

## I dettagli del linguaggio

# Variabili e tipi

- Una variabile lega un valore ad un nome
  - Viene introdotta dalla parola chiave **let**
- Rust favorisce l'**immutabilità**
  - Di base, una variabile può essere legata ad UN SOLO VALORE, per tutta la sua esistenza
  - E' possibile indicare che la variabile potrà essere legata, in futuro, ad un altro valore (dello stesso tipo) aggiungendo alla parola chiave **let** il modificatore **mut**
- Ad ogni variabile è associato **staticamente** (cioè, per tutta la durata del programma) un tipo
  - Il tipo definisce l'insieme dei valori che possono essere memorizzati in una variabile, così come l'insieme delle operazioni che possono essere effettuate su tali valori
- Il tipo associato ad una variabile può essere esplicitamente definito nella clausola **let** che introduce la variabile
  - Il motore di inferenza dei tipi consente, nella maggior parte dei casi, di dedurre il tipo di una variabile dal valore con cui è stata inizializzata, rendendo opzionale la dichiarazione esplicita

# Variabili e tipi

```
let v: i32 = 123; // v è immutabile e ha tipo i32 (intero a 32 bit con segno)
// v = -5;       // ERRORE: Non è possibile riassegnare il valore

let mut w = v;    // w può essere riassegnata, ha lo stesso tipo di v (i32)
w = -5;          // OK. Ora w vale -5

let x = 1.3278;   // x è immutabile di tipo f64 (floating point a 64 bit)

let y = 1.3278f32; // y è immutabile di tipo f32 (floating point a 32 bit)

let one_million = 1_000_000 // si possono usare '_' per separare le cifre
```

# Valori ed espressioni

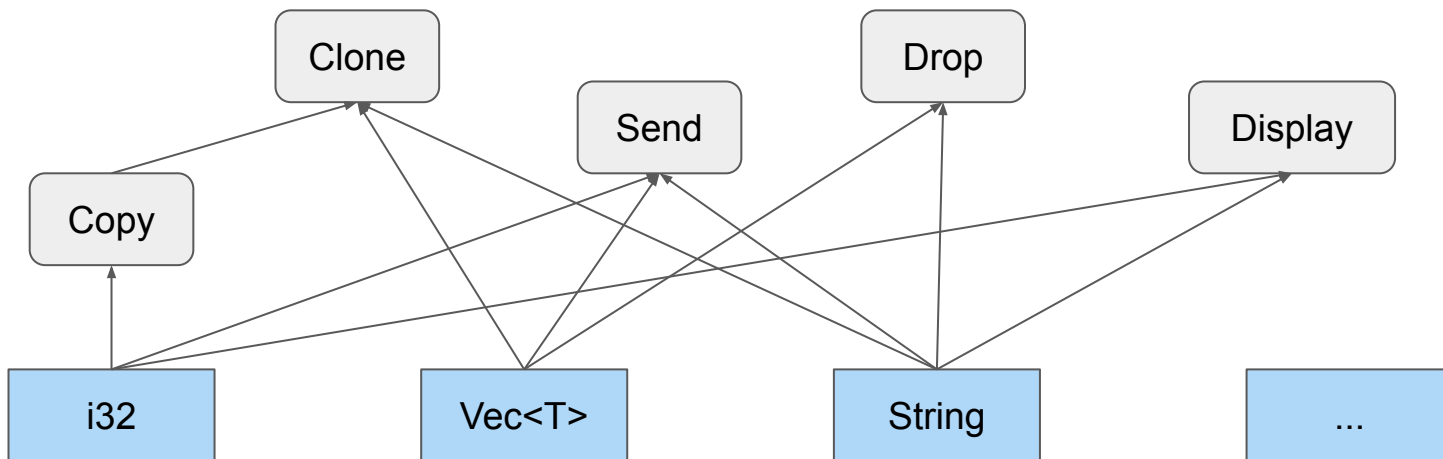
- Un'espressione è un costrutto sintattico la cui esecuzione produce un valore di un dato tipo
  - $4+(3*2)$
  - Le espressioni sono valutate bottom-up, si possono usare le parentesi tonde per modificare l'ordine con cui un'espressione viene valutata
  - Una variabile è un modo comodo per catturare il risultato di un'espressione attribuendogli un nome, per poterlo usare in seguito
- Tutte le espressioni producono un valore
  - A differenza di quanto avviene in C e in C++, la maggior parte delle istruzioni vengono viste come espressioni (e, di conseguenza, producono un valore)
  - Ma, al contrario, alcuni costrutti che in C e C++ restituiscono un valore (come le assegnazioni), in Rust hanno tipo `()` - che corrisponde al tipo `void` del C/C++

# Tipi e tratti

- Rust offre un insieme di tipi predefiniti (tipi elementari, tuple, stringhe, array, slice, never, vari tipi di puntatori, ... )
  - E' possibile definire tipi ulteriori sotto forma di struct, enum, union, funzioni, chiusure, ulteriori tratti...
- A differenza di quanto succede in altri linguaggi, i tipi **NON** sono organizzati in una gerarchia di ereditarietà
  - Le proprietà di cui il tipo gode (ed il modo con cui il compilatore tratta i valori di quel tipo) sono invece definite attraverso un meccanismo dichiarativo basato su un insieme di **tratti**
- Un **tratto** descrive un insieme di comportamenti (metodi) che un dato tipo implementa
  - Il compilatore utilizza l'informazione che un certo tipo implementa un dato tratto per governare il codice che viene generato manipolando un'espressione che consuma o genera quel particolare tipo
  - I tratti assomigliano a quelle che in altri linguaggi sono chiamate interfacce: insiemi di metodi privi di implementazione o con un'implementazione di default (sovrascrivibile)
- Qualsiasi tipo, predefinito o meno, può implementare zero o più tratti

# Tipi e tratti

- Poiché tipi diversi possono implementare tratti comuni, si viene a creare una forma di “parentela” alquanto articolata tra tipi
  - Rust introduce una ventina di tratti predefiniti, cui il compilatore associa un particolare significato, e permette al programmatore di aggiungerne altri a piacere, al fine di estendere tale comportamento



# Tipi elementari

- Numeri interi con segno
  - `i8`, `i16`, `i32`, `i64`, `i128`, `isize`
- Numerici interi senza segno
  - `u8`, `u16`, `u32`, `u64`, `u128`, `usize`
- In virgola mobile (IEEE 754)
  - `f32`, `f64`
- Logici
  - `bool`
- Caratteri (32 bit, Unicode Scalar Value)
  - `char`
- Unit
  - `()` - rappresenta una tupla di 0 elementi, `()` indica sia il tipo che il suo unico possibile valore
  - Corrisponde al tipo `void` in C/C++

# Tuple

- Rappresentano collezioni ordinate di valori eterogenei
  - Vengono costruite racchiudendo i valori in parentesi tonde
  - Una tupla ha tipo  $(T_1, T_2, \dots, T_n)$ , dove  $T_1, T_2, \dots, T_n$  sono i tipi dei singoli valori membro
- Si accede al contenuto di una tupla utilizzando la notazione `.0`, `.1`, ...
  - Una tupla può contenere un numero arbitrario di valori
  - Simili a `std::tuple` del C++ ma con accesso semplificato (`.<numero campo>` al posto di `std::get< <numero campo> >(tupla)`)

```
let t: (i32, bool) = (123, false); // t è una tupla formata da un intero
                                   // e da un booleano

let mut u = (3.14, 2.71);          // u è una tupla riassegnabile formata
                                   // da due double

let i = t.0;                       // i contiene il valore 123

u.1 = 0.0;                         // adesso u contiene (3.14, 0.0)
```



# Puntatori e memoria

- Rust offre vari modi per rappresentare indirizzi in memoria
  - Riferimenti (condivisi e mutabili)
  - Box
  - Puntatori nativi (costanti e mutabili)
- A differenza di quanto capita in C e C++, l'uso dei puntatori è abbondantemente semplificato grazie alle garanzie offerte dal compilatore del linguaggio
  - Che verifica il **possesso** ed il **tempo di vita** delle variabili e garantisce che possano avvenire solo accessi che è possibile dimostrare essere leciti (oppure forza il programmatore ad assumersi la responsabilità della correttezza del proprio operato racchiudendo il codice in un blocco **unsafe {...}**)

