

# Computer, pensiero computazionale e strutture dati

Informatica di base – a.a. 2019/2020

Silvio Peroni

[0000-0003-0530-4305](https://orcid.org/0000-0003-0530-4305)

Dipartimento di Filologia Classica e Italianistica, Università di Bologna, Bologna, Italia  
[silvio.peroni@unibo.it](mailto:silvio.peroni@unibo.it) – [@essepuntato](https://www.instagram.com/essepuntato) – <https://www.unibo.it/sitoweb/silvio.peroni/>



Quest'opera è distribuita con [Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



DIPARTIMENTO DI FILOLOGIA CLASSICA E ITALIANISTICA

# Computer

## Qualche definizione?

Definizione (oggi): macchina per l'elaborazione di dati rappresentati da caratteri alfanumerici variamente codificati, che vengono sottoposti a procedimenti aritmetici e logici, memorizzati in archivi e resi reperibili e trasmissibili

Definizione (diciassettesimo secolo): qualcuno che esegue calcoli matematici

Definizione (accezione più generica): qualsiasi **agente** (ovvero, quell'entità in grado di agire se istruita appropriatamente, come una persona o una macchina) che sia in grado di **fare calcoli** e produrre una risposta (detta **output**) a partire da qualche informazione iniziale (detta **input**)

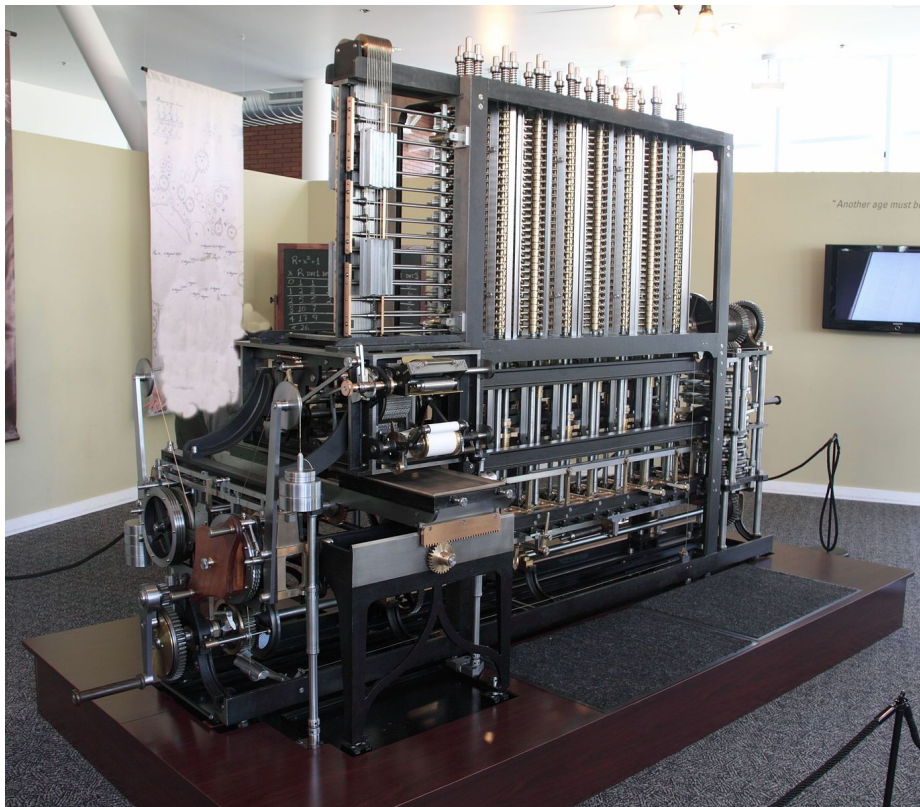
# Dai computer umani a quelli meccanici

Computer umani sono stati impiegati:

- per calcolare le coordinate di oggetti extraterrestri
- per creare tabelle di conversione verso il nuovo sistema metrico

Problema: calcoli lunghi, errori facili

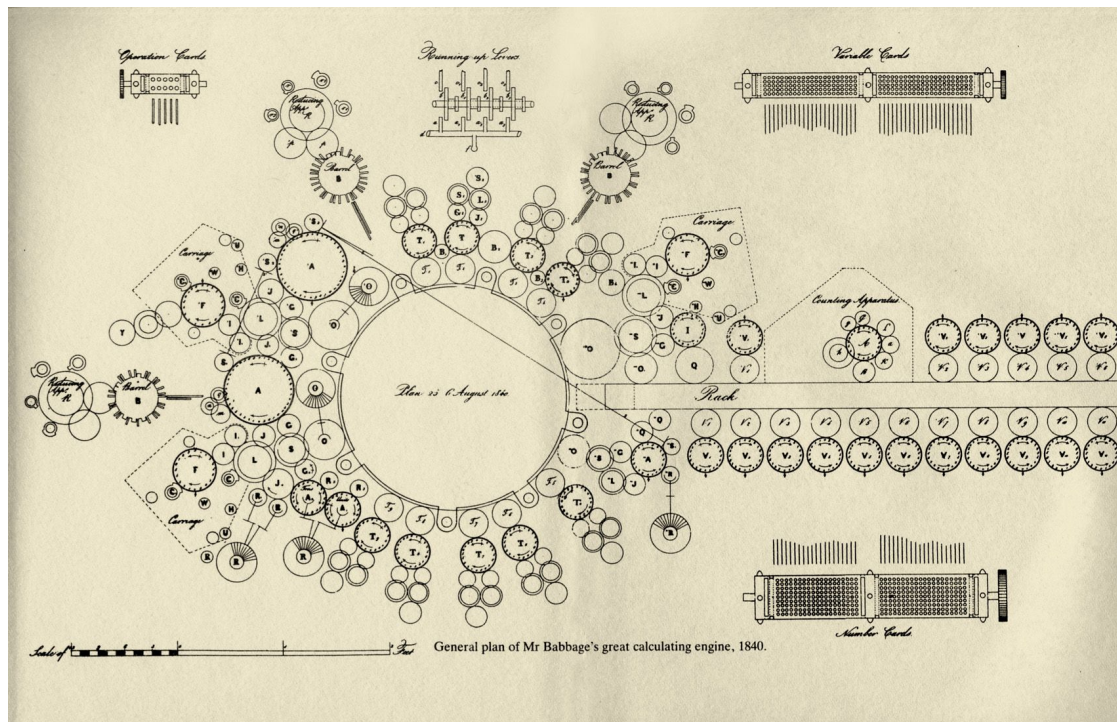
Soluzione: Babbage (1822) sviluppa la **Macchina Differenziale** (solo un prototipo parziale)



# Limiti e sviluppi

La Macchina Differenziale non era programmabile e, di conseguenza, era in grado di utilizzare solo un numero limitato di operazioni sull'input ricevuto

Babbage (1837) progetta una la **Macchina Analitica** (nessun prototipo, solo disegni del progetto)

