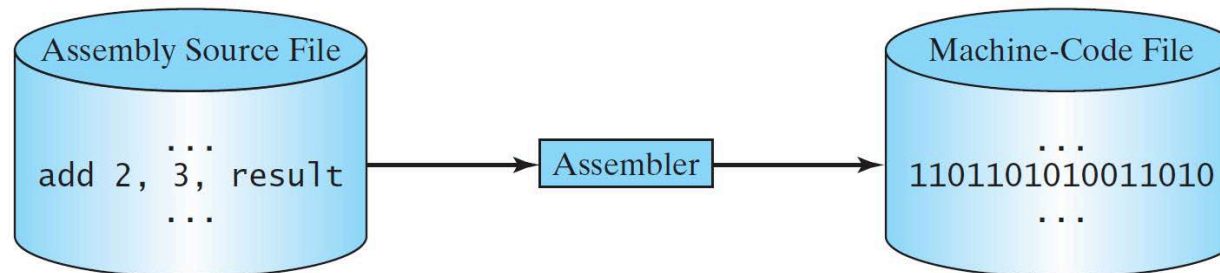
- Gli elaboratori comprendono in maniera diretta solo istruzioni in binario
 - Ciascun elaboratore ha il proprio set di istruzioni
- I primi programmi erano fortemente dipendenti dalla macchina
 - Più precisamente erano scritti in linguaggio macchina (o codice macchina)
- **Pro**
 - Molto efficiente per le macchine
- **Contro**
 - Difficile da programmare per gli umani
 - Non portabile
- Ancora molto utilizzato per la programmazione di funzioni a basso livello
 - Driver, interfacce verso firmware e hardware, etc

Linguaggio Macchina

- Il linguaggio macchina è **direttamente eseguibile** dall'**elaboratore**
 - Senza nessuna traduzione
- Istruzioni ed **operandi relativi al programma in esecuzione** sono **caricati in memoria** e quindi sono **memorizzati in forma binaria**
- **Vincolo:** conoscenza dei metodi di rappresentazione delle informazioni utilizzati
- **Esempio**
 - Istruzione: **carica nel registro**
 - **10010000 11001100**

Linguaggi di Programmazione di Seconda Generazione – 1/2

- Un linguaggio assembly (o assemblativo) utilizza codici mnemonici per rappresentare le istruzioni
 - Il codice può essere letto e scritto da programmatori umani
 - Ma è ancora fortemente dipendente dalla macchina



- Per essere eseguito da un elaboratore, un codice assembly deve essere convertito (da un **assemblatore**), in una forma comprensibile dalla macchina
 - Mediante un processo **chiamato assemblaggio**

Linguaggi di Programmazione di Seconda Generazione – 2/2

- **Pro**

- Adatti ad essere usati in elaborazioni estremamente intensive
 - Giochi, video editing, manipolazione grafica, rendering, etc

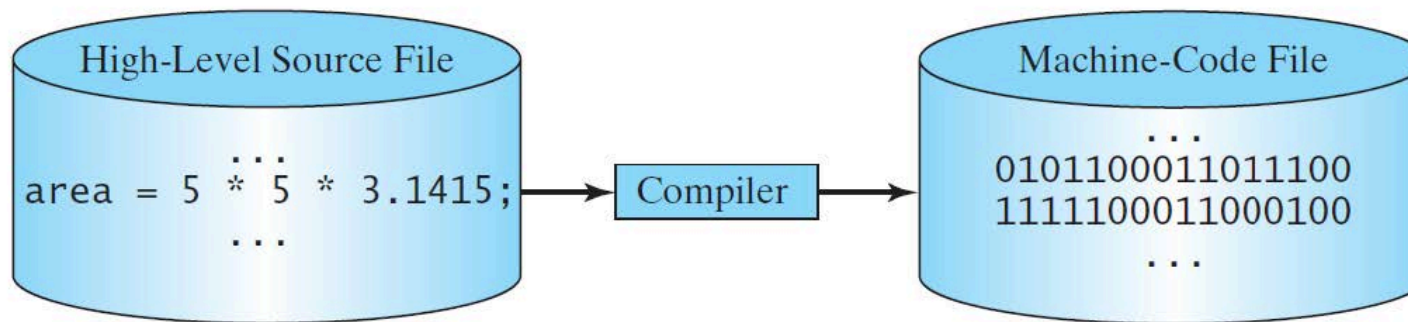
- **Contro**

- Necessità di conoscere in dettaglio le caratteristiche della macchina (registri, dimensione dei dati, set di istruzioni, etc)
- Anche semplici algoritmi richiedono molte istruzioni

Linguaggi di Programmazione di Terza Generazione – 1/2

- I **linguaggi di programmazione di alto livello** usano *parole English-like, notazione matematica e punteggiatura* per scrivere programmi
 - Sono più vicini ai linguaggi umani
 - Il programmatore può astrarre dai dettagli legati all'architettura ed esprimere i propri algoritmi in modo semplice
 - Le istruzioni esprimono una serie di azioni
- **Pro**
 - Portabili, indipendenti dalla macchina
 - Human-friendly
- **Contro**
 - Non sempre sono molto efficienti

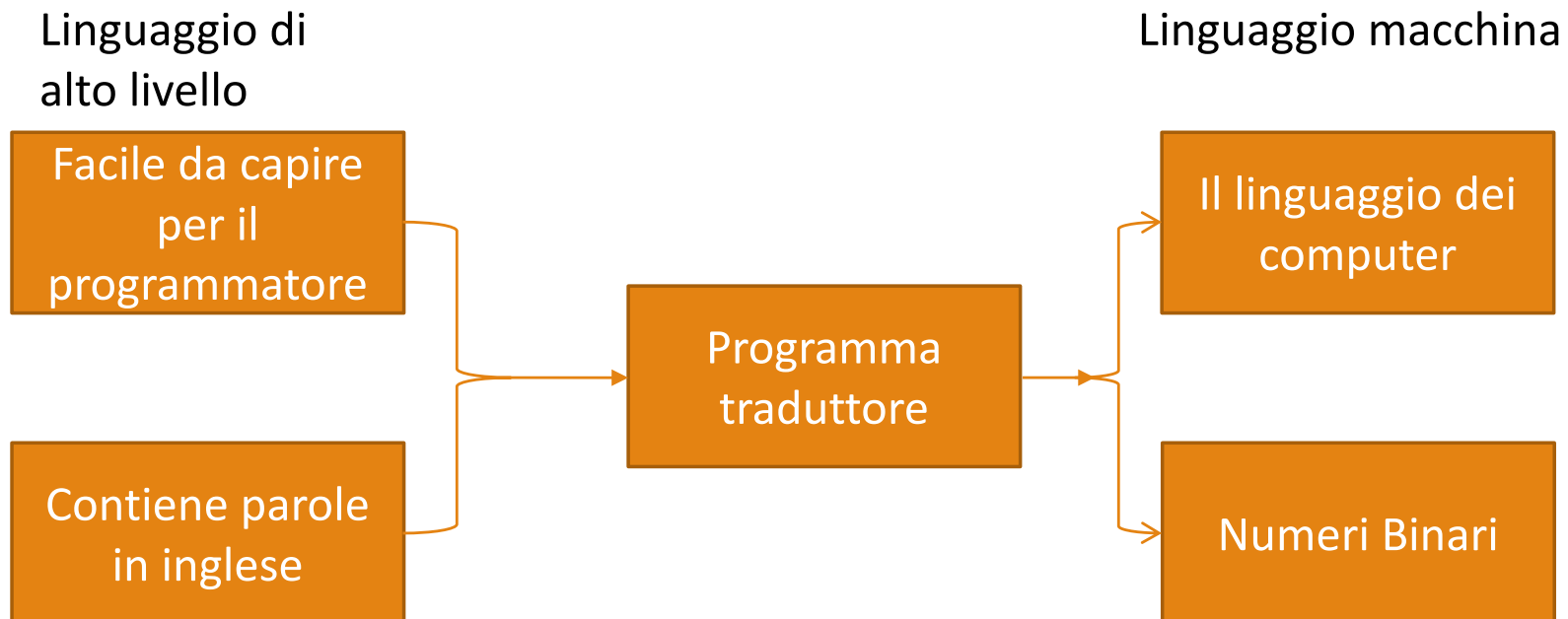
Linguaggi di Programmazione di Terza Generazione – 2/2



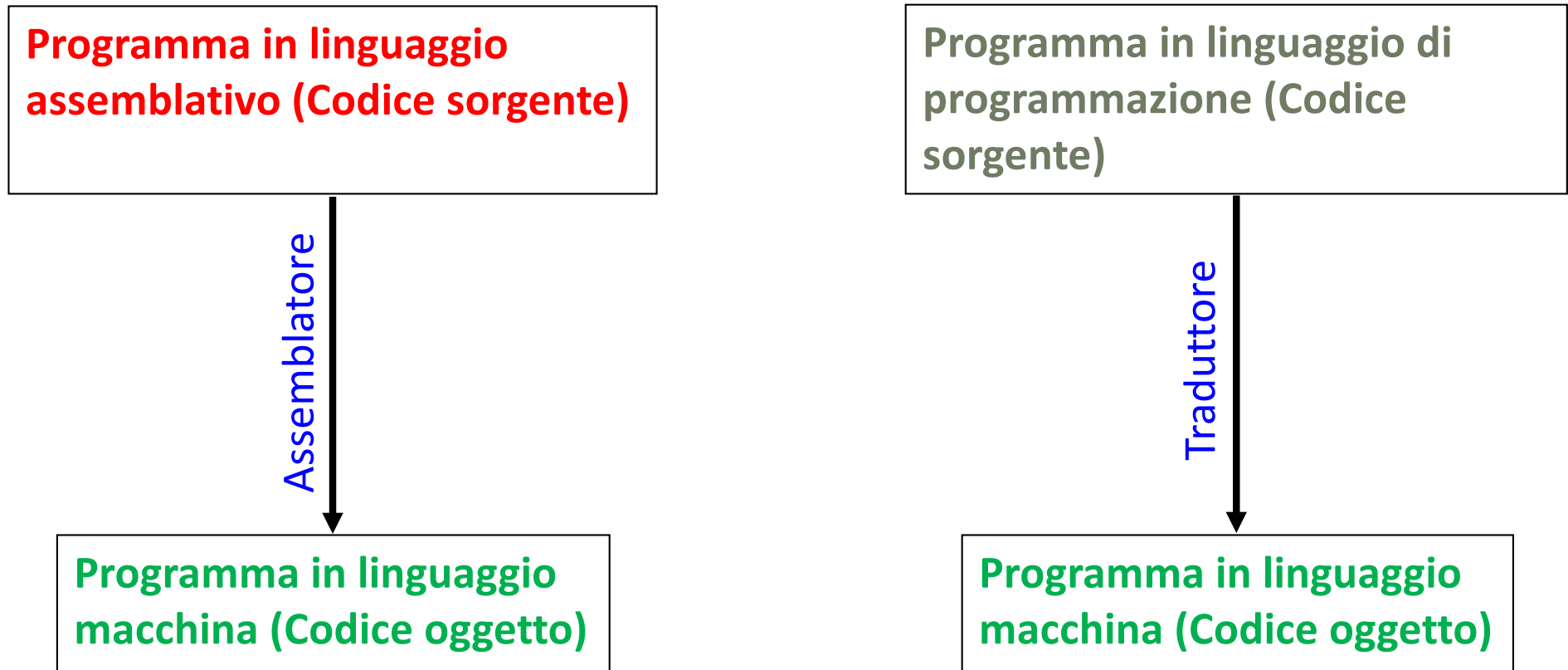
- Le macchine comprendono ed eseguono soltanto codici macchina
- Il programma prima di essere eseguito deve essere tradotto in linguaggio macchina
 - **Traduttore**
- La traduzione viene effettuata da un **compilatore**, un **interprete**, o una combinazione di entrambi

Traduttore

- Il traduttore è un programma che **converte** il codice di programmi scritti in un dato **linguaggio di programmazione** (sorgenti) nella corrispondente rappresentazione in **linguaggio macchina** (eseguibili)



Assemblatore vs. Traduttore



Tipi di Traduttore: Compilatore vs. Interprete – 1/2

- **Compilatore**

- Accetta in ingresso l'intero programma (istruzioni che lo compongono) e produce in uscita la rappresentazione dell'intero programma in linguaggio macchina