# Riferimenti

- L'espressione `let r1 = &v;`, dove `v` è un qualsiasi valore o espressione, definisce ed inizializza il **riferimento r1**
  - La variabile `r1` prende a prestito (*borrows*) il valore `v` e potrà accedervi (in sola lettura) con l'espressione `*r1`
  - Un riferimento viene rappresentato internamente come un blocco di memoria contenente l'indirizzo di memoria in cui il valore è memorizzato
  - I riferimenti in sola lettura possono essere copiati, assegnandoli ad un'altra variabile o passandoli come parametro ad una funzione: ma fino a che esiste almeno un riferimento ed è in uso, il valore originale non è modificabile
- L'espressione `let r2 = &mut v;` definisce ed inizializza il riferimento mutabile `r2`
  - La variabile `r2` prende a prestito, **in modo esclusivo**, il valore `v` e permette di modificarlo (ad esempio, scrivendo `*r2 = ...;` )
  - Finché un riferimento mutabile esiste ed è in uso, non è possibile né creare altri riferimenti (mutabili o meno) al valore originale, né accedere in alcun modo al valore originale

# Riferimenti

- Sebbene possano apparire simili ai puntatori in C/C++, i riferimenti Rust non possono mai essere nulli
  - Né, tantomeno, contenere l'indirizzo di un valore che è stato già rilasciato o non è stato inizializzato
- I riferimenti implementano una logica *single writer or multiple readers*
  - Il compilatore, attraverso un apposito modulo detto *borrow checker* si fa carico di garantire questa regola che costituisce la base delle regole di sanità all'interno di Rust
- Un riferimento Rust è profondamente diverso dall'equivalente C++, pur avendo una notazione vagamente simile
  - In C++, è lecito costruire solo riferimenti a variabili, non al risultato di un'espressione temporanea: un riferimento costituisce un alias alla variabile a cui è stato inizializzato
  - Poiché il C++ non gestisce in modo specifico l'esistenza in vita né tiene conto delle duplicazioni, i riferimenti C++ possono diventare invalidi e dare origine a comportamenti non definiti

# Riferimenti

```
fn main() {  
    let mut i = 32;  
  
    let r = &i;  
    println!("{}", *r);  
  
    i = i+1;    // Problematico!  
    println!("{}", *r);  
}
```

```
fn main() {  
    let mut i = 32;  
  
    let r = &mut i;  
    println!("{}", i); // Problema!  
  
    *r = *r+1;  
    println!("{}", *r);  
}
```

error[E0506]: cannot assign to `i` because it is borrowed  
--> src/main.rs:11:3

```
8 |     let r = &i;  
  |           -- borrow of `i` occurs here  
...  
11 |     i = i+1;  
   |     ^^^^^^ assignment to borrowed `i` occurs here  
12 |     println!("{}", *r);  
   |                   -- borrow later used here
```

error[E0502]: cannot borrow `i` as immutable because it is also borrowed as mutable  
--> src/main.rs:9:18

```
8 |     let r = &mut i;  
  |           ----- mutable borrow occurs here  
9 |     println!("{}", i);  
  |                   ^ immutable borrow occurs here  
10 |  
11 |     *r = *r+1;  
   |         -- mutable borrow later used here
```

# Box<T>

- Una variabile locale è SEMPRE allocata sullo stack
  - Questo si estende di una quantità pari alla dimensione del valore che deve essere memorizzato nella variabile
  - Quando la variabile esce dal proprio scope sintattico (quando, cioè, il programma raggiunge la fine del blocco in cui la variabile è stata definita), lo stack si contrae ed il valore viene rilasciato
- In alcune situazioni **non è nota la dimensione** del dato che deve essere memorizzato
  - In altri, occorre **prolungare il tempo di vita** del valore oltre quello del blocco sintattico in cui è definito
- In queste occasioni si può allocare un oggetto sullo heap, utilizzando il tipo generico Box<T>
  - Una variabile di questo tipo contiene il puntatore al valore

# Box<T>

- Si alloca un valore di tipo Box con il costrutto

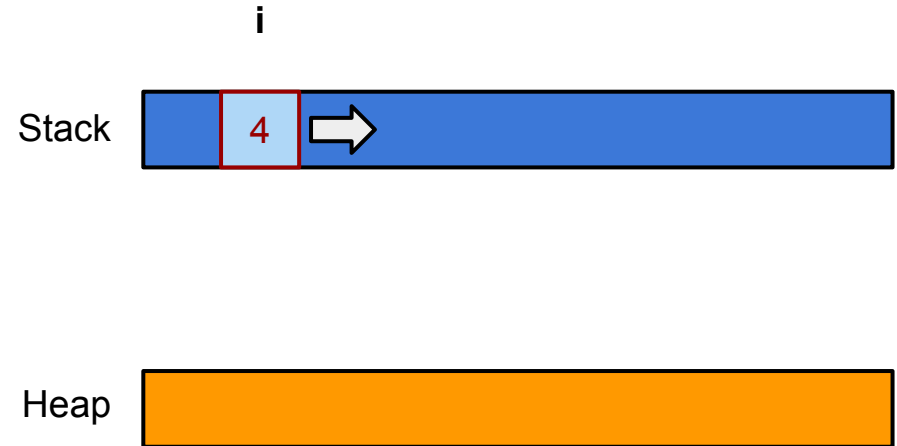
**let b = Box::new(v);**

dove **v** è un qualsiasi valore

- Questa istruzione definisce la variabile **b** che conterrà un puntatore ad un blocco allocato sullo heap che a sua volta contiene il valore **v**
- Si accede al valore contenuto nel blocco con l'espressione **\*b**
  - Se la variabile **b** è definita come mutabile, è possibile modificare il contenuto a cui si punta con l'espressione **\*b = ...;**
- Quando l'esecuzione del programma raggiungerà la fine del blocco di codice in cui la variabile **b** è stata definita (fine del sua visibilità sintattica), il blocco sarà rilasciato
  - A meno che il contenuto di **b** (il puntatore al blocco) sia stato **mosso** in un'altra variabile

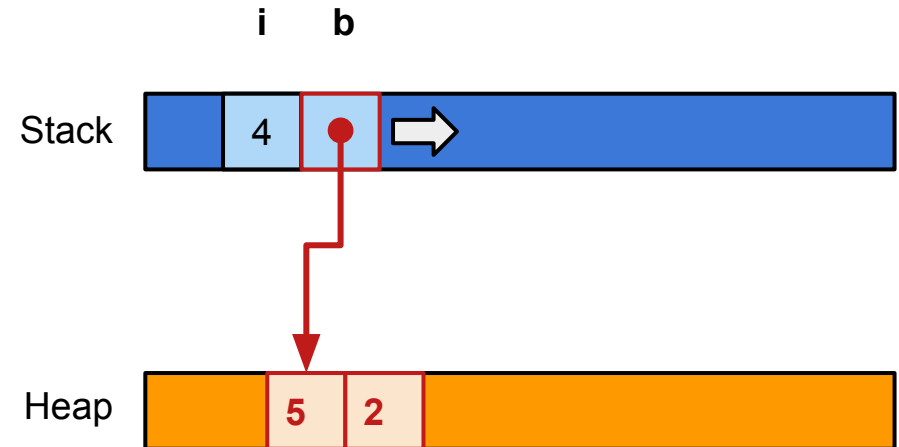
# Box<T>

```
fn useBox() {  
  let i = 4;  
  let mut b = Box::new( (5, 2) );  
  
  (*b).1 = 7;  
  
  println!("{:?}", *b); // (5,7)  
  println!("{:?}", b);  // (5,7)  
}
```



# Box<T>

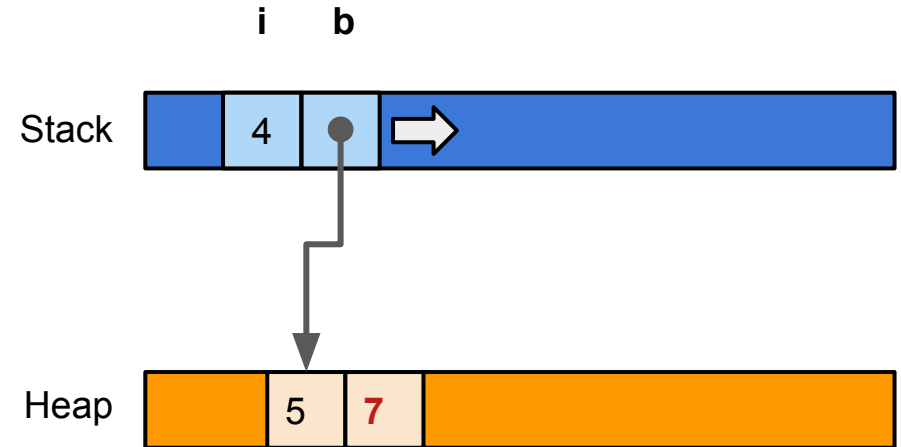
```
fn useBox() {  
  let i = 4;  
  let mut b = Box::new( (5, 2) );  
  
  (*b).1 = 7;  
  
  println!("{:?}", *b); // (5,7)  
  println!("{:?}", b);  // (5,7)  
}
```





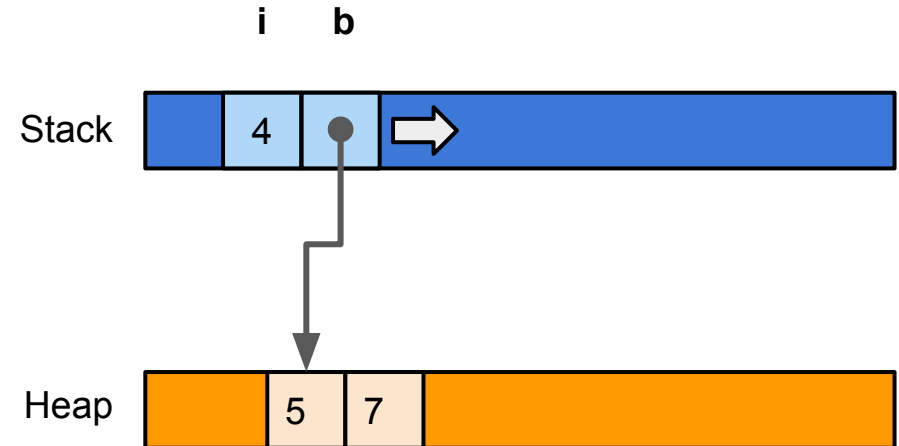
# Box<T>

```
fn useBox() {  
  let i = 4;  
  let mut b = Box::new( (5, 2) );  
  
  (*b).1 = 7;  
  
  println!("{:?}", *b); // (5,7)  
  println!("{:?}", b);  // (5,7)  
}
```



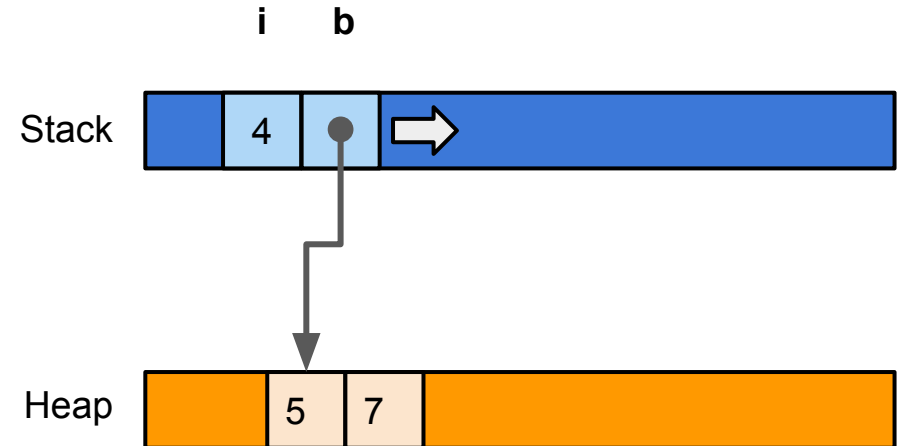
# Box<T>

```
fn useBox() {  
  let i = 4;  
  let mut b = Box::new( (5, 2) );  
  
  (*b).1 = 7;  
  
  println!("{:?}", *b); // (5,7)  
  println!("{:?}", b);  // (5,7)  
}
```



# Box<T>

```
fn useBox() {  
  let i = 4;  
  let mut b = Box::new( (5, 2) );  
  
  (*b).1 = 7;  
  
  println!("{:?}", *b); // (5,7)  
  println!("{:?}", b);  // (5,7)  
}
```



# Box<T>

```
fn useBox() {  
  let i = 4;  
  let mut b = Box::new( (5, 2) );  
  
  (*b).1 = 7;  
  
  println!("{:?}", *b); // (5,7)  
  println!("{:?}", b);  // (5,7)  
}
```

Stack

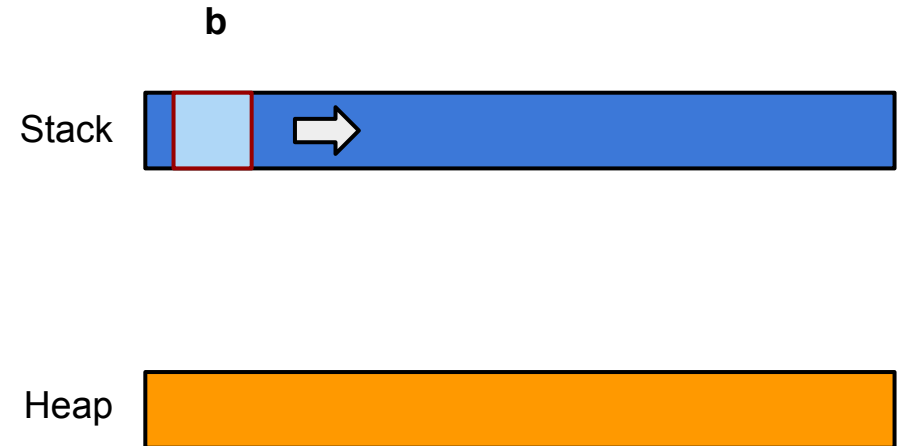


Heap



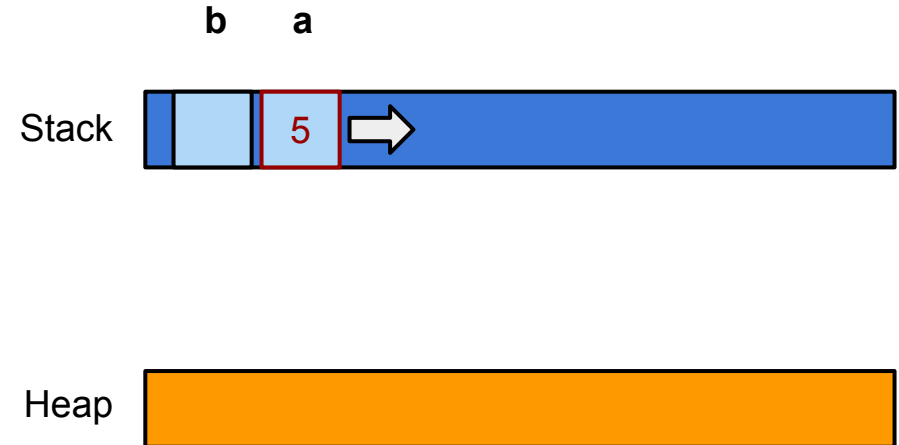
# Box<T>

```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let b = Box::new( (a, 1) );  
  return b;  
}  
  
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```



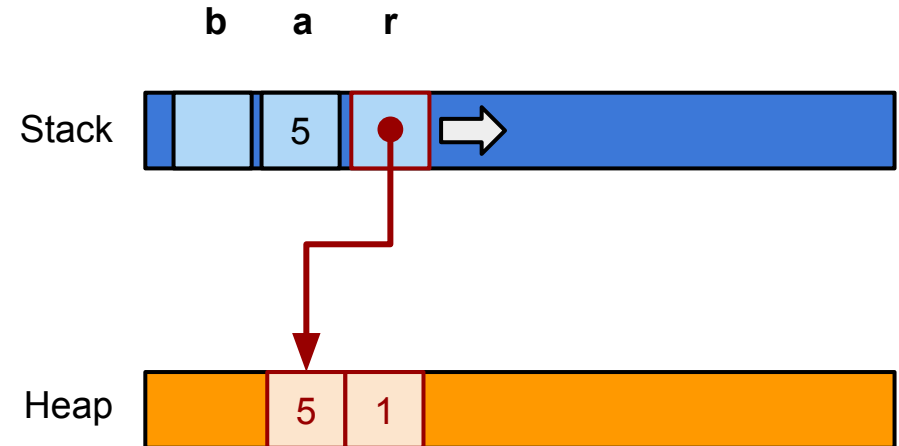
# Box<T>

