

Programmazione Strutturata

Problema: Spaghetti Code

- è un termine dispregiativo per quei programmi per computer che abbiano una struttura di controllo del flusso complessa e/o incomprensibile, con uso esagerato ed errato di salti

Spaghetti code: stampa il quadrato dei primi 10 interi

- La presenza di salti crea flussi di controllo non predicibili e dipendenti dai numeri attribuiti ai passi del programma

```
1. INIZIO
2. Poni i = 0
3. incrementa i di uno
4. Se i è diverso da 10 allora vai al punto 9
5. Se i = 10 vai al punto 7
6. Vai al punto 3
7. stampa "Programma terminato."
8. Esci dal programma
9. stampa i * i
10. Vai al punto 6
```

Spaghetti code: controesempio strutturato

- L'introduzione di un bloccoA avente un solo punto di ingresso/uscita, unito ad istruzioni di iterazione di piu' facile comprensione.

```
1.  INIZIO
2.  Poni i = 0
3.  Esegui bloccoA finchè i < 10
4.  Inizio delimitazione bloccoA
5.  Incrementa i di uno
6.  Stampa i*i
7.  Fine delimitazione bloccoA
8.  stampa "Programma terminato."
9.  Esci dal programma
```

Programmazione strutturata

- La programmazione strutturata nasce come proposta per regolamentare e standardizzare le metodologie di programmazione (Dijkstra, 1965)
- **Obiettivo:**
 - rendere più facile la lettura dei programmi (e quindi la loro modifica e manutenzione)
- **Idea di base:**
 - La parte esecutiva di un programma viene vista come un comando (complesso o *strutturato*) ottenuto componendo **istruzioni elementari**, mediante alcune regole di composizione (**strutture di controllo**)

Programmazione strutturata

Concetti chiave:

Utilizzo solamente delle tre *strutture di controllo* seguenti:

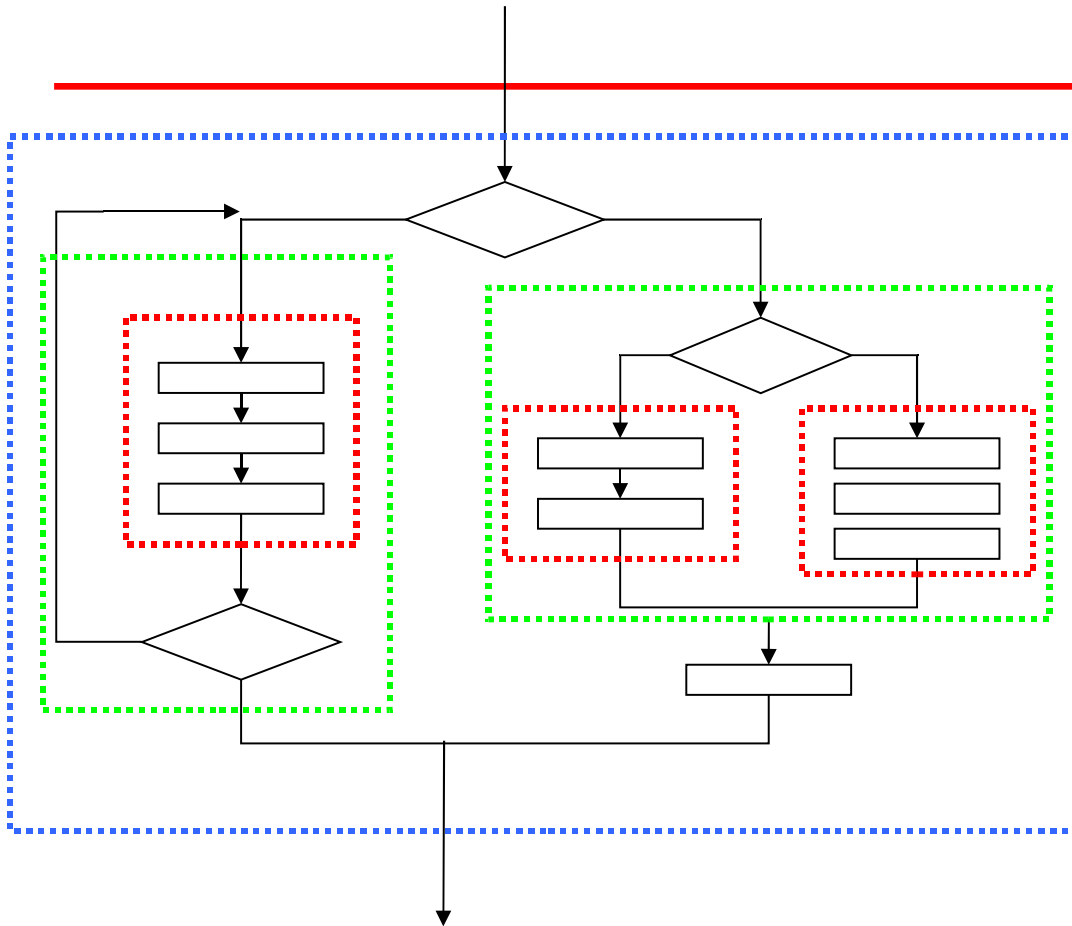
- concatenazione o composizione **BLOCCO**
- struttura condizionale **SELEZIONE**
- struttura di ripetizione o iterazione **CICLO**

Abolizione di **salti incondizionati** (*goto*) nel flusso di controllo

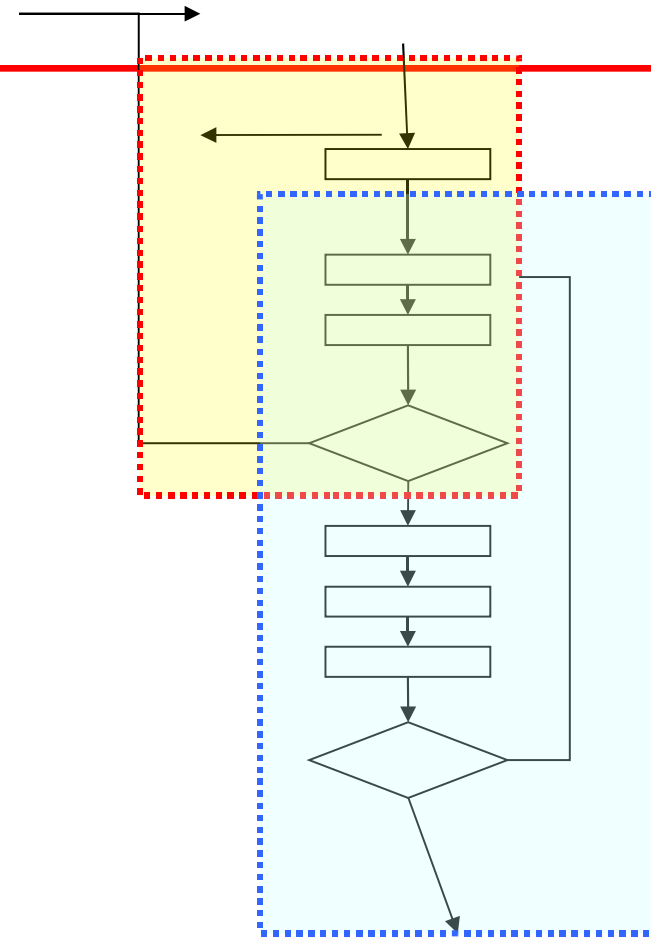
Schemi a blocchi strutturati

- Le regole della programmazione strutturata impongono quindi delle severe restrizioni nella costruzione dei diagrammi di flusso
 - Ci si basa su poche strutture di base con **un solo ingresso** e **una sola uscita**
 - Le tre strutture (come vedremo) possono essere **concatenate** una di seguito all'altra o **nidificate** una dentro l'altra
 - Non possono però essere **intrecciate** o **accavallate**

Schemi a blocchi strutturati



Corretto



Sbagliato:

È un tipico esempio di “spaghetti programming”

Un dubbio...

- Ma queste restrizioni, cioè l'utilizzo di solamente sequenza, selezione e iterazione senza l'uso dei salti, dà la stessa "potenza di calcolo" (espressività) oppure si perde qualcosa?

Teorema di Bohm- Jacopini (1966)

(in versione semplificata)

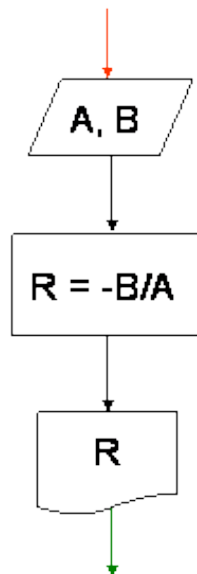
**Le strutture di sequenza, selezione e iterazione
sono sufficienti ad esprimere un qualsiasi
algoritmo**

Ossia:

L'uso di queste sole strutture non limita il potere espressivo

Struttura Blocco (o sequenza)

- Le tre istruzioni vengono eseguite sequenzialmente.
- Il concetto di blocco permette inoltre di considerare la sequenza di più istruzioni come un'unica istruzione (composta)



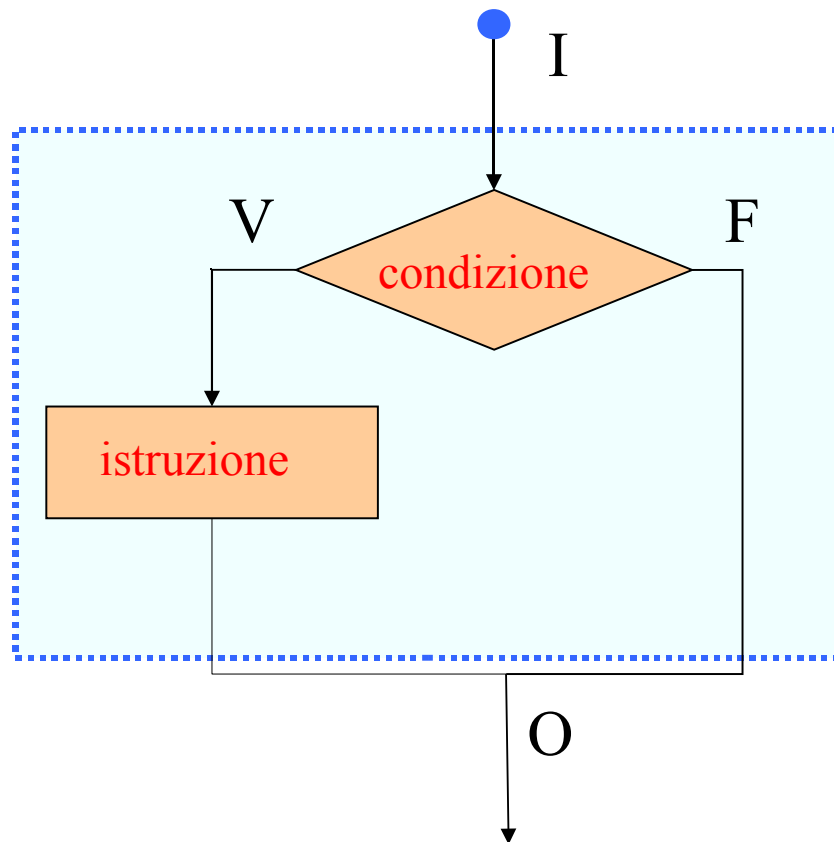
Pseudo-codice

```
{  
  Leggi A e B  
  Poni R = -B/A  
  Stampa R  
}
```

Struttura selezione (a una via)

