Informatica Generale — I Compitino

24 novembre 2004

Nota. Nei programmi, assumeremo sempre che `tastiera` e `video` siano due variabili di classe `ConsoleInputManager` e `ConsoleOutputManager` (rispettivamente), già dichiarate e inizializzate.

Rispondete alle seguenti domande.

1. Considerate la seguente BNF (avente come non terminali i simboli $\langle a \rangle$, $\langle b \rangle$ e $\langle c \rangle$ e come terminali i simboli A, 0 e 1; il non terminale $\langle a \rangle$ è l'assioma):

$$\begin{array}{lcl} \langle a \rangle & ::= & A\langle b \rangle\{A\langle c \rangle\} \\ \langle b \rangle & ::= & \{\langle c \rangle\} \\ \langle c \rangle & ::= & 0|1 \end{array}$$

   Dite, per ciascuna delle seguenti stringhe, se appartiene o non appartiene al linguaggio descritto dalla grammatica:

   (a) $AA0$: **appartiene**

   (b) $AbAc$: **non appartiene**

   (c) $A000101A0A0A1$: **appartiene**

   (d) $A0A001A0$: **non appartiene**

   (e) $AA0A0A0A0A1$: **appartiene**

   (f) $A0A0$: **appartiene**

2. Considerate l'espressione booleana `x && !(y || z)`, e rispondete alle seguenti domande (tenendo conto che `!` indica la negazione [not], `&&` indica la congiunzione [and] e `||` indica la disgiunzione [or]):

   (a) da quante righe è composta la tabella di verità? **8**

   (b) per quanti valori delle variabili l'espressione è vera? **1**

   (c) l'espressione è equivalente a `x || (!y && !z)`? **no**

   (d) in caso negativo, quante sono gli input su cui le due espressioni differiscono (in caso affermativo, indicare 0)? **4**

   (e) l'espressione è equivalente a `x && !y && !z`? **sì**

(f) in caso negativo, quante sono gli input su cui le due espressioni differiscono (in caso affermativo, indicare 0)? **0**

3. Assumete che `x` e `y` siano variabili `int`, e che il loro valore *prima di ciascuno dei seguenti assegnamenti* sia rispettivamente 1 e 2. Dite quale sarà il loro valore *dopo* gli assegnamenti indicati:

Assegnamento	`x`	`y`
`x=y+1`	3	2
`x=y++`	2	3
`x=(y/2)*(x++)`	1	2
`x=x++%++y`	1	3
`x=x>0? (x-->0? --x: x--) : --x`	-1	2
`x-=x`	0	2

4. Il seguente programma legge una sequenza di frazioni e ne stampa la più grande (tutte le frazioni sono positive); ogni frazione viene letta leggendone separatamente il numeratore e il denominatore. Se il denominatore inserito è 0, il ciclo di lettura termina (e a quel punto viene stampato il risultato). Completate le parti mancanti (indicate con dei puntini):

```
int num, den;
Frazione f, max;

conta = 0;
max = new Frazione( 0 );
do {
   num = tastiera.readInt( "Numeratore? " );
   den = tastiera.readInt( "Denominatore? " );
   if ( den != 0  ) {
      f = new Frazione( num, den );
      if ( f.isMaggiore( max ) )
         max = f;
      }
} while ( den != 0 );
video.println( max );
```

5. Considerate il seguente programma Java?

```
int x, y;
x = tastiera.readInt();
y = tastiera.readInt();
while ( x >= y ) x -= y;
video.println(x);
```

Se chiamate x e y i valori inseriti dall'utente, cosa stampa il programma...

- se $x = 17$ e $y = 3$: **2**
- se $x = 100$ e $y = 7$: **2**
- per una generica coppia $x > 0$ e $y > 0$: **x % y**

6. Il seguente programma Java (*del quale forniamo solo il corpo del metodo main*) legge un intero e ne stampa il quadrato, ma contiene alcuni errori.

```
1  ConsoleInputManager tastiera;
2  ConsoleOutputManager video;
3  int x, y;
4
5  video = ConsoleOutputManager();
6  tastiera = ConsoleInputManager();
7  tastiera.readInt( x );
8  y = x*x;
9  video.println( "y" );
```

Indicare le righe che contengono gli errori e l'istruzione corretta (non è detto che dobbiate usare tutte le righe della tabella!):

Riga	Istruzione corretta
5	`video = new ConsoleOutputManager();`
6	`tastiera = new ConsoleInputManager();`
7	`x = tastiera.readInt();`
9	`video.println( y );`

7. Supponete di avere dichiarato e inizializzato le seguenti variabili:

```
int x = 1, y = 2;
long z = 3;
double d = 3;
float f = 2.0F;
```

Per ciascuno dei seguenti assegnamenti, indicate se l'assegnamento produce un errore di compilazione, e in caso negativo dite che valore viene assegnato alla variabile:

- `x = y + z`: **non compila**
- `z = z + y`: **5**
- `d = z / d`: **1.0**
- `f = d / z`: **non compila**

- `d = f / z`: **0.666666666**
- `f = (float) d`: **3.0**
- `d = (float) f`: **2.0**

8. Scrivete un programma Java che legge una stringa e ne stampa solo le vocali minuscole. Per esempio, leggendo *prostata* il programma dovrebbe stampare *oaa*.

```
String x;
int i, n;
char c;
x = tastiera.readLine();
n = x.length();
for ( i = 0; i < n; i++ ) {
   c = x.charAt( i );
   if ( c=='a' || c=='e' || c=='i' || c=='o' || c=='u' )
      video.print( c );
   }
video.println();
```