UNDEFINED BEHAVIOUR

```
int idempotente(int x) 4
                               if(x == 0) {
                                  int y;
     int ret;
                         Sexto
                                 y = 1;
     goto beyond;
                                 above: 4
                                 return y;?
     ret = x;
                               } else {
> beyond:
                                   goto above;
     return ret; ?
                         the Aestruisco?
  COMPILA BENISSING 3
```

IL Valore delle fuzible E A CASO.

RESTITUIAMO (L valore di una vociabile LON)
INIZIALIZZOIA.

PER EVITARE L'UNDEFINED BEHAVIOUR SI USOL LA PROGRAMMAZIONS DIFENSIVA: CONOSCERE LE POSSIBILI CAUSE DI UNDEFINED BEHAVIOUR, E REGOLARMI DI CONSEGUENZA.