Diagramma a blocchi

Pseudo-codice

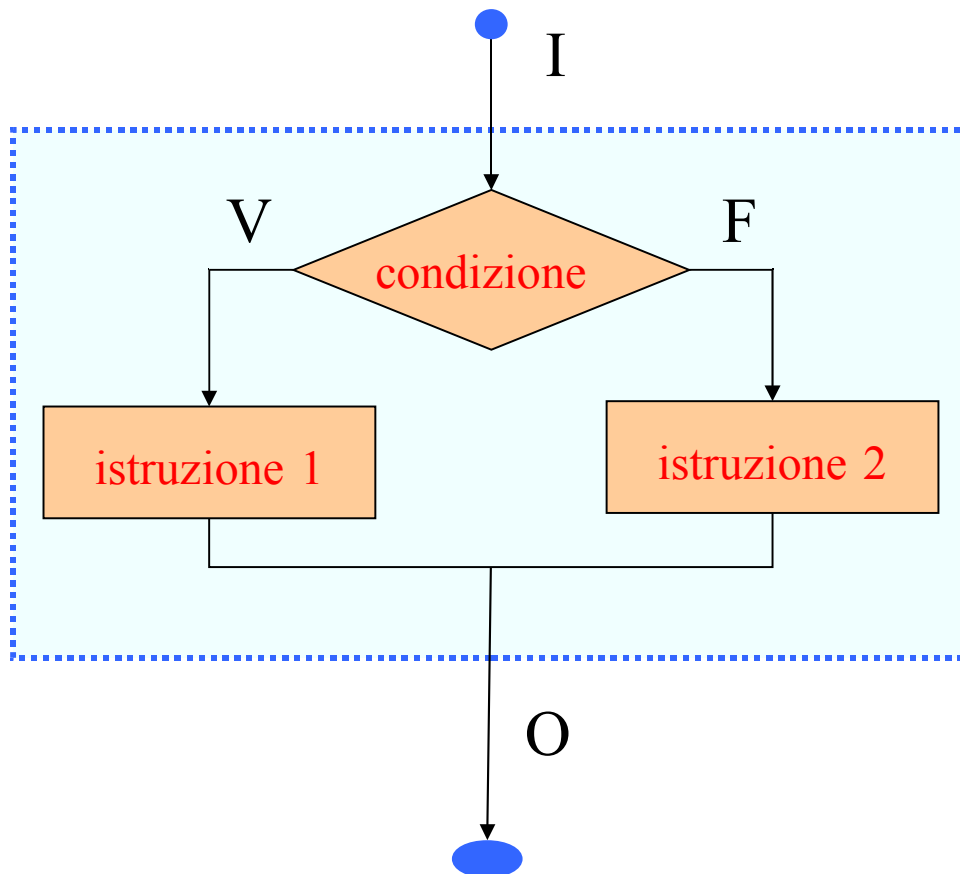


if condizione
istruzione

Se la **condizione** è vera allora
viene eseguita **istruzione**
altrimenti no

Struttura selezione (a due vie)

Diagramma a blocchi



Pseudo-codice

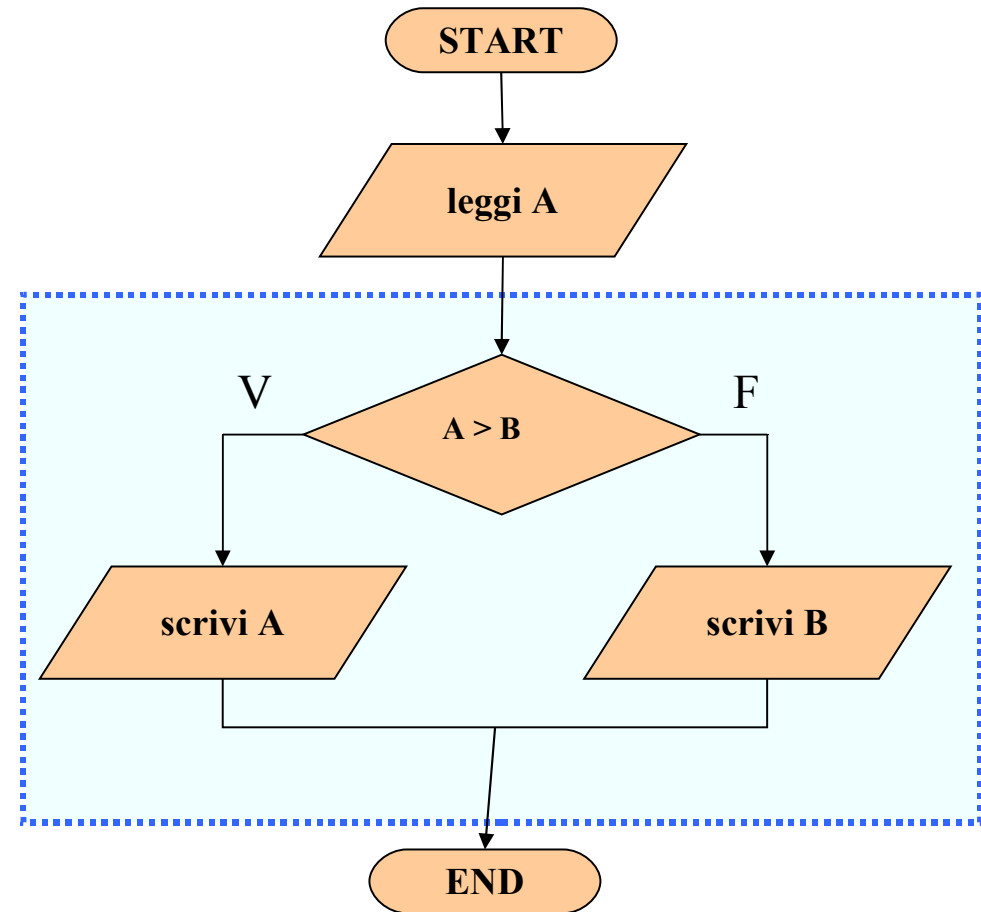
```
if condizione
    istruzione 1
else
    istruzione 2
```

Se la **condizione** è vera allora viene eseguita **istruzione 1** altrimenti viene eseguita **istruzione 2**

Strutture di selezione (*osservazioni ed esempi*)

Es: determina e stampa il maggiore tra due numeri letti da input

```
leggi A,B;  
if (A > B)  
    scrivi A;  
else  
    scrivi B;
```



Strutture di selezione (*osservazioni ed esempi*)

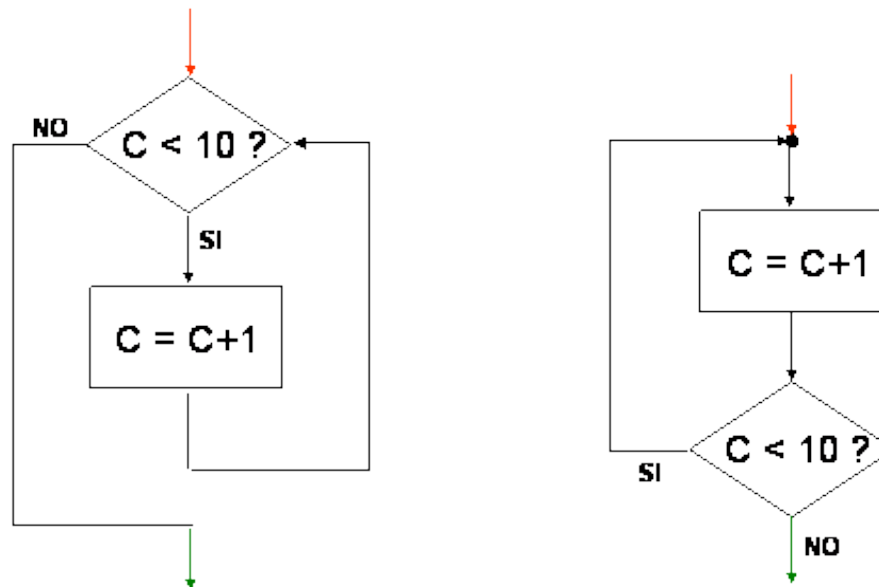
- <istruzione1> e <istruzione2> sono ciascuna una *singola istruzione*
- Qualora in un ramo occorra specificare più istruzioni, si deve quindi utilizzare un *blocco*

Es: scrivi in ordine crescente due numeri letti da input

```
leggi A, B;
if (A < B) {
    scrivi A;
    scrivi B;
}
else {
    scrivi B;
    scrivi A;
}
```