```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let r = Box::new( (a, 1) );  
  return r;  
}  
  
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```



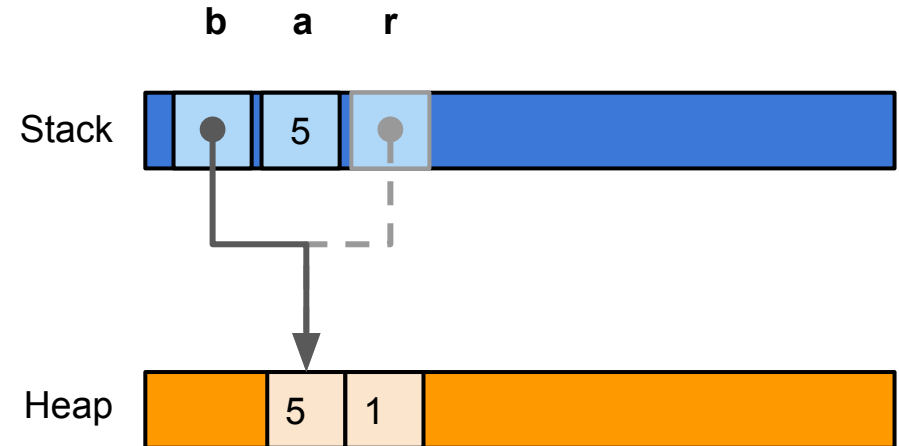
# Box<T>

```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let r = Box::new( (a, 1) );  
  return r;  
}  
  
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```



# Box<T>

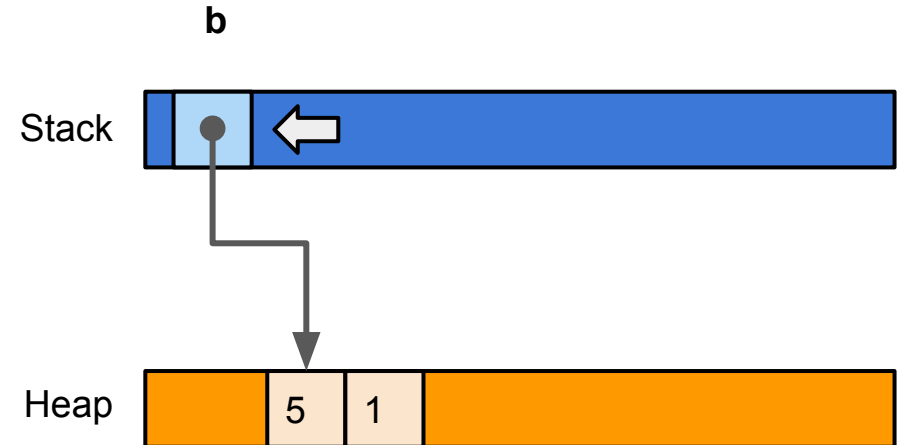
```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let r = Box::new( (a, 1) );  
  return r;  
}  
  
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```





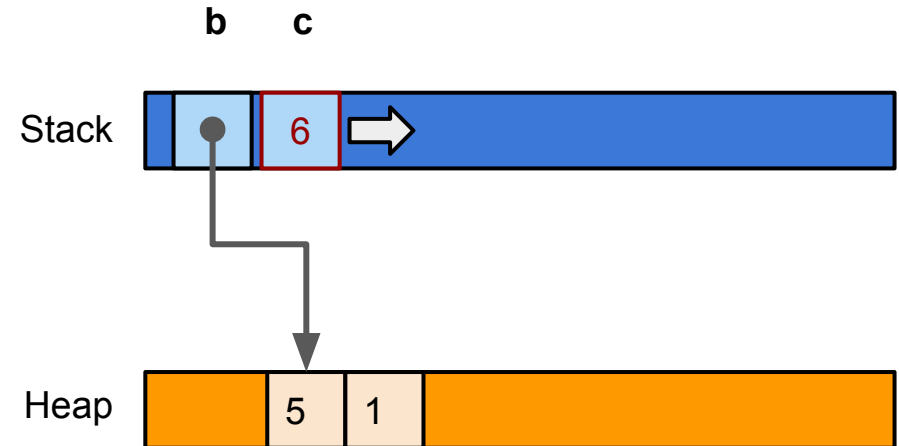
# Box<T>

```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let b = Box::new( (a, 1) );  
  return b;  
}  
  
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```



# Box<T>

```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let b = Box::new( (a, 1) );  
  return b;  
}  
  
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```



# Box<T>

```
fn makeBox(a: i32) -> Box<(i32,i32)> {  
  let b = Box::new( (a, 1) );  
  return b;  
}
```

```
fn main() {  
  let b = makeBox(5);  
  let c = b.0 + b.1;  
}
```

Stack



Heap



# Puntatori nativi

- Rust definisce anche i tipi dei puntatori nativi come **\*const T** e **\*mut T**, per qualsiasi tipo T
  - Questi sono, a tutti gli effetti, equivalenti ai puntatori in C e C++ e ne condividono tutti i problemi
- Tuttavia, è possibile dereferenziarli (accedere al loro contenuto, in lettura e/o scrittura) solo all'interno di blocchi **unsafe { ... }**
  - Se un programma non fa uso di blocchi unsafe, o se quelli che sono usati contengono solo codice corretto, allora si può essere certi che l'esecuzione del programma non darà origine a comportamenti non definiti

# Array

- Un array è una sequenza di oggetti **omogenei**, disposti **consecutivamente** nello stack
  - Un array ha una dimensione definita all'atto della sua creazione ed immutabile
- Si crea un array racchiudendo la sequenza dei suoi valori tra parentesi quadre
  - Un array ha tipo **[T; length]**, dove T è il tipo dei singoli elementi, length indica il numero dei valori contenuti
- Si accede al contenuto dell'array con la notazione **nome[ index ]**

```
let a: [i32; 5] = [1, 2, 3, 4, 5]; // a è un array di 5 interi

let b = [0; 5];                      // b è un array di 5 interi inizializzati a 0
                                     // NOTARE il ; per distinguere le notazioni

let l = b.len();                     // l vale 5
let e = a[3];                        // e vale 4
```

# Slice

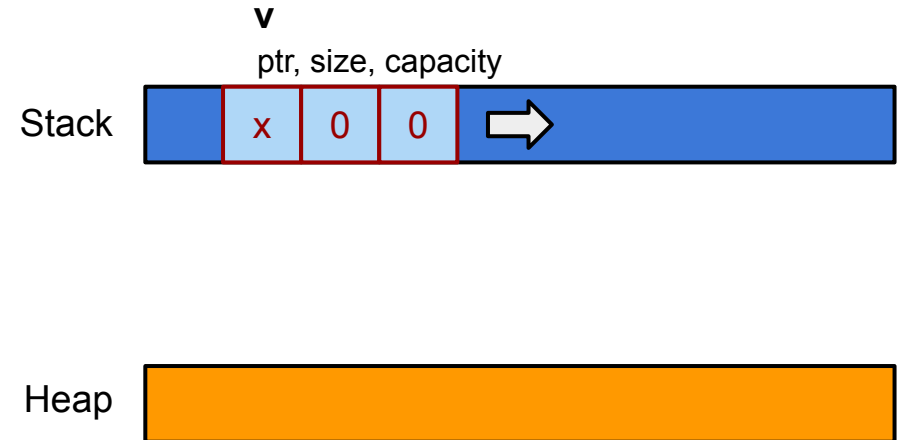
- Rust offre la possibilità di fare riferimento ad una sequenza di valori consecutivi la cui lunghezza non è nota in fase di compilazione, ma solo all'atto dell'esecuzione
  - Una slice di elementi di tipo T (scritto `&[T]`) è un tipo di dato formato da due valori consecutivi: il puntatore all'inizio della sequenza e il numero di elementi della sequenza
  - Per questa sua natura, viene detto *fat pointer*
- Si crea una slice come riferimento ad una porzione di un array o di un vec
  - `let a = [ 1, 2, 3, 4 ];`
  - `let s1: &[i32] = &a;` //s1 contiene i valori 1, 2, 3, 4
  - `let s2 = &a[0..2];` // s2 contiene i valori 1, 2
  - `let s3 = &a[2..];` // s3 contiene i valori 3, 4
- Di base, una slice è immutabile
  - Si acquisisce la possibilità di modificare il contenuto attraverso la notazione `let ms = &mut a[..];`
- Come nel caso degli array, si accede ai valori contenuti in una slice s con la notazione `s[i]`, dove i è un indice numerico privo di segno
  - Tentativi di accedere ad una posizione illecita comportano l'immediato arresto del programma (panic!)

# Vec<T>

- Il tipo **Vec<T>** rappresenta una sequenza ridimensionabile di elementi di tipo **T**, allocati sullo heap
  - Offre una serie di metodi per accedere al suo contenuto e per inserire/togliere valori al suo interno
- Una variabile di tipo **Vec<T>** è una tupla formata da tre valori privati:
  - Un puntatore ad un buffer allocato sullo heap nel quale sono memorizzati gli elementi
  - Un intero privo di segno che indica la dimensione complessiva del buffer
  - Un intero privo di segno che indica quanti elementi sono valorizzati nel buffer
- Se si richiede ad un oggetto di tipo **Vec<T>** di inserire un nuovo elemento, questo verrà memorizzato nel buffer nella prima posizione libera
  - E verrà incrementato l'intero che indica il numero di elementi effettivamente presenti
- Nel caso in cui il buffer fosse già completo, verrà allocato un nuovo buffer di dimensioni maggiori
  - E il contenuto del buffer precedente sarà riversato in quello nuovo, dove verrà poi anche inserito il nuovo elemento
  - Dopodiché il buffer precedente sarà de-allocato

# Vec<T>

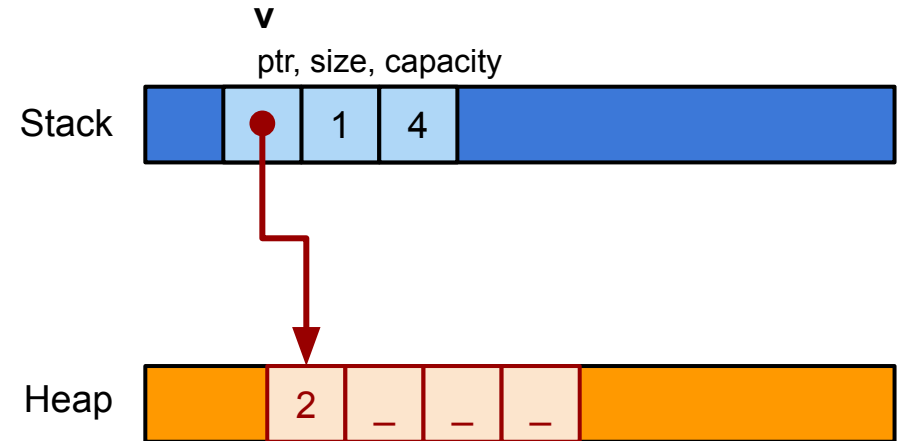
```
fn useVec() {  
    let mut v: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    v.push(2);  
  
    v.push(4);  
  
    let s = &mut v;  
  
    s[1] = 8;  
}
```





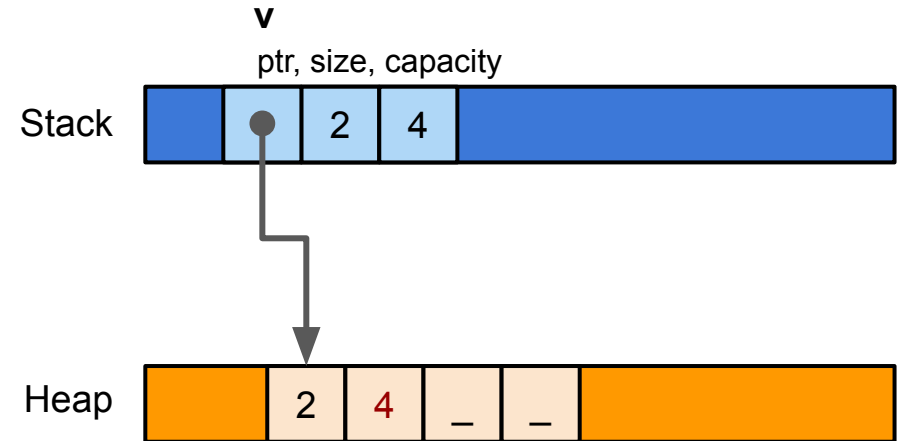
# Vec<T>

```
fn useVec() {  
    let mut v: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    v.push(2);  
  
    v.push(4);  
  
    let s = &mut v;  
  
    s[1] = 8;  
}
```



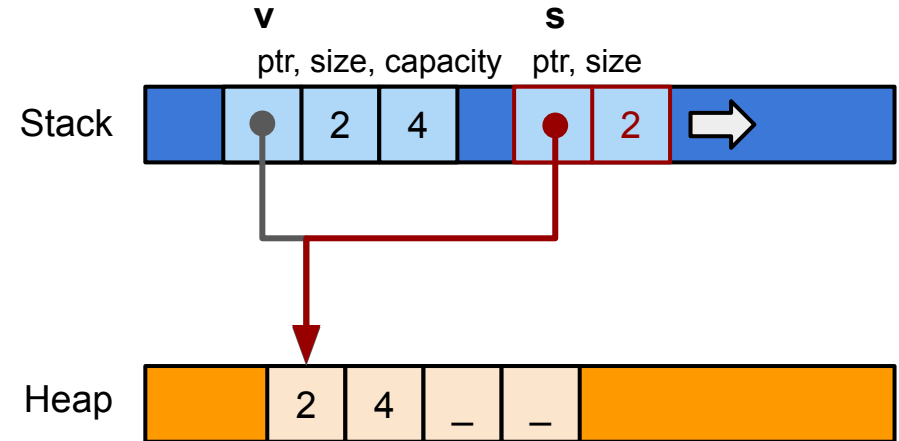
# Vec<T>

```
fn useVec() {  
    let mut v: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    v.push(2);  
  
    v.push(4);  
  
    let s = &mut v;  
  
    s[1] = 8;  
}
```



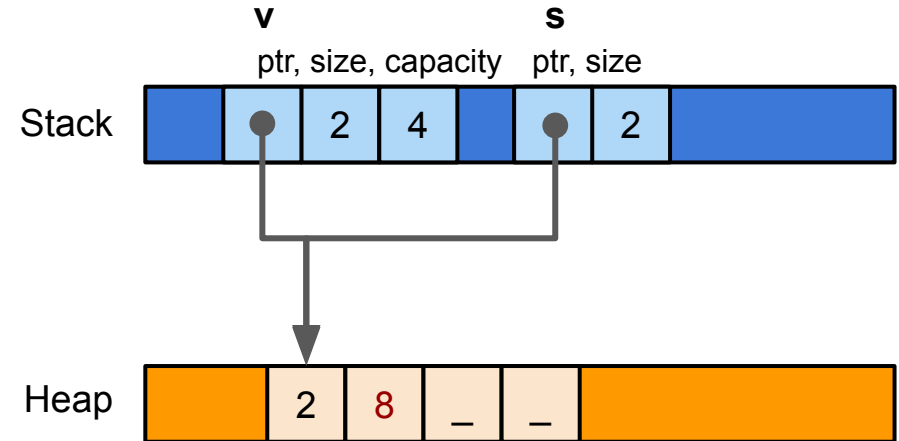
# Vec<T>

```
fn useVec() {  
    let mut v: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    v.push(2);  
  
    v.push(4);  
  
    let s = &mut v;  
  
    s[1] = 8;  
}
```



# Vec<T>

```
fn useVec() {  
    let mut v: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    v.push(2);  
  
    v.push(4);  
  
    let s = &mut v;  
  
    s[1] = 8;  
}
```



# Vec<T>

```
fn useVec() {  
    let mut v: Vec<i32> = Vec::new();  
  
    v.push(2);  
  
    v.push(4);  
  
    let s = &mut v;  
  
    s[1] = 8;  
}
```

Stack



Heap



# Stringhe

- Rust offre due modi principali di rappresentare le stringhe
  - Come array di caratteri (immutabili) con rappresentazione Unicode, memorizzati in un'area statica, rappresentato dal tipo primitivo **str**
  - Come oggetti allocati dinamicamente, utilizzando il tipo **String**
- Le costanti di tipo stringa presenti nel codice sorgente sono racchiuse tra doppi apici **" "**
  - Il compilatore provvede ad inserirle in un'apposita area statica di memoria, in modo compatto, senza aggiungere alcun terminatore
- Poiché il tipo primitivo **str** non è direttamente manipolabile, si accede ad esso **solo tramite uno slice**, di tipo **&str**
  - Esso contiene l'indirizzo del primo carattere e la lunghezza della stringa
  - Per questa sua struttura, gli oggetti di tipo **&str** possono referenziare sia **str** veri e propri, sia i buffer allocati dinamicamente all'interno del tipo **String** e, per questo, costituiscono il fondamento dell'interoperabilità tra i due formati

# Stringhe

- Gli oggetti di tipo **String** contengono un puntatore ad un buffer allocato dinamicamente, l'effettiva lunghezza della stringa e la capacità del buffer
  - Se la stringa è mutabile e vengono inseriti al suo interno più caratteri di quelli che il buffer può contenere, il buffer viene automaticamente ri-allocato con una capacità maggiore, così da ospitare quanto richiesto
- Tutti i metodi che sono leciti su un oggetto di tipo **&str** sono anche disponibili per **&String**
  - Inoltre, se una funzione accetta un parametro di tipo **&str**, è possibile passare come argomento corrispondente il riferimento ad un oggetto **String**

# Stringhe

```
fn main() {
```

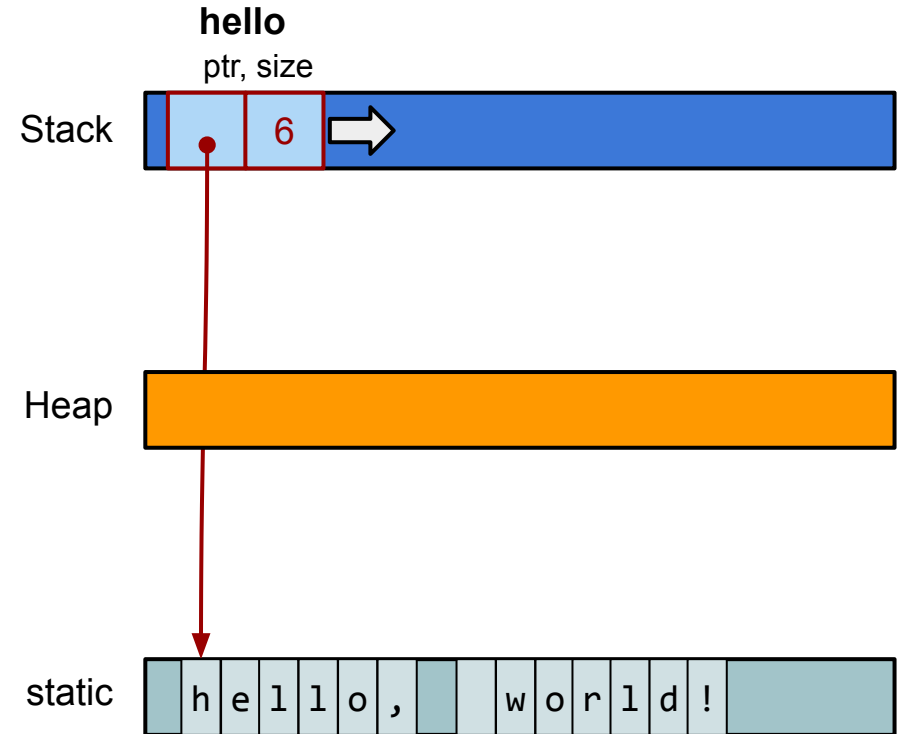
```
    let hello: &str = "hello,";
```

```
    let mut s = String::new();
```

```
    s.push_str(hello);
```

```
    s.push_str(" world!");
```

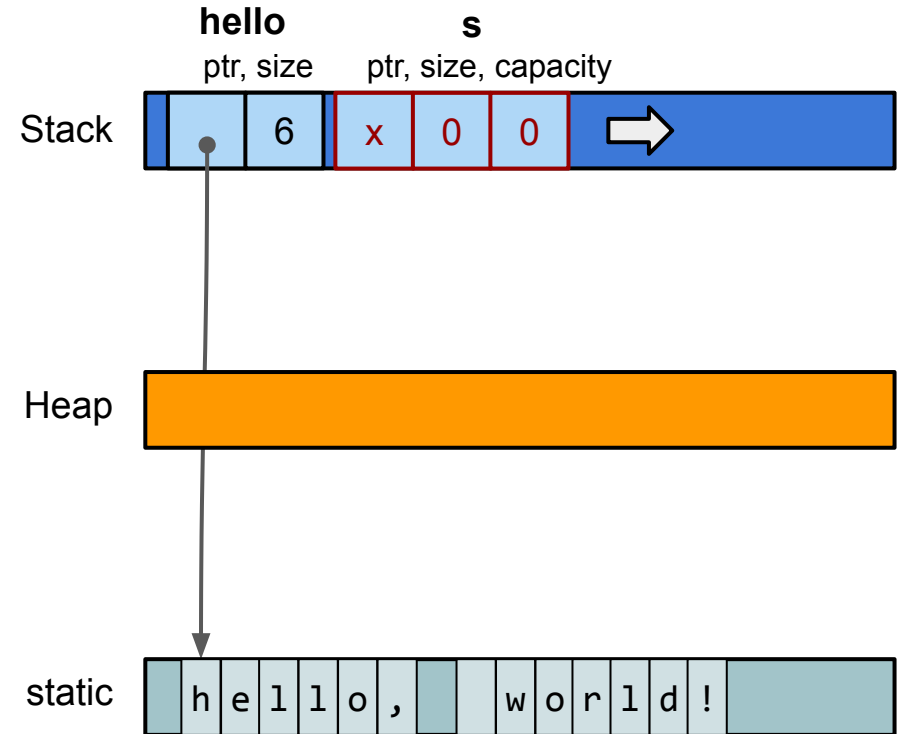
```
}
```





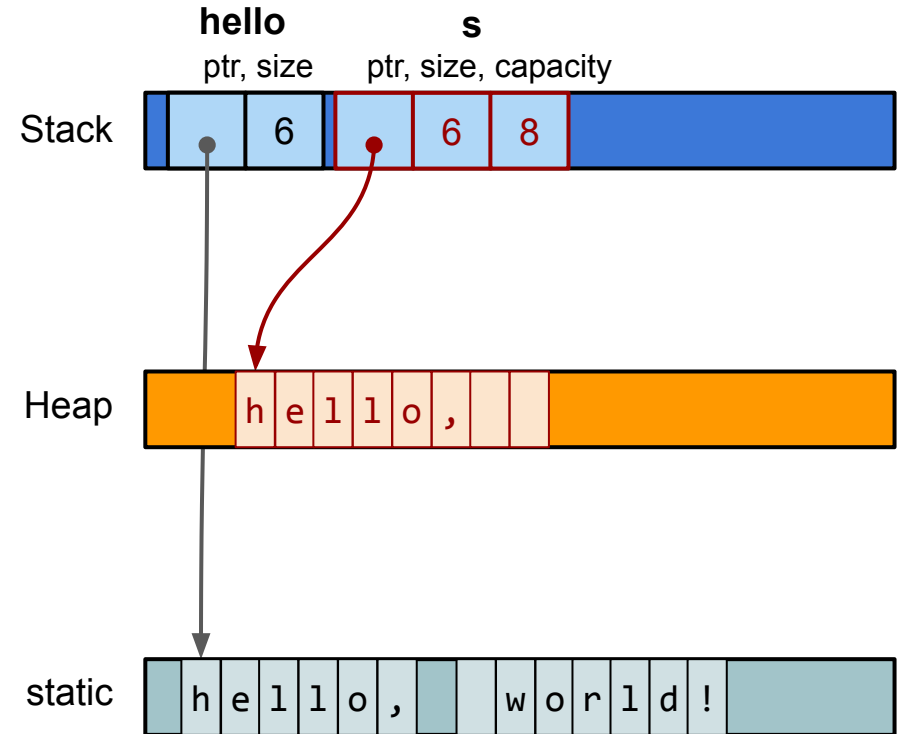
# Stringhe

```
fn main() {  
  
    let hello: &str = "hello,";  
  
    let mut s = String::new();  
  
    s.push_str(hello);  
  
    s.push_str(" world!");  
  
}
```



