



Politecnico di Milano

## Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria

**Informatica A - Prof. A. Fuggetta - a.a 2023/2024 - 22 gennaio 2024**

<b>Cognome:</b> _____	<b>Matricola:</b> _____
<b>Nome:</b> _____	<b>Firma:</b> _____

### Istruzioni

- Non separate questi fogli. Scrivete la soluzione **solo sui fogli distribuiti**, utilizzando il retro delle pagine in caso di necessità. **Cancellate le parti di brutta** con un tratto di **penna**.
- Ogni parte non cancellata a penna sarà considerata parte integrante della soluzione.
- **NON è possibile scrivere a matita.**
- Scrivere nome e cognome su tutti i fogli. Non verranno corretti compiti non firmati o con nome illeggibile
- È **vietato** utilizzare **calcolatrici, telefoni o pc**. Chi tenti di farlo vedrà **annullata** la sua prova.
- **Non è ammessa la consultazione di libri e appunti.**
- Qualsiasi **tentativo** di comunicare con altri studenti comporta **l'espulsione** dall'aula.
- È possibile ritirarsi senza penalità.
- Non è possibile lasciare l'aula conservando il tema della prova in corso.
- Tempo a disposizione: **2h**

### Valore indicativo degli esercizi, voti parziali e voto finale:

<b>Esercizio 1</b>	<b>5 punti</b>	_____
<b>Esercizio 2</b>	<b>6 punti</b>	_____
<b>Esercizio 3</b>	<b>7 punti</b>	_____
<b>Esercizio 4</b>	<b>14 punti</b>	_____
<b>Totale(32)</b>		_____

**Esercizio 1 - Algebra di Boole, Aritmetica Binaria, Codifica delle Informazioni (5 punti)**

- (a) Si costruisca la tabella di verità della seguente espressione booleana in tre variabili, badando alla precedenza tra gli operatori logici. Eventualmente si aggiungano parentesi.  
Scrivere l'espressione semplificata. Non si accetteranno soluzioni senza il procedimento. (2 punti)

$$A \text{ AND NOT } B \text{ OR NOT } A \text{ AND } B \text{ AND } C \text{ OR } A \text{ AND NOT } C$$

- (b) Si stabilisca il minimo numero di bit sufficiente a rappresentare in complemento a due i numeri  $A = -47_{\text{dec}}$  e  $B = 82_{\text{dec}}$  li si converta, se ne calcolino la somma  $(A+B)$  e la differenza  $(A-B)$  in complemento a due e si indichi se si genera riporto sulla colonna dei bit più significativi e se si verifica overflow. Non si accetteranno soluzioni senza il procedimento. (2 punti)

**NOME e COGNOME:** \_\_\_\_\_

- (c) Si converta il numero 12,3 in virgola fissa e in virgola mobile con codifica IEEE 754 con precisione singola. Non si accetteranno soluzioni senza il procedimento. (1 punti)

**Esercizio 2 - Teoria (6 punti)**

Segnare con una crocetta le risposte che si ritengono corrette. Per ogni domanda, possono essere presenti da 1 a 4 soluzioni corrette.

- (a) In un computer con processore a 64bit, qual è il risultato dell'operazione 'ptr++' se 'ptr' è un puntatore relativo ad una lista i cui nodi sono composti come descritti qui sotto e contiene l'indirizzo esadecimale di memoria '0x1000'?

```
struct node{
    char nome[10];
    int eta;
    int anno_di_nascita
    struct node *next;
} node;
```

Quale valore esadecimale assume ptr dopo l'incremento?

- ☐ 0xFD8
- ☐ 0x1000
- ☐ 0x102C
- ☐ 0x1028

- (b) Qual è il valore della variabile 'value' alla fine dell'esecuzione della seguente funzione?

```
#include <stdio.h>

void elaborareComplesso(int *result) {
    *result = 3;

    for (int k = 1; k <= 8; k++) {
        if (k % 2 == 0) {
            if (k % 4 == 0) {
                *result += k * 3;
            } else {
                *result -= k / 2;
            }
        } else {
            if (k % 3 == 0) {
                *result *= k;
            } else {
                *result += k;
            }
        }
    }
}

int main() {
    int value = 7;
    elaborareComplesso(&value);

    printf("Il valore finale della variabile : %d\n", value);

    return 0;
}
```

- ☐ 54
- ☐ 42

**NOME e COGNOME:** \_\_\_\_\_

- ☐ 30
- ☐ 15
- ☐ 23

(c) Qual è il valore decimale del numero 10100110 ad 8 bit complemento a due?

- ☐ 129
- ☐ 166
- ☐ -90
- ☐ 90

(d) Quali delle seguenti affermazioni sull'utilizzo delle liste in programmazione sono corrette?