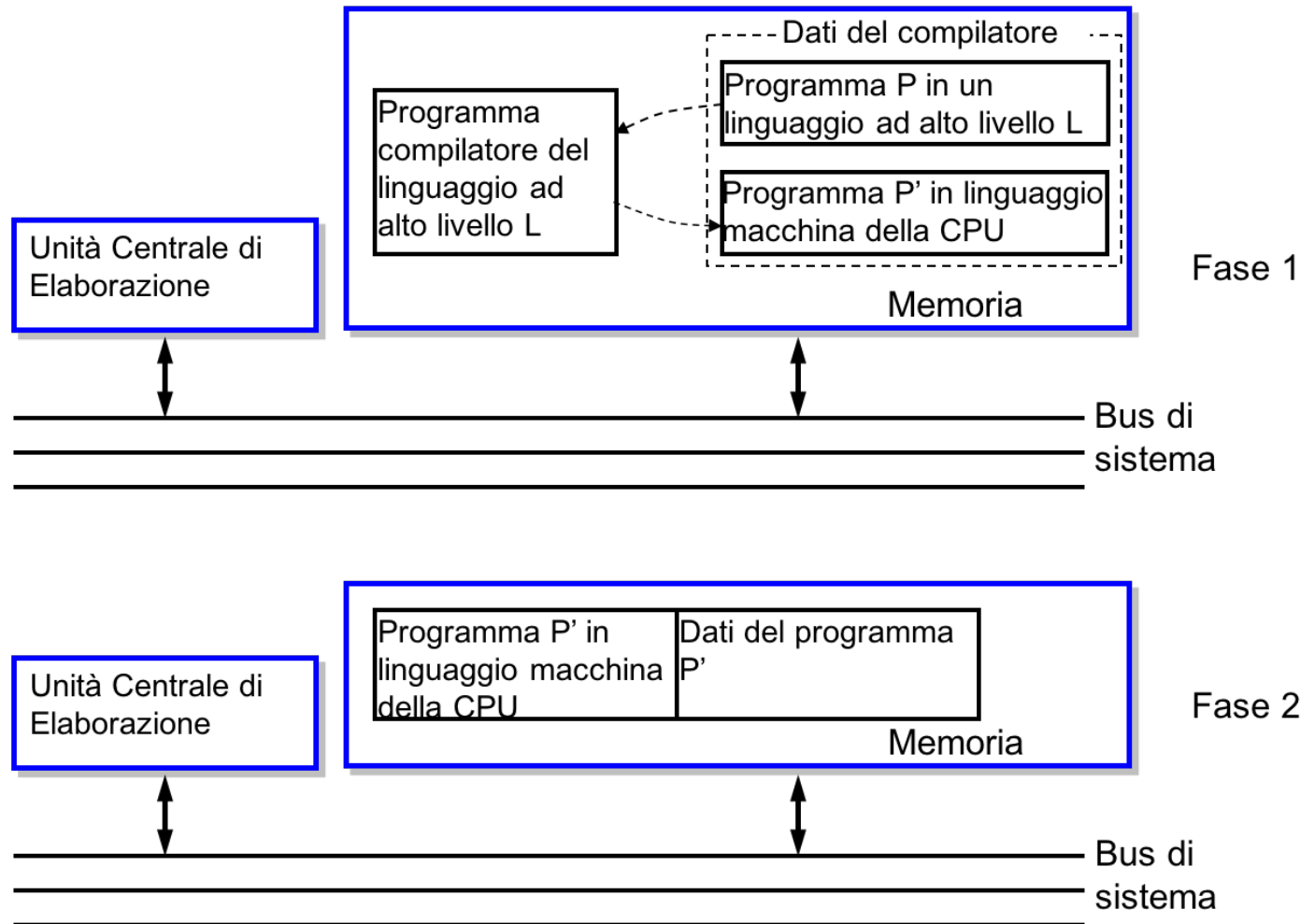
- **Interprete**

- Traduce ed esegue direttamente ciascuna istruzione del programma sorgente
 - Istruzione per istruzione
 - Una alla volta