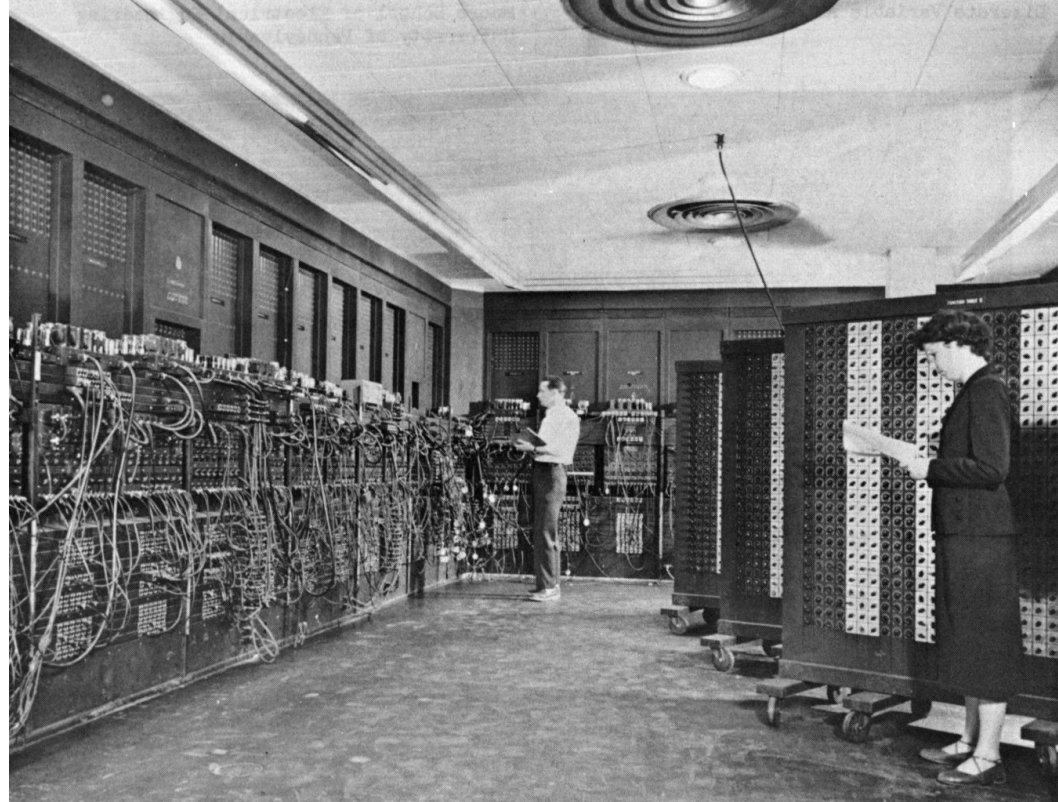


# Cent'anni dopo

**Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC, 1946):** il primo computer interamente digitale, sviluppato negli Stati Uniti d'America

Completamente programmabile attraverso l'uso di cavi e interruttori

Punto fisso nel tempo da cui tutti i moderni computer sono poi stati creati



# Programmare o istruire?

Programmare un computer: OK se ci riferiamo a un computer elettronico, ma se ci riferissimo a un computer umano? Possiamo **programmare** una persona?

Casomai diciamo che **parliamo** con una persona per **istruirla** sull'esecuzione di specifiche azioni attraverso l'uso di un particolare **linguaggio** (in questo caso naturale) che viene usato come canale di comunicazione

Si dovrebbero usare gli stessi verbi, ovvero **parlare** e **istruire**, anche quando ci si riferisce ad un computer elettronico

Scrivere un programma: **comunicare** ad un computer elettronico utilizzando un linguaggio (in questo caso formale) che sia l'istruttore umano sia il computer stesso possano comprendere

# Pensiero computazionale

Approccio per **risolvere problemi**, sviluppare sistemi e capire il comportamento umano che riprende i **concetti fondamentali della computazione** (= calcolo)

Definisce i **processi mentali** che coinvolgiamo quando **formuliamo un certo problema** ed esprimiamo le relative **soluzioni** usando un **linguaggio** che un **computer** (sia esso umano o macchina) può comprendere e, conseguentemente, **eseguire**

Astrazione: processo di **rimozione dei dettagli trascurabili** di una situazione in modo da semplificarla, per così **focalizzare l'attenzione sulle sue caratteristiche principali**



# Quando usiamo le astrazioni

Usiamo queste astrazioni in modo **intenzionale** o **inconscio** nella vita quotidiana

Cosa hanno in comune le situazioni qui sotto?





# Obiettivi del pensiero computazionale

Dare **nuovamente forma** alle astrazioni che abbiamo già immagazzinato in passato come conseguenza della nostra esperienza personale – e che, spesso, **riutilizziamo inconsciamente**

Essere nuovamente e interamente coscienti di queste astrazioni significa **doverle ridefinire** usando un linguaggio appropriato per renderle comprensibili a un computer

Obiettivo principale (dell'insegnamento) del pensiero computazionale: permettere alle persone di **pensare come se fossero *computer scientist***, anche quando bisogna affrontare attività del quotidiano

# Organizzare l'informazione

Fa parte del processo di astrazione il descrivere l'informazione presente in una certa situazione secondo un' **organizzazione generica e riutilizzabile** in più contesti

Si usano quelle che comunemente sono chiamate **strutture dati**: una sorta di contenitore dove possiamo posizionare alcune informazioni, e che fornisce dei metodi specifici per aggiungere e richiedere pezzi di questa informazione

Esempi: liste, code, pile, insiemi, dizionari, alberi e grafi

Qualche idea di cosa possano essere questi oggetti?