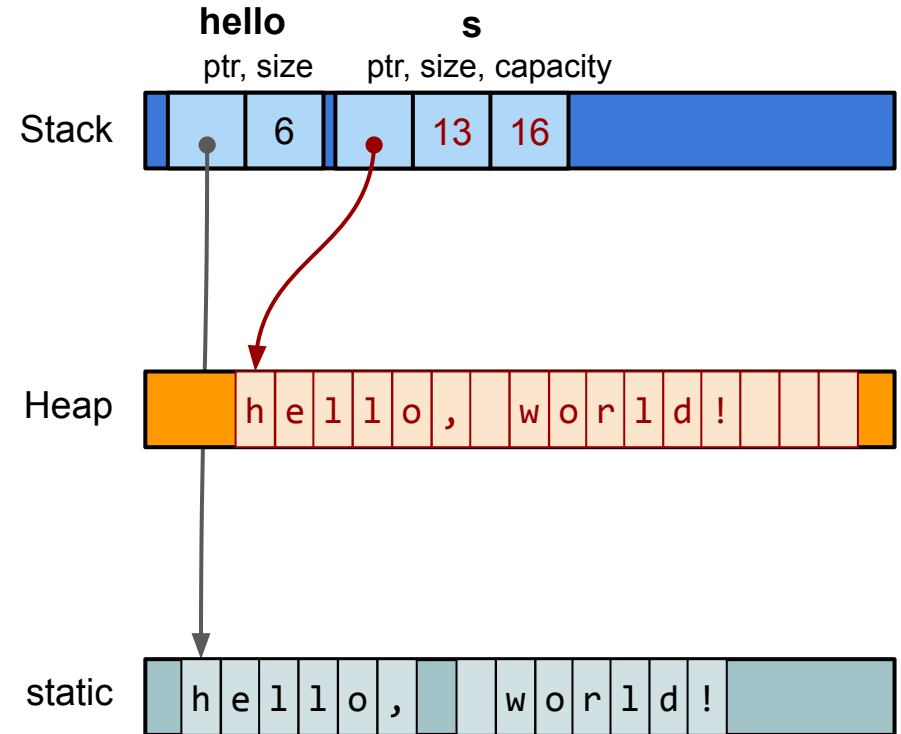
# Stringhe

```
fn main() {  
  
    let hello: &str = "hello,";  
  
    let mut s = String::new();  
  
    s.push_str(hello);  
  
    s.push_str(" world!");  
  
}
```



# Stringhe

```
fn main() {  
  
    let hello: &str = "hello,";  
  
    let mut s = String::new();  
  
    s.push_str(hello);  
  
    s.push_str(" world!");  
  
}
```



# Stringhe

```
fn main() {  
  
    let hello: &str = "hello,";  
  
    let mut s = String::new();  
  
    s.push_str(hello);  
  
    s.push_str(" world!");  
  
}
```

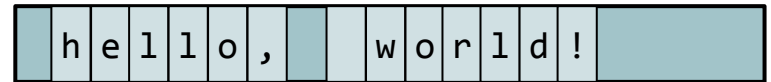
Stack



Heap



static



# Stringhe

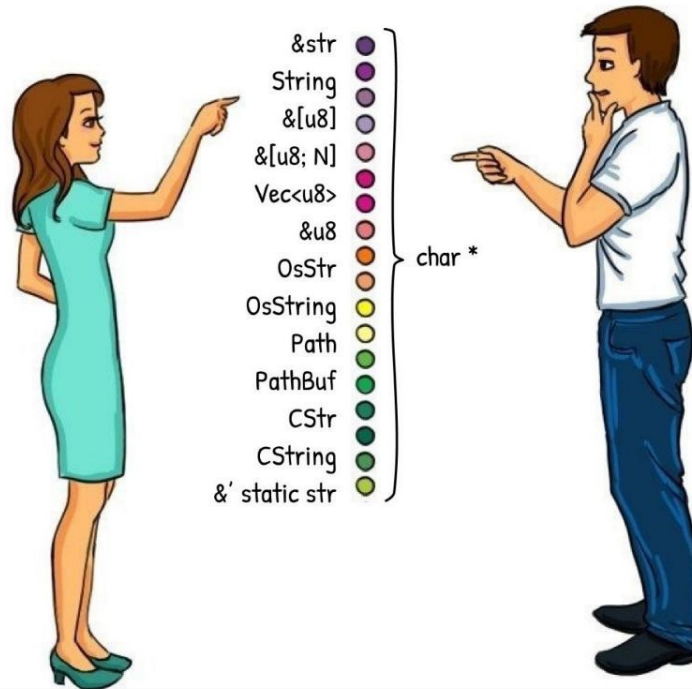
- Si crea un oggetto **String** con le istruzioni
  - `let s0 = String::new();` //crea una stringa vuota
  - `let s1 = String::from("some text");` //crea una stringa inizializzata
  - `let s2 = "some text".to_string();` //equivalente al precedente
- Si ricava un oggetto di tipo `&str` da un oggetto `String` con il metodo
  - `s2.as_str();`
- Un oggetto `String` (se mutabile) può essere modificato
  - `s3.push_str("This goes to the end");` // aggiunge al fondo
  - `s3.insert(0, "This goes to the front");` // inserisce alla posizione data
  - `s3.remove(4);` // elimina il carattere alla posizione indicata
  - `s3.clear();` // svuota la stringa
- In altri casi si può costruire un altro oggetto `String`
  - `let s4 = s1.to_uppercase();` // forza il maiuscolo (ATTENZIONE alla lingua!)
  - `let s5 = s1.replace("some", " more ");` // sostituisce un blocco
  - `let s6 = s1.trim();` // elimina spaziature iniziali e finali

# Stringhe

## How We See Strings

Rust

C



<https://www.programmersought.com/article/41316303245/>

# Funzioni

- Costituiscono il nucleo principale attorno al quale viene definito il comportamento di un programma
  - Una funzione è introdotta dalla parola chiave `fn` seguita dal nome e dalla lista di argomenti, ciascuno con il relativo tipo, racchiusa tra parentesi tonde
  - Se ritorna un valore diverso da `()`, la lista degli argomenti è seguita dal simbolo `->` e dal tipo ritornato
  - Il corpo della funzione è racchiuso tra `{ }` ed è composto da istruzioni
- L'ultima espressione presente nel corpo, se priva di `;` finale, viene interpretata come valore di ritorno
  - In alternativa, è possibile utilizzare l'istruzione `return` seguita dal valore e da `;`

```
fn print_number(x: i32) /* -> () */ {  
    println!("x is: {}", x);  
}
```

```
fn add_numbers(x: i32, y: i32) -> i32 {  
    x + y // NON c'è il ; finale  
}
```

