**3 Progettazione dell’ Algoritmo**

**3.1 Scelte di Progetto**

**3.2 Passi dell’ Algoritmo**

I passi dell’algoritmo per risolvere il problema sono i seguenti:

* Acquisire un numero reale per il calcolo del moto di fugoide senza attrito.
* Calcolare e stampare la soluzione numerica del moto di fugoide senza attrito.
* Caso base:
* Caso generale:
* Acquisire un numero reale per il calcolo del moto di fugoide con attrito.
* Calcolare e stampare la soluzione numerica del moto di fugoide con attrito.
* Caso base:
* Caso generale:
* Acquisire un numero intero per il calcolo della convezione unidimensionale.
* Acquisire un numero reale per il calcolo della convezione unidimensionale.
* Calcolare e stampare la soluzione numerica dell’equazione di convezione unidimensionale.
* Caso base:
* Caso generale:
* Acquisire un numero intero per il calcolo della soluzione numerica per l’equazione di Burgers unidimensionale.
* Acquisire un numero reale per il calcolo della soluzione numerica per l’equazione di Burgers unidimensionale.
* Calcolare e stampare la soluzione numerica dell’equazione di Burgers unidimensionale.
* Caso base:
* Caso generale: