

# Indice

<b>PREFAZIONE .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPITOLO 1 .....</b>	<b>9</b>
INTRODUZIONE AL PROBLEM SOLVING.....	9
COMPUTER .....	13
INFORMATICA.....	16
<i>Informazioni</i> .....	17
<i>Rappresentazione</i> .....	19
<i>Organizzazione dell'informazione</i> .....	21
<b>CAPITOLO 2 .....</b>	<b>23</b>
RAPPRESENTAZIONE E ALGORITMI .....	23
UN ESEMPIO DI ALGORITMO .....	25
DIAGRAMMI DI FLUSSO.....	28
<b>CAPITOLO 3 .....</b>	<b>33</b>
HARDWARE E SOFTWARE.....	33
<i>Interfaccia utente</i> .....	36
IL SOFTWARE .....	38
LA CODIFICA.....	41
<i>Codifica ASCII</i> .....	45
<i>Ulteriori esempi di codifica</i> .....	46
CONCETTO DI "STRATO" E "LIVELLO DI ASTRAZIONE" .....	48
LE STRUTTURE DATI.....	50
<b>CAPITOLO 4 .....</b>	<b>53</b>
ARCHITETTURA DEI CALCOLATORI .....	53
Central Processing Unit (CPU) .....	57
Memoria principale (RAM).....	57
ARCHITETTURA GENERALE DI UN SISTEMA INFORMATICO .....	59
<b>CAPITOLO 5 .....</b>	<b>63</b>
GENERALITÀ SUI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE .....	63
LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE: TASSONOMIE .....	66
SEQUENZA DI REALIZZAZIONE DI UN PROGRAMMA ESEGUITIBILE .....	68
La compilazione.....	69
L'interpretazione.....	70
ESECUZIONE DI UN PROGRAMMA.....	72
Fetch .....	75
Decode .....	76
Execute.....	77
LE INTERRUZIONI.....	78
<b>CAPITOLO 6 .....</b>	<b>83</b>
SISTEMI OPERATIVI .....	83

<i>Introduzione</i>	83
<i>Due modi di vedere il sistema operativo</i>	84
<i>La multiprogrammazione</i>	85
<i>Processi e programmi</i>	87
BREVE STORIA DEI SISTEMI OPERATIVI	88
PANORAMICA DEI SISTEMI OPERATIVI	91
<i>Sistemi operativi per Mainframe</i>	91
<i>Sistemi operativi per server</i>	93
<i>Sistemi operativi per personal computer</i>	94
<i>Sistemi operativi real-time e per sistemi embedded</i>	95
<i>Sistemi operativi per smartphone</i>	95
<i>Altri sistemi operativi</i>	96
ELEMENTI DI BASE DI UN S.O.	96
<i>Kernel</i>	97
<i>File system</i>	97
<i>Input output</i>	100
<i>Memoria</i>	101
STRUTTURA DEI SISTEMI OPERATIVI	102
<i>Sistemi monolitici</i>	103
<i>Sistemi a livelli</i>	103
<i>Sistemi a microkernel</i>	104
<i>Macchine virtuali</i>	104
Qualche dettaglio in più: gli hypervisor	106
<i>La macchina virtuale java</i>	108
LEGAME TRA PROGRAMMAZIONE E SISTEMA OPERATIVO	110
<b>CAPITOLO 7</b>	<b>113</b>
INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE CON MATLAB	113
<i>Matlab e OCTAVE per SMARTPHONE</i>	114
INTERFACCIA A RIGA DI COMANDO	115
<i>Concetti generali su Matlab e finestra dei comandi</i>	115
CONCETTI GENERALI SULLA SCRITTURA DEI PROGRAMMI	117
<i>Variabili e assegnazioni di valori</i>	117
<i>Tipi di dati</i>	122
<i>Gli Script, prima introduzione</i>	124
<i>Comandi multipli nella stessa riga</i>	127
CARATTERI E CODIFICA	129
TIPI NUMERICI IN MATLAB	131
ESPRESSIONI NUMERICHE	134
<i>Operazioni con numeri in virgola mobile</i>	136
<i>Espressioni relazionali</i>	136
<i>Algebra Booleana</i>	137
<b>CAPITOLO 8</b>	<b>139</b>
LA RAPPRESENTAZIONE DEI NUMERI REALI: <i>FLOATING E FIXED POINT</i>	139
<i>Fixed point</i>	140
<i>Floating point</i>	141
<i>Standard IEEE 754</i>	145
<i>Numeri normalizzati e denormalizzati</i>	146
OVERFLOW E UNDERFLOW	148
ESEMPI DI CONVERSIONE DA NUMERO IN VIRGOLA MOBILE	149
<i>Conversione da decimale a virgola mobile</i>	150
<i>Conversione decimale-binario per numeri con parte frazionaria (algoritmo generale)</i>	151
CONFRONTO TRA NUMERI IN VIRGOLA MOBILE	152
<i>Configurazioni particolari</i>	153
<i>Considerazioni importanti</i>	154
<i>Numeri in doppia precisione</i>	154