- ☐ Le liste sono strutture dati dinamiche, il cui numero di elementi può variare durante l'esecuzione del programma, offrendo flessibilità nell'aggiunta o rimozione di elementi.
- ☐ Le liste sono strutture dati che permettono l'accesso casuale ai loro elementi perché sono salvate in RAM, garantendo una gestione efficiente della memoria.
- ☐ Le liste sono strutture dati statiche, il cui numero di elementi deve essere noto a priori, rendendo l'allocazione di memoria più efficiente.
- ☐ Le liste sono strutture dati che permettono l'inserimento e la rimozione di elementi in posizioni arbitrarie, facilitando la gestione dinamica della struttura dati.

(e) Quali sono le differenze principali tra le variabili globali e le variabili locali in linguaggio C?

- ☐ Le variabili globali sono dichiarate all'interno di una funzione, mentre le variabili locali sono dichiarate al di fuori di qualsiasi funzione.
- ☐ Le variabili globali possono essere utilizzate solo in un file sorgente specifico, mentre le variabili locali possono essere utilizzate in qualsiasi file sorgente del programma.
- ☐ Le variabili globali sono accessibili solo all'interno della funzione in cui sono dichiarate, mentre le variabili locali possono essere utilizzate da qualsiasi parte del programma.
- ☐ Le variabili globali mantengono il loro valore anche al di fuori della funzione in cui sono dichiarate, mentre le variabili locali perdono il loro valore una volta che la funzione è terminata.

(f) Dato il seguente codice c:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

typedef struct node {
    int data;
    struct node *next;
} node;

typedef node *ptrNode;

ptrNode insert(ptrNode head, int data) {
    ptrNode new_node = NULL;
    new_node->data = data;
    new_node->next = head;
    return new_node;
}

void print_list(ptrNode head) {
    ptrNode current = head;
    while (current != NULL) {
        printf("%d ", current->data);
        current = current->next;
    }
    printf("\n");
}

int main() {
    ptrNode lista = NULL;
```

NOME e COGNOME: \_\_\_\_\_

```
insert(lista, 5);  
insert(lista, 10);  
insert(lista, 15);  
  
print_list(lista);  
  
return 0;  
}
```

Cerchia/sottolinea o indica con una freccia l'errore

Inserisci qui sotto le eventuali righe mancanti per correggere il codice:

---

---

**(g) Matlab (7 punti)**

Scrivere il codice Matlab che restituisca i valori richiesti. Attenersi al numero massimo di righe di codice indicato.

1. Creare la matrice A di dimensione quadrata casuale tra 3 e 7 contenete solo valori pari 10(1riga)(1 punto)
  
2. Inserire nelle righe pari valori casuali tra -10 e 10 (ogni elemento delle righe deve avere un valore diverso) (1 riga)(1 punto)
  
3. Eliminare le righe dispari (1 riga)(1 punto)
  
4. Aggiungere una riga ed una colonna contenente la media delle colonne e la media delle righe (1 riga)(1 punto)
  
5. Calcolare la somma totale delle sole righe dispari (1 riga - 1 punti)
  
6. Scrivere una funzione che presa in ingresso la matrice ed un vettore, calcoli e ritornifin quanti sono gli elmenti dell'array contenuti nella matrice. Si dia per scontato che tutti gli elementi della matrice e dell'array sono presenti una sola volta (non ci sono doppioni) (4 righe)(2 punti).



(h) **Programmazione C Liste (14 punti)**

Si presuma di dovere implementare un applicativo per la gestione del menu di un ristorante. Il menu è da considerarsi come la lista dei piatti che lo chef è in grado di offrire ai suoi clienti. Ogni piatto è caratterizzato da un nome, da una descrizione, e da un costo. Inoltre, un piatto può essere vegetariano oppure no.

Svolgere l'esercizio attenendosi a quanto richiesto. **NON E' RICHiesto SCRIVERE IL MAIN.**

1. Si definiscano le strutture dati necessarie allo sviluppo di questo programma. (1 punto)
  2. Si implementi una funzione che crea e restituisce una lista contenente solo i piatti del menu che sono vegetariani. (4 punti)
  3. Si implementi una funzione RICORSIVA che riceve una lista dei piatti scelti dai clienti e calcola il costo totale della consumazione. (3 punti)
  4. Scrivere una funzione RICORSIVA che, presa in ingresso la lista dei piatti e i dati relativi ad un nuovo piatto, aggiunga il nuovo nodo alla lista in ordine crescente di prezzo. (3 punti)
  5. Scrivere una funzione che, presa in ingresso la lista ed il nome di un piatto, elimini dalla lista il piatto che corrisponde al nome inserito. La funzione restituisce un valore per indicare se il piatto è stato trovato/eliminato, oppure se il piatto non è stato trovato. (3 punti)
- x. (SOLO PER CHI NON HA SUPERATO IL LABORATORIO)  
Scrivere una funzione preso in ingresso un prezzo, crei una nuova lista contente solamente i piatti che costano più del prezzo inserito.

**NOME e COGNOME:** \_\_\_\_\_