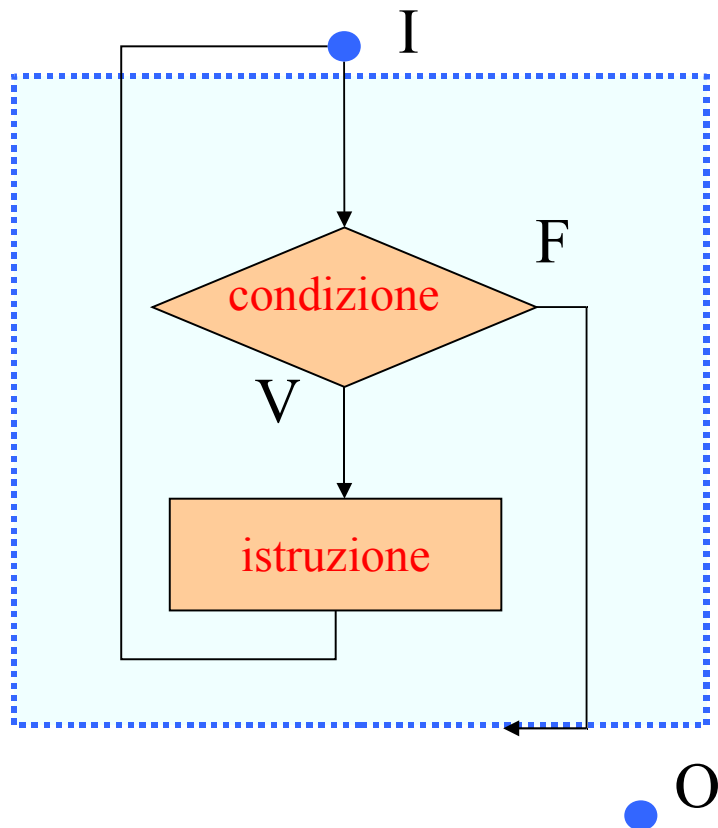
Strutture di Iterazione

- Due possibilità: controllo della condizione di iterazione all'inizio (while) o alla fine del blocco (do...while)



Struttura di iterazione (*while*)

while condizione
istruzione



- **<istruzione>** viene ripetuta *per tutto il tempo in cui la condizione rimane vera*
- Se la condizione è già inizialmente falsa, l'iterazione non viene eseguita *neppure una volta*
- In generale, *non è noto a priori quante volte* l'istruzione sarà ripetuta

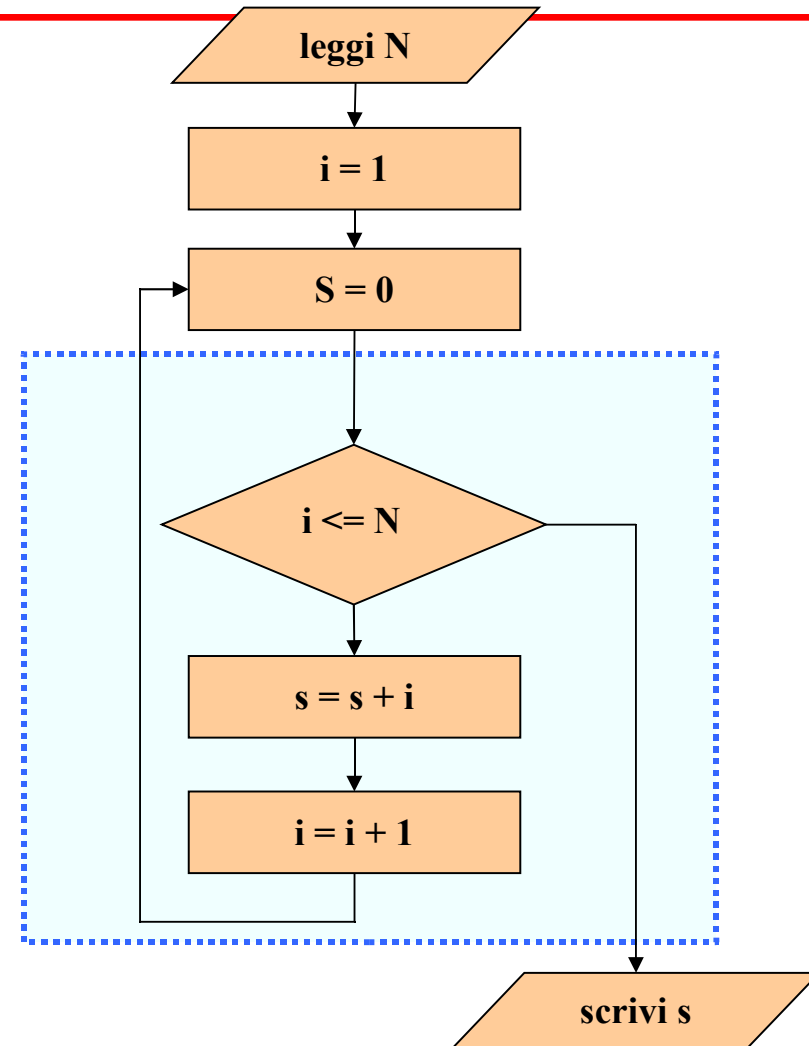
Struttura di iterazione (*while*)