ERRORE ASSOLUTO ED ERRORE RELATIVO .....	155
<i>Epsilon Macchina</i> .....	155
<b>CAPITOLO 9 .....</b>	<b>161</b>
VETTORI E MATRICI .....	161
<i>Operazioni di base sui vettori</i> .....	163
Creazione di un vettore .....	163
Vettori e matrici: dimensioni .....	167
Indicizzare un vettore .....	169
Indici logici .....	172
Ridurre le dimensioni di un vettore (shortening) .....	174
CREARE UN VETTORE COLONNA .....	175
OPERAZIONI SU MATRICI E VETTORI .....	175
<i>Operazioni aritmetiche</i> .....	176
<i>Operazioni logiche</i> .....	178
Concatenazioni .....	180
Creazione .....	180
Estrazione/inserimento dati ed elementi .....	181
<i>Operazioni aritmetiche e logiche</i> .....	183
Riduzione/trasformazione di matrice .....	186
FUNZIONI DI LIBRERIA PARTICOLARI .....	187
ESERCIZI .....	188
<b>CAPITOLO 10 .....</b>	<b>191</b>
PRIMI PROGRAMMI (LINEA DI COMANDO) .....	191
<i>Operazioni sulle matrici</i> .....	201
SCRIPT CON INPUT/OUTPUT .....	201
<i>Istruzione per l'input</i> .....	205
<i>Istruzioni per l'output</i> .....	206
<b>CAPITOLO 11 .....</b>	<b>209</b>
PIÙ A FONDO NELLA PROGRAMMAZIONE: I BLOCCHI DI CODICE .....	209
LE ISTRUZIONI CONDIZIONALI .....	214
<i>Osservazioni generali sugli operatori logici</i> .....	220
<i>Indentazione del codice</i> .....	221
<i>Istruzione switch</i> .....	222
<b>CAPITOLO 12 .....</b>	<b>227</b>
FUNZIONI .....	227
<i>Parametri di uscita</i> .....	231
<i>Commenti nelle function</i> .....	232
IL CONCETTO DI ITERAZIONE .....	233
<i>Ciclo FOR</i> .....	233
<i>Cicli nidificati (o innestati)</i> .....	237
<i>Ciclo WHILE</i> .....	238
LA PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA .....	247
<b>CAPITOLO 13 .....</b>	<b>251</b>
VISIBILITÀ E SPAZIO DI LAVORO (SCOPE & WORKSPACE) .....	251
LE VARIABILI INTERNE ALLA FUNZIONE .....	258
<i>Variabili globali</i> .....	260
FUNZIONI ANNIDATE .....	263
ESERCIZI .....	268
<i>Soluzione (1)</i> .....	268
<i>Soluzione (2)</i> .....	269
<i>Soluzione (3)</i> .....	271
<i>Soluzione (4)</i> .....	272

