EPICODE

Progetto S2 – L5

* Obiettivi

1. Capire cosa fa il programma senza eseguirlo

2. Individuare dal codice sorgente le casistiche non standard che il programma non gestisce (esempio, comportamenti potenziali che non sono stati contemplati)

3. Individuare eventuali errori di sintassi / logici

4. Proporre una soluzione per ognuno di essi

Programma in questione:

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Continua nella prossima pagina

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, Carattere, schermata, linea

Descrizione generata automaticamente

* Soluzioni

1. Il programma apre un assistente digitale. Quest’ultimo offre il suo aiuto alla soluzione di tre diverse problemi. L’utente può scegliere tra A, B e C. Scegliendo A potrà eseguire una moltiplicazione tra due numeri. Scegliendo B potrà eseguire una divisione tra due numeri. Scegliendo C potrà inserire una stringa.

Nelle immagini che seguono si possono osservare le soluzioni agli obiettivi 2, 3 e 4.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Continua nella prossima pagina

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Continua nella prossima pagina

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, numero

Descrizione generata automaticamente

Per completezza si è deciso di riscrivere il programma sistemato come osservabile dalla prossima pagina.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Continua nella prossima pagina

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, bianco

Descrizione generata automaticamente