# Lista

Sequenza di elementi **ordinati** e potenzialmente **ripetibili** che si possono contare, perché si può sapere quanti elementi essa contiene in un dato momento



## Research Articles in Simplified HTML: a Web-first format for HTML-based scholarly articles

Silvio Peroni<sup>1</sup>, Francesco Osborne<sup>2</sup>, Angelo Di Iorio<sup>3</sup>, Andrea Giovanni Nuzzolese<sup>2</sup>, Francesco Poggi<sup>1</sup>, Fabio Vitali<sup>1</sup> and Enrico Motta<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Digital and Semantic Publishing Laboratory, Department of Computer Science and Engineering, University of Bologna, Bologna, Italy

<sup>2</sup>Knowledge Media Institute, Open University, Milton Keynes, United Kingdom

<sup>3</sup>Semantic Technologies Laboratory, Institute of Cognitive Sciences and Technologies, Italian National Research Council, Rome, Italy

### ABSTRACT

**Purpose.** This paper introduces the Research Articles in Simplified HTML (or RASH), which is a Web-first format for writing HTML-based scholarly papers; it is accompanied by the RASH Framework, a set of tools for interacting with RASH-based articles. The paper also presents an evaluation that involved authors and reviewers of RASH articles submitted to the SAVE-SD 2015 and SAVE-SD 2016 workshops.

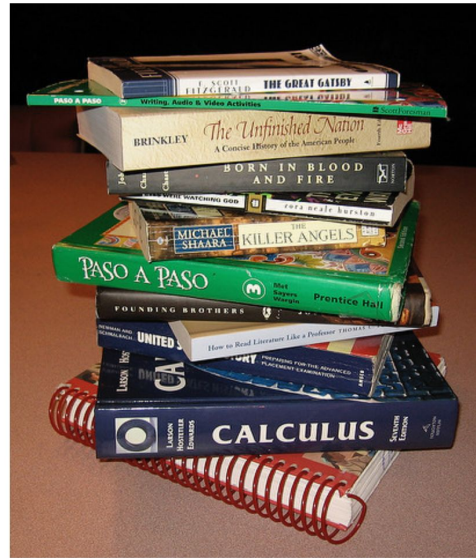
### REFERENCES

- Alexander C. 1979. *The timeless way of building*. Oxford: Oxford University Press.
- Atkins Jr T, Etemad EJ, Rivoal F. 2017. CSS Snapshot 2017. W3C Working Group Note 31 January 2017. World Wide Web Consortium. Available at <https://www.w3.org/TR/css3-roadmap/>.
- Berjon R, Ballesteros S. 2015. What is scholarly HTML? Available at <http://scholarly.vernacular.io/>.
- Bourne PE, Clark T, Dale R, De Waard A, Herman I, Hovy EH, Shotton D. 2011. FORCE11 White Paper: improving The Future of Research Communications and e-Scholarship. White Paper, 28 October 2011. FORCE11. Available at [https://www.force11.org/white\\_paper](https://www.force11.org/white_paper).
- Brooke J. 1996. SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry* 189(194):4-7.
- Capadisi S, Guy A, Verborgh R, Lange C, Auer S, Berners-Lee T. 2017. Decentralised authoring, annotations and notifications for a read-write web with dokiel. In: *Proceedings of the 17th international conference on web engineering*. Cham: Springer, 469-481 DOI 10.1007/978-3-319-60131-1\_33.

# Pila

Una specie di lista vista da un particolare punto di vista con uno specifico insieme di operazioni che si possono effettuare sugli elementi della pila

Le operazioni di aggiunta e rimozione seguono una strategia *last in first out* (LIFO)



# Coda

Una specie di lista vista da un'altra prospettiva e con uno specifico insieme di operazioni che possono essere effettuate sugli elementi che contiene

Le operazioni di aggiunta e rimozione seguono una strategia *first in first out* (FIFO)