<b>CAPITOLO 14 .....</b>	<b>275</b>
IL DEBUG DEI PROGRAMMI .....	275
<i>Introduzione</i> .....	275
ERROI MATLAB .....	277
<i>Errori di sintassi</i> .....	277
<i>Errori a runtime</i> .....	280
<i>Errori logici</i> .....	281
TRACCIAMENTO DEGLI ERRORI .....	282
<i>Ispezione in tempo reale: i breakpoint.</i> .....	286
<b>CAPITOLO 15 .....</b>	<b>291</b>
LE STRINGHE .....	291
<i>Il tipo “string array”</i> .....	294
OPERAZIONI SULLE STRINGHE.....	295
<i>Concatenazione</i> .....	295
<i>Rimozione di spazi</i> .....	296
<i>Creazione di stringhe personalizzate</i> .....	298
<i>Conversione maiuscole/minuscole</i> .....	298
<i>Confronto di stringhe</i> .....	299
<i>Ricerca stringhe</i> .....	300
<b>CAPITOLO 16 .....</b>	<b>303</b>
ALGORITMI DI ORDINAMENTO.....	303
<i>Selection Sort</i> .....	304
<i>Insertion sort</i> .....	306
<i>Bubble Sort</i> .....	307
ESERCIZI SU ALGORITMI DI ORDINAMENTO .....	310
<b>CAPITOLO 17 .....</b>	<b>311</b>
INTRODUZIONE AL TEOREMA DEL CAMPIONAMENTO.....	311
SPETTRO DI UN SEGNALE.....	312
IL TEOREMA DEL CAMPIONAMENTO .....	318
Campionamento e quantizzazione – ulteriori chiarimenti .....	322
IL CIRCUITO UNIVERSALE .....	325
<i>Un esempio</i> .....	326
DSP, MICROCONTROLLORI (MCU) E MICROPROCESSORI (MP) .....	329
<i>Microprocessori di tipo generale</i> .....	329
<i>Microcontrollori</i> .....	330
<i>Digital Signal Processor (DSP)</i> .....	332
USO CONGIUNTO .....	334
<b>CAPITOLO 18 .....</b>	<b>337</b>
COMPLESSITÀ COMPUTAZIONALE .....	337
LA COMPLESSITÀ TEMPORALE .....	338
PRIMO MODELLO DI COSTO: I PASSI BASE .....	340
ESEMPI .....	342
<i>Esercizio 1</i> .....	342
<i>Soluzione 1</i> .....	342
<i>Esercizio 2</i> .....	343
<i>Soluzione 2</i> .....	344
<i>Esercizio 3</i> .....	345
<i>Soluzione 3</i> .....	345
FORMULE GENERALI.....	346
IL SECONDO MODELLO DI COSTO: GLI “O” GRANDI .....	347
<i>Algebra degli “O grandi”</i> .....	352
<i>Calcolo della complessità: un esempio con entrambi i metodi</i> .....	352
LA COMPLESSITÀ CONCETTI ULTERIORI E CONSIDERAZIONI.....	355

<i>Il progresso della tecnologia vs progresso algoritmico</i> .....	357
<i>Un esempio eclatante</i> .....	358
<i>Osservazioni e precisazioni</i> .....	360
<b>CAPITOLO 19 .....</b>	<b>361</b>
CELL ARRAY .....	361
Cancellazione dei <i>Cell Array</i> (caso array monodimensionale).....	367
Cancellazione dei <i>Cell Array</i> (caso array bidimensionale).....	367
LE STRUCTURE .....	369
<i>Vettori di Structure</i> .....	371
I/O: INPUT & OUTPUT.....	374
I/O GENERALIZZATO .....	376
<b>CAPITOLO 20 .....</b>	<b>383</b>
PARADIGMI DI PROGRAMMAZIONE: OBJECT ORIENTED.....	383
<i>Introduzione</i> .....	383
<i>Principi di progettazione e produzione del software</i> .....	385
<i>Linguaggi Imperativi e dichiarativi</i> .....	388
<i>La programmazione strutturata</i> .....	390
<i>La programmazione procedurale</i> .....	396
<i>La programmazione Object Oriented</i> .....	398
<i>I principi fondamentali: classi e oggetti</i> .....	399
<i>Esempio di classe: la classe "motore" (introduzione a metodi e proprietà)</i> .....	404
<i>Metodi, proprietà e information-hiding</i> .....	410
<i>Ereditarietà, e polimorfismo "blando": la classe "automobile"</i> .....	411
<i>Il polimorfismo e l'overload</i> .....	415
<i>Gli eventi ed i messaggi</i> .....	415
<i>Oggetti Handle</i> .....	419
<i>Considerazioni conclusive sulla OOP</i> .....	420
<i>La ricorsione</i> .....	421
<b>CAPITOLO 21 .....</b>	<b>427</b>
RACCOLTA DI ESERCIZI RISOLTI E COMMENTATI .....	427
PRIMO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2015/16 .....	430
SECONDO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2015/16.....	435
PRIMO APPELLO SESSIONE AUTUNNALE AA 2015/16 .....	438
SECONDO APPELLO SESSIONE AUTUNNALE AA 2015/16 .....	442
PRIMO APPELLO SESSIONE INVERNALE AA 2015/16.....	446
PRIMO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2016/17 .....	451
SECONDO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2016/17.....	456
PRIMO APPELLO SESSIONE AUTUNNALE AA 2016/17 .....	460
SECONDO APPELLO SESSIONE AUTUNNALE AA 2016/17 .....	465
PRIMO APPELLO SESSIONE INVERNALE AA 2016/17.....	469
PRIMO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2017/18 .....	472
SECONDO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2017/18.....	476
PRIMO APPELLO SESSIONE AUTUNNALE AA 2017/18 .....	479
SECONDO APPELLO SESSIONE INVERNALE AA 2017/18.....	482
PRIMO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2018/19 .....	486
PRIMO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2021/22 .....	490
SECONDO APPELLO SESSIONE ESTIVA AA 2021/22 .....	494
<b>APPENDICE .....</b>	<b>498</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>505</b>