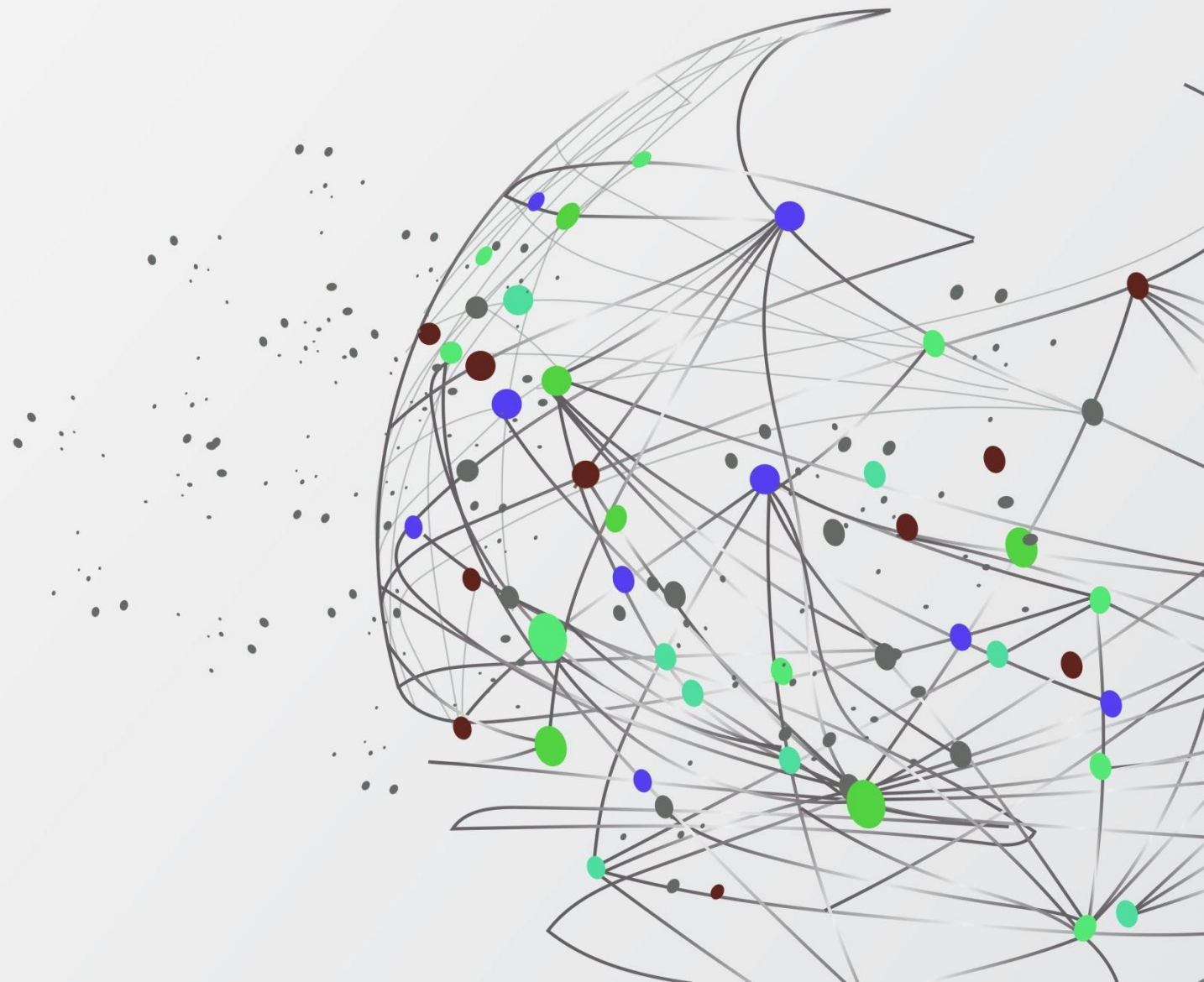


# Progetto 2

Pablo Andres  
Balbuena Rios



# Esercizio del progetto

- Capire cosa fa il programma senza eseguirlo
- Individuare dal codice sorgente le casistiche non standard che il programma non gestisce (esempio, comportamenti potenziali che non sono stati contemplati)
- Individuare eventuali errori di sintassi / logici
- Proporre una soluzione per ognuno di essi

# Cosa fa il programma?

- ◆ All'inizio del programma ti dà il benvenuto e ti domanda in cosa hai bisogno d'aiuto, in base alla scelta data dalla lettera,
- ◆ In base alla scelta data(moltiplicare. Dividere, inserire Stringa), il programma passa alla seconda parte, senno si chiude il programma.
- ◆ Se l'utente sceglie "Moltiplicare" o "Dividere", il programma ti chiede di inserire due valori e dopo ti stampa il risultato.
- ◆ Se invece scegli di inserire Stringa, il programma ti dice di scrivere la Stringa.



# Individuare nel codice le casistiche che il programma non gestisce

- ◊ La prima casistica che non gestisce è l'input dei numeri se devono essere numeri naturali o reali, ed anche alla approssimazione del risultato.
- ◊ L'altra casistica è il controllo dell'input del denominatore, se il denominatore è zero il risultato è impossibile.
- ◊ Per ultimo, manca definire la lunghezza della stringa e dare una funzionalità aggiuntiva da far eseguire.

# Errori di sintassi / logici e proporre una soluzione

```
#include <stdio.h>

void menu ();
void moltiplica ();
void dividi ();
void ins_string();

int main ()

{
    char scelta = {'\0'};
    menu ();
    scanf ("%d", &scelta); // Il tipo del argomento deve essere "%c" perché è un carattere

    switch (scelta)
    {
        case 'A':
            moltiplica();
            break;
        case 'B':
            dividi();
            break;
        case 'C':
            ins_string();
            break;
        /*default:                // Manca il blocco di istruzione "default"
            printf("Scelta sbagliata\n");*/
    }

    return 0;

}

void menu ()
{
    printf ("Benvenuto, sono un assistente digitale, posso aiutarti a sbrigare alcuni compiti\n");
    printf ("Come posso aiutarti?\n");
    printf ("A >> Moltiplicare due numeri\nB >> Dividere due numeri\nC >> Inserire una stringa\n");
}
```

```
void moltiplica ()
{
    short int a,b = 0; // Le variabili devono essere dichiarate float e togliere il valore della variabile "b"
    scanf ("%f", &a);
    scanf ("%d", &b); // Il tipo del argomento deve essere "%f"

    short int prodotto = a * b; // La variabile "prodotto" deve essere dichiarato con float

    printf ("Il prodotto tra %d e %d e': %d", a,b,prodotto); // Il tipo del argomento deve essere %f e per il prodotto %.2f
}

void dividi ()
{
    int a,b = 0; // Le variabili devono essere dichiarate float e togliere il valore della variabile "b"
    printf ("Inserisci il numeratore:");
    scanf ("%d", &a); // Il tipo del argomento deve essere %f
    printf ("Inserisci il denominator:");
    scanf ("%d", &b); // Il tipo del argomento deve essere %f
    /*if(b == 0){                // Bisogna creare una condizione di esistenza del denominatore
        printf("la divisione e' impossibile");
    }
    else{
        int divisione = a % b; // Utilizzare l'operatore "/" per la divisione e la variabile deve essere dichiarato float
    }*/
    printf ("La divisione tra %d e %d e': %d", a,b,divisione);//Il tipo del argomento deve essere %f e per la divisione %.2f
}

void ins_string ()
{
    char stringa[10];
    printf ("Inserisci la stringa:");
    scanf ("%s", &stringa); // Non è necessario utilizzare l'operatore "&"
    //printf("Hai inserito: %s\n"); //Bisogna eseguire qualcosa in questo caso ho stampato la stringa
}
```