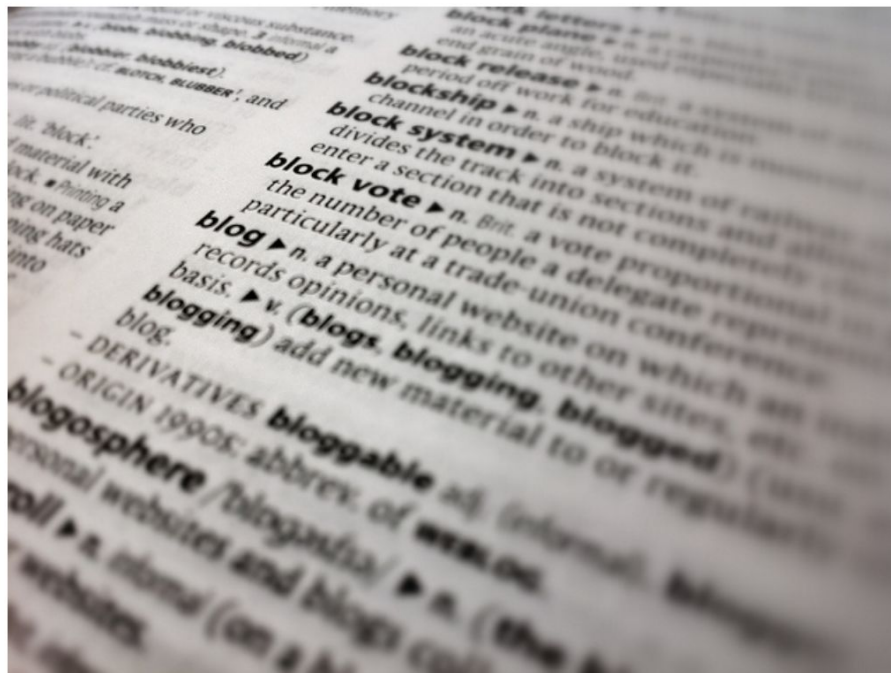
# Insieme

Una collezione di elementi non ordinati e non ripetibili che si possono contare



# Dizionario

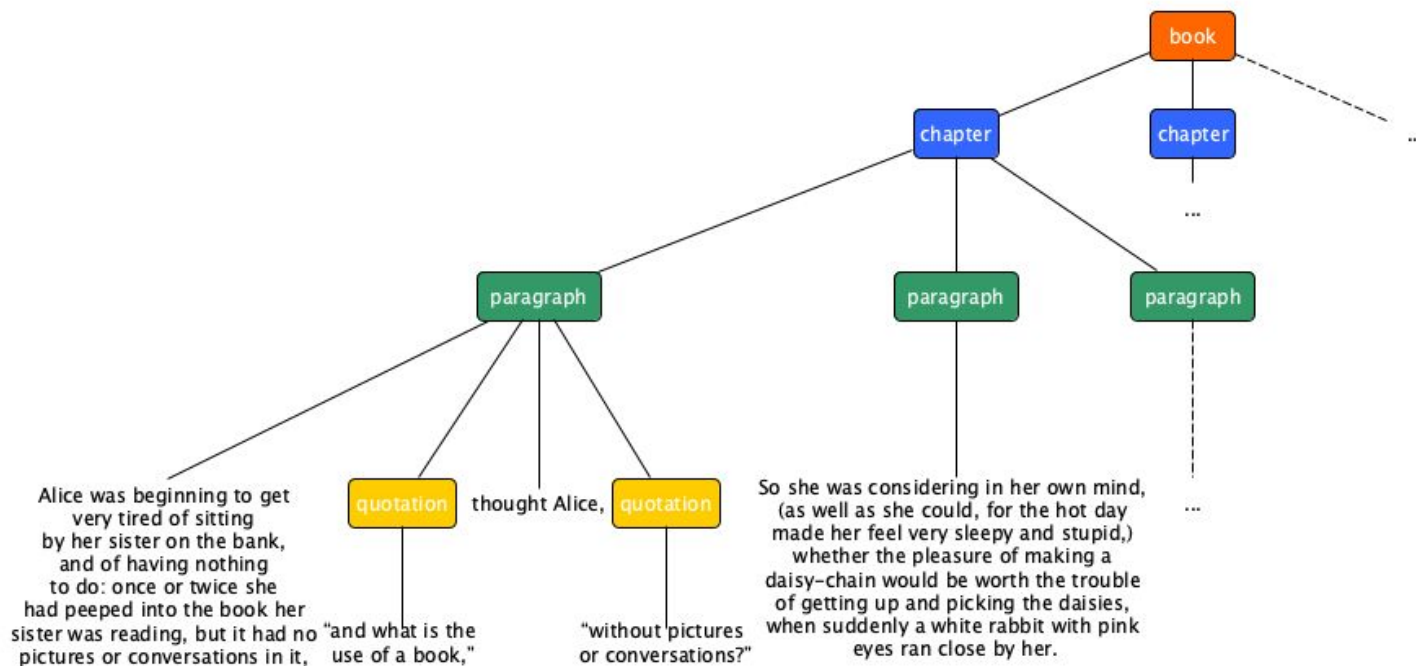
Una