# Istruzioni ed espressioni

- Il corpo di una funzione è costituito da istruzioni e/o espressioni separate da **;**
  - Una istruzione ha come tipo di ritorno **()**, un'espressione può restituire un tipo arbitrario
- I costrutti **let ...** e **let mut ...** sono istruzioni
  - Creano un legame tra la variabile indicata ed il valore assegnato
- Un blocco racchiuso tra **{...}** è un'espressione
  - Restituisce il valore corrispondente all'ultima espressione, a condizione che non sia terminata da **;**
- Il costrutto **if ... else ...** è un'espressione
  - Il ramo positivo ed il ramo negativo sono costituiti da blocchi che devono restituire lo stesso tipo di dato
- Il costrutto **loop ...** è un'espressione
  - Crea un iterazione infinita che può essere interrotta eseguendo l'istruzione **break** seguita dal valore di ritorno (se presente)
  - Una singola iterazione può essere parzialmente saltata eseguendo l'istruzione **continue**



# Istruzioni ed espressioni

```
fn find_number(n: i32) -> i32 {  
    let mut count = 0;  
    let mut sum = 0;  
    loop {  
        count += 1;  
        if count % 5 == 0 { continue; }           // ignora i multipli di 5  
        sum += if count % 3 == 0 { 1 } else { 0 }; // conta i multipli di 3  
        if sum == n { break; }                   // fermati al n° multiplo di 3  
                                                // ma non multiplo di 5  
    }  
    count                                         // restituisce il valore trovato  
}  
  
fn main() {  
    println!("{}", find_number(5) );           // invocazione della funzione  
}
```

# Istruzioni ed espressioni

- E' possibile annidare più costrutti di tipo loop ed interrompere o continuare un particolare livello di annidamento, facendo precedere l'istruzione loop da un'etichetta
  - L'etichetta è un identificatore preceduto da '
  - Le istruzioni **break** e **continue** possono indicare l'etichetta cui fanno riferimento
- L'istruzione **while ...** permette di subordinare l'esecuzione del ciclo al verificarsi di una condizione
  - In modo analogo a quanto avviene in altri linguaggi
- L'istruzione **for ...** ha una sintassi particolare:
  - **for** *var* **in** *expression* { *code* }
  - *expression* deve restituire un valore che sia (o possa essere convertito in) un iteratore: sono leciti, ad esempio, *array*, *slice* e *range* (nella forma *Low..high*)

# Istruzioni ed espressioni

```
fn main() {  
    'outer: loop {  
        println!("Entrato nel ciclo esterno");  
  
        'inner: loop {  
            println!("Entrato nel ciclo interno");  
  
            // La prossima istruzione interromperebbe il ciclo interno  
            //break;  
  
            // Così si interrompe il ciclo esterno  
            break 'outer;  
        }  
        //Il programma non raggiunge mai questa posizione  
    }  
    println!("Terminato il ciclo esterno");  
}
```

# Istruzioni ed espressioni

```
use std::time::{Duration, Instant};    // Importa dalla libreria standard

fn main() {
    let mut counter = 0;

    let time_limit = Duration::new(1,0); // Crea una durata di 1 secondo

    let start = Instant::now();          // Determina l'ora attuale

    while (Instant::now() - start) < time_limit { // Finché non è passato 1 s...
        counter += 1;                       // ...incrementa il contatore
    }

    println!("{}", counter);

}
```

# Istruzioni ed espressioni

- Le notazioni **a..b** e **c..=d** indicano, rispettivamente, un intervallo semi-aperto e un intervallo chiuso
  - Possono essere usati in senso generale, riferendosi al dominio del tipo della variabile
  - Oppure possono essere applicati ad una slice, riferendosi all'insieme dei valori leciti
- Sono possibili diverse combinazioni
  - **..** indica tutti i valori possibili per un dato dominio
  - **a..** indica tutti i valori a partire da **a** (incluso)
  - **..b** indica tutti i valori fino a **b** (escluso)
  - **..=c** indica tutti i valori fino a **c** (incluso)
  - **d..e** indica tutti i valori tra **d** (incluso) ed **e** (escluso)
  - **f..=g** indica tutti i valori tra **f** e **g** (inclusi)

# Istruzioni ed espressioni

```
fn main() {  
    for n in 1..10 {                                // Stampa i numeri da 1 a 9  
        println!("{}", n);  
    }  
  
    let names = ["Bob", "Frank", "Ferris"];  
    for name in names.iter() {                       // Stampa i tre nomi  
        println!("{}", name);  
    }  
  
    for name in &names[ ..=1 ] {                     // Stampa i primi due nomi  
        println!("{}", name);  
    }  
  
    for (i,n) in names.iter().enumerate() { //stampa indici e nomi  
        println!("names[{}]: {}", i, n);  
    }  
}
```

# Istruzioni ed espressioni

- L'espressione **match** ... permette di eseguire in modo condizionale blocchi di codice confrontando un valore con una serie di pattern alternativi
  - Essa confronta la **struttura** del valore con i singoli pattern indicati
  - Tali pattern possono contenere **variabili**, che - in caso di corrispondenza delle parti costanti - vengono legate al corrispondente frammento del valore confrontato
  - L'elenco dei pattern deve essere **esaustivo** del dominio dell'espressione
- Ciascun pattern è separato dal blocco di codice da eseguire dal simbolo =>
  - il pattern può essere annotato con una clausola **if** ... per limitarne l'applicabilità
  - I diversi rami sono separati da ,
  - Le espressioni di confronto contenute nel pattern possono essere annotate con un identificatore seguito da @, per legare il valore confrontato al nome dato, così da poter fare riferimento ad esso nel blocco corrispondente

# Istruzioni ed espressioni

- L'espressione **match** offre una sintassi concisa e sofisticata per confrontare valori multipli così come per estrarre valori da tipi complessi
  - Per indicare un singolo valore, non occorre nessun operatore
  - la sintassi **val<sub>1</sub> ..= val<sub>2</sub>** indica un intervallo chiuso
  - Una barra verticale singola **|** può essere usata per indicare una disgiunzione (or)
  - Il segno di sottolineatura **\_** corrisponde a qualsiasi valore
- I pattern sono valutati nell'ordine indicato
  - Alla prima corrispondenza, viene valutato il blocco associato, il cui valore diventa il valore dell'espressione complessiva

```
let s = match item {  
  0 => "zero",           // valore singolo  
  10 ..= 20 => "tra dieci e venti", // intervallo inclusivo  
  40 | 80 => "quaranta o ottanta", // alternativa  
  _ => "altro",          // qualunque cosa  
}
```



# Istruzioni ed espressioni

```
fn main() {  
    let mut index = 0;  
    while index < 10 {  
        println!("This is index: {}", index);  
        index += 1;  
    }  
    for index in 0 .. 10 {  
        println!("Same with index: {}", index);  
        let s: &str = match index {  
            0 ..= 4 => { "I'm in the first half" },  
            _ => { "I'm in the second half..." }  
        };  
        println!("{}", s);  
    }  
}
```

# Istruzioni ed espressioni

```
fn main() {  
    let values = [1, 2, 3];  
  
    match &values[..] { // crea una slice con tutti gli elementi  
        // Contiene almeno un elemento, il primo valore è 0  
        &[0, ..] => println!("Comincia con 0"),  
  
        // Contiene almeno un elemento, l'ultimo valore è compreso tra 3 e 5  
        &[.., v @ 3..=5] => println!("Finisce con {}", v),  
  
        // Contiene almeno due elementi  
        &[_ , v, ..] => println!("Il secondo valore è {}", v),  
  
        // Contiene un solo elemento  
        &[v] => println!("Ha un solo elemento: {}", v),  
  
        // Non contiene elementi  
        &[] => println!("E' vuoto")  
    }  
}
```

# Convenzioni sui nomi

- La comunità degli sviluppatori Rust ha elaborato una serie di regole sul formato dei nomi delle diverse entità del linguaggio
  - Si usano nomi nel formato UpperCamelCase per tutti i costrutti legati al sistema dei tipi (struct, enum, tratti, ...)
  - Si usano nomi nel formato snake\_case per i costrutti di tipo valore (variabili, funzioni, metodi, ...)
- Alcune regole che generano warning possono essere disabilitate usando la sintassi con # (simile al pragma del C/C++):
  - `#[allow(non_snake_case)]` (vicino alla variabile per cui si vuole accettare un nome non snake)
  - `#![allow(non_snake_case)]` (all'inizio del file per applicare la regola a tutto il crate: notare il ! iniziale)