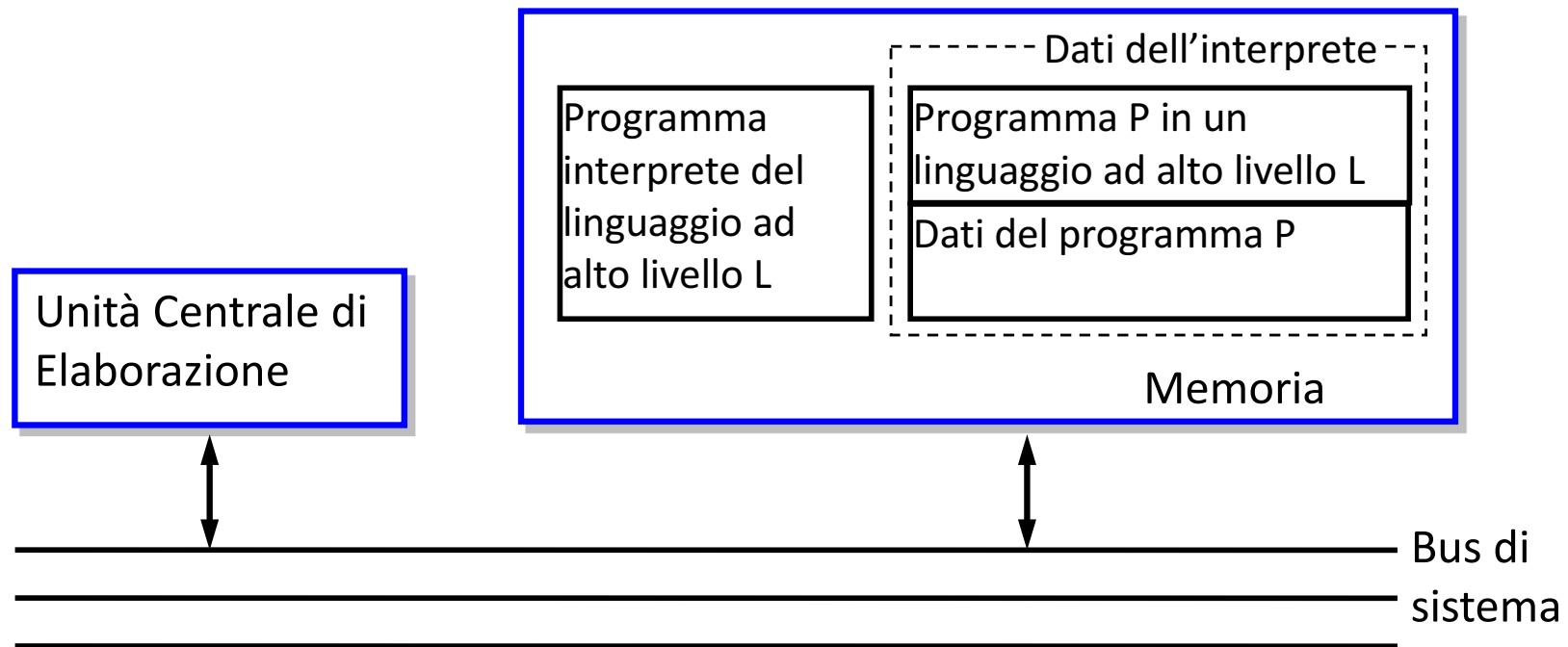
Tipi di Traduttore: Compilatore vs. Interprete – 2/2

- Quale delle due soluzioni è la migliore?
 - **Compilazione**
 - **Pro:** applicazioni più veloci
 - **Contro:** maggior lavoro nel processo di messa a punto e manutenzione
 - **Interpretazione**
 - **Pro:** consente tempi di sviluppo più contenuti
 - **Contro:** produce programmi meno efficienti

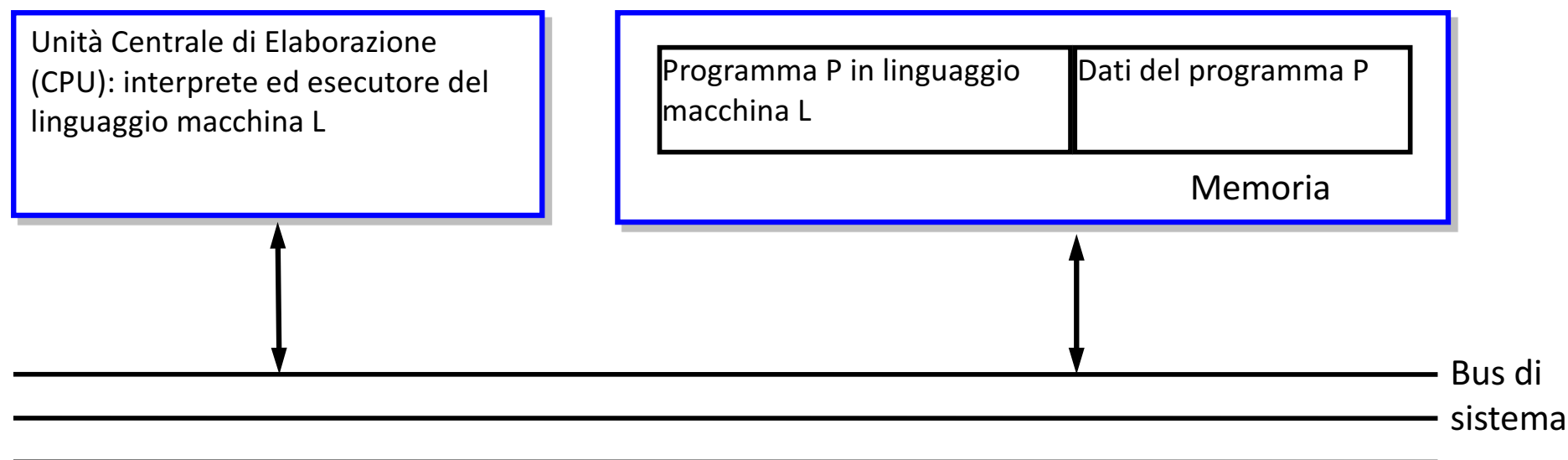
Compilatore



Interprete



CPU come Interprete del suo Linguaggio Macchina



Paradigmi di Programmazione

– 1/2

- È possibile affrontare il problema della descrizione dei programmi in modi differenti
- **Definizione:** un paradigma di programmazione è un modello concettuale che fornisce la “struttura” di un programma
- Per paradigmi di programmazione si intendono i “modi” in cui vengono specificati i programmi
- Non si tratta del tipo di linguaggio usato, ma del contesto più ampio al quale un certo linguaggio appartiene
 - **Come viene organizzata la programmazione** e con **quali caratteristiche**
 - Stile, livello di dettaglio, “forma mentis” del programmatore, etc

Paradigmi di Programmazione

– 2/2

- **Soluzioni differenti** costituiscono **paradigmi di programmazione differenti**
- I **paradigmi più comuni** sono
 - **Imperativo/Procedurale**
 - **Ad Oggetti**
 - **Funzionale**

Programmazione Imperativa/Procedurale

- I programmi sono sequenze di comandi che agiscono sui dati o sull'ordine di esecuzione delle istruzioni
- Il programmatore deve definire tutte le strutture dati e tutti gli algoritmi che operano su di esse
- Chiamate a sottoprogrammi gestite completamente dal programmatore
 - Anche se non sempre
- **Costrutti tipici:** assegnamento, cicli, if-then-else, procedure con passaggio di parametri, etc
- **Esempi:** Assembly, FORTRAN, C, COBOL, Pascal, etc

Programmazione ad Oggetti

- I programmi definiscono delle astrazioni (classi) di elementi del dominio di applicazione del programma
- Le classi contengono informazioni sui dati ma anche il codice per gestirli
 - In genere di tipo imperativo
- **Esempi:** C++, Java, etc

Programmazione Funzionale – 1/2

- Il programma è una definizione di funzioni nel senso più matematico del termine
- **Approccio dichiarativo:** il programma è una definizione di funzione, il “calcolo” è built-in
- **Ordine superiore:** gli argomenti delle funzioni definite possono essere sia valori di tipi primitivi che altre funzioni
- L'interprete si occupa di valutare, in base alle funzioni di base e a quelle definite, una qualsiasi espressione ben formata
- L'algoritmo di valutazione non è scritto dal programmatore, ma varia a seconda del linguaggio

Programmazione Funzionale – 2/2

- I linguaggi funzionali possono essere usati come **metalinguaggi** per definire altri linguaggi
- Le moderne implementazioni sono piuttosto efficienti
- **Esempi:** Miranda, Haskell, LISP, etc

Riassumendo

- **Algoritmo:** descrizione di come si risolve un problema
- **Programma:** algoritmo scritto in modo che possa essere eseguito da un calcolatore (**linguaggio di programmazione**)
- **Linguaggio macchina:** linguaggio effettivamente “compreso” da un calcolatore, caratterizzato da
 - **Istruzioni primitive semplici** (ad es. max 2 operandi)
 - **Attenzione all’efficienza** (costi, complessità, velocità)
 - **Difficile e noioso da utilizzare per un programmatore**
- Due aspetti rilevanti
 - **Produrre algoritmi:** capire la sequenza di passi che portano alla soluzione di un problema
 - **Codificarli in programmi:** renderli comprensibili al calcolatore

Riferimenti

- **Libro di testo**
 - Capitolo 4
 - Paragrafi 1, 2 e 3