- Prima o poi, *direttamente o indirettamente*, l'istruzione deve *modificare la condizione*: altrimenti → **CICLO INFINITO**
- Per questo motivo, quasi sempre *<istruzione>* è in realtà un blocco, che contiene una *istruzione in cui si modifica* qualche variabile che compare nella condizione

Struttura di iterazione (esempi)

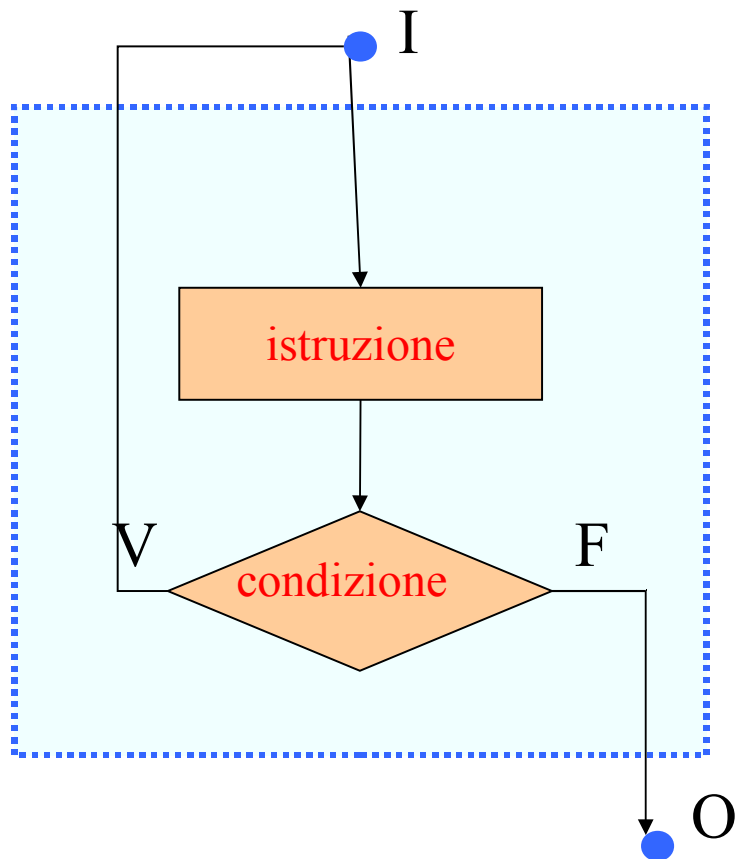
Es: Letto un numero intero N da input, sommare i primi N numeri positivi e scrivere il risultato

```
leggi N;  
i=1;  
s=0;  
while (i<=N) {  
    s = s + i;  
    i = i + 1;  
}  
scrivi s;
```



Struttura di iterazione (*do-while*)

Diagramma a blocchi



Pseudo-codice

```
do  
  istruzione  
while condizione
```

- È una variante della precedente: la condizione viene verificata **dopo** aver eseguito **<istruzione>**
- Se la condizione è falsa, l'istruzione **viene comunque eseguita almeno una volta**

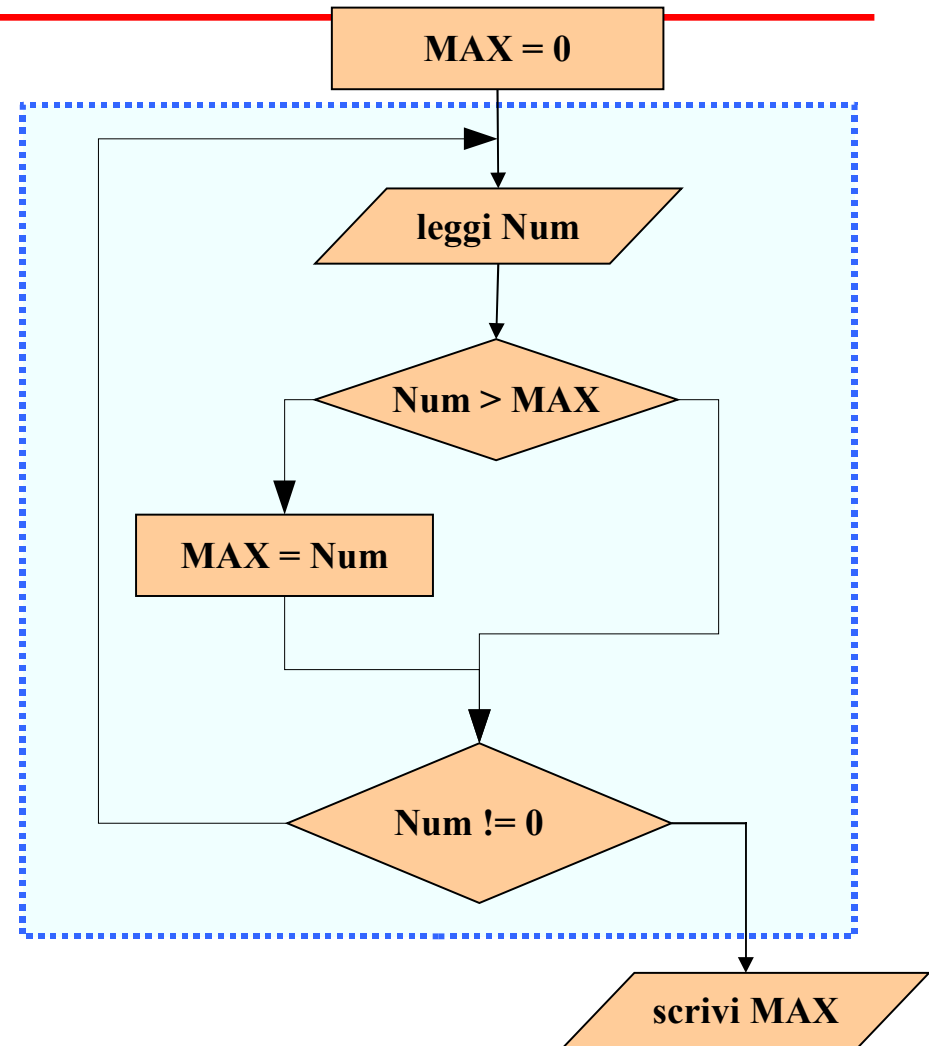
Struttura di iterazione (*do-while*)

- Analogamente al *while*, per evitare il ciclo infinito, **<istruzione>** deve modificare prima o poi qualche variabile che compare nella condizione
- Si noti che, come nel caso del *while*, si esce dal ciclo quando la condizione è falsa
- **È adatta** a quei casi in cui, per valutare condizione, è necessario aver già eseguito **<istruzione>**
(esempio tipico: **controllo di valori di input**)
- **Non è adatta** a quei casi in cui il corpo del ciclo può non dover essere *mai eseguito*

Struttura di iterazione (esempi)

Es: Scrivere il valore massimo di una sequenza di interi positivi (letti da input) chiusa da uno zero

```
MAX = 0;  
do {  
    leggi Num;  
    if (Num > MAX)  
        MAX = Num;  
} while (Num != 0);  
scrivi MAX;
```



Alcune considerazioni finali

- Tutti i linguaggi imperativi implementano una qualche forma delle strutture presentate
- Naturalmente la forma sintattica può a volte variare leggermente, ma il funzionamento rimane identico
 - uso di diversi marcatori per l'inizio e la fine di un blocco (*begin* e *end* in Pascal)
 - uso della parola chiave *then* nell'istruzione if (in Pascal)
- Inoltre i vari linguaggi introducono altre strutture di controllo, non indispensabili, ma atte a semplificare il lavoro di scrittura del codice
 - istruzione di scelta multipla (*switch-case* in C)
 - istruzione iterativa controllata da contatore (*for*)

Programmazione strutturata (Conclusioni e Vantaggi)

Vantaggi:

- Leggibilità
- Supporto a metodologie di progetto top-down:
 - Soluzione di problemi complessi attraverso la scomposizione in sotto-problemi, a loro volta scomponibili in sotto-problemi, etc.
 - La soluzione si ottiene componendo le soluzioni dei sottoproblemi attraverso strutture di concatenazione, di selezione e di ripetizione
- Supporto a metodologia bottom-up:
 - La soluzione di problemi avviene aggregando componenti già disponibili mediante concatenazione, selezione e ripetizione
- Maggior facilità di verifica e manutenzione