

# LINGUAGGIO C

## VARIABILI

- int  $\rightarrow$  INTERO ( $\mathbb{Z}$ )  $\rightarrow$  4 byte  
(32 bit)
- float  $\rightarrow$  CON VIRGOLA ( $\mathbb{Q}$ )  $\rightarrow$  4 byte  
(10 CIFRE DOPO LA VIRGOLA)
- char  $\rightarrow$  CARATTERE  $\rightarrow$  1 byte (VEDI TABELLA ASCII)

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

Annotations:   
 - **INPUT** (arrow to 'i')   
 - **OUTPUT** (arrow to 'o')

```
int main()
```

Annotation: **(void)** (arrow to parentheses)

```
{  
  int
```

Annotations:   
 - **TIPO** (arrow to 'int')   
 - **NOME DELLA VARIABILE** (arrow to 'x')   
 - **CREAZIONE DI UNA VARIABILE** (arrow to 'i')   
 - **COMMENTO** (arrow to '/\*')

```
  x = 3; /*
```

Annotations:   
 - **FINE ISTRUZIONE** (arrow to ';')   
 - **ASSEGNO IL VALORE 3 ALLA VAR. X** (arrow to '3')   
 - **INIZIALIZZAZIONE DI UNA VAR.** (arrow to '/\*')

```
  }  
}
```



```
#include <stdio.h>
int main() {
```

```
    float a = 3; // a = 3.60000000
```

```
    float b = 3.5; // b = 3.5000000
```

```
    char carattere = 'c';
```

```
    char num = '2';
```

```
}
```

## INPUT

LIBRERIA: <stdio.h>

FUNZIONE: scanf(...);

SPECIFICATORI DI FORMATO:

int: %d

float: %f

char: %c

CODICE:

int a;

scanf("%d", &a);



## OUTPUT

LIBRERIA <stdio.h>

FUNZIONE: printf(...);

SPECIFICATORI DI FORMATO:

int: %d


float: %f

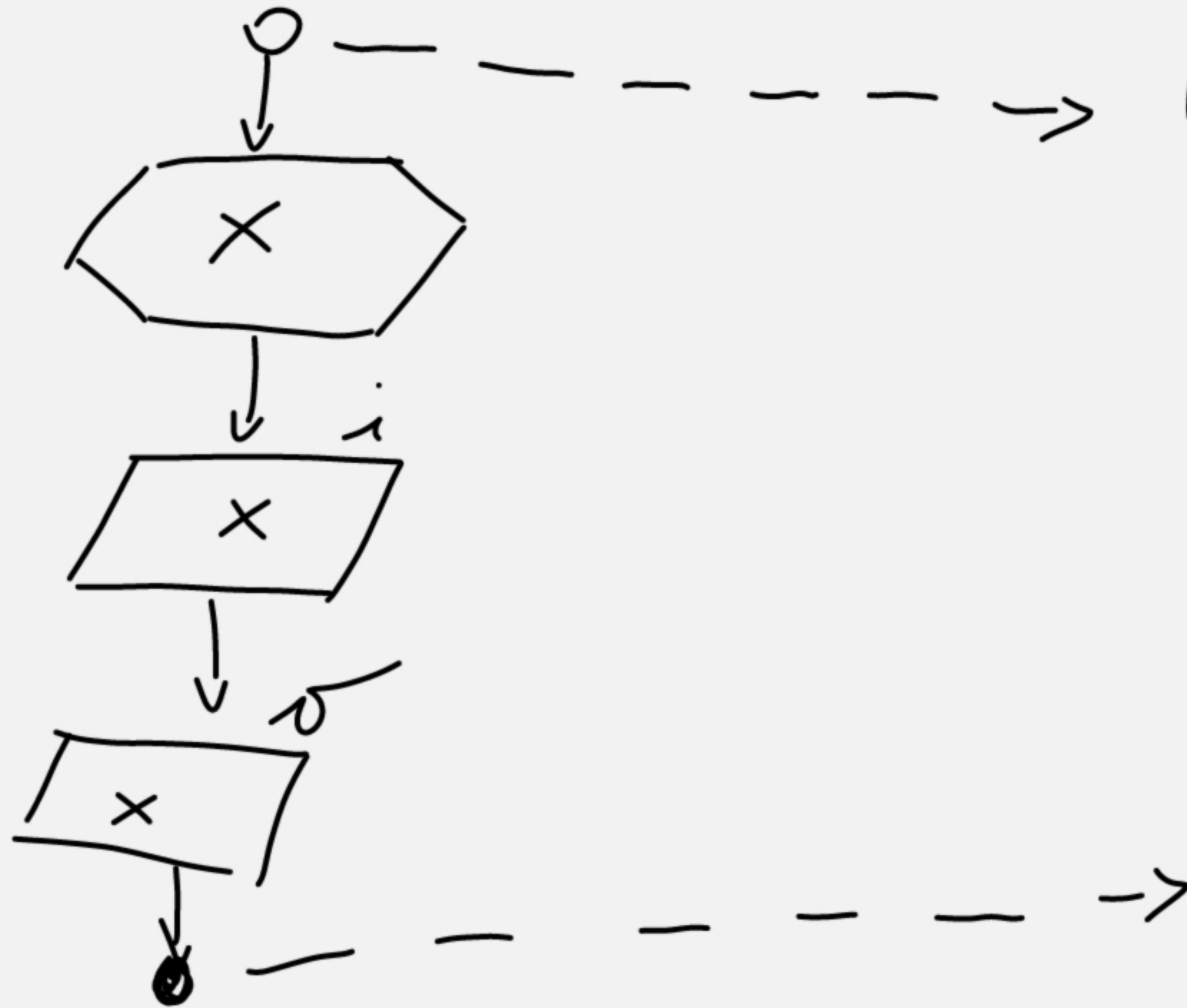
char: %c

CODICE:

int b = 5;

printf("%d", b);





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

```
int main() {
```

```
    int x;
```

```
    scanf("%d", &x);
```

```
    printf("%d", x);
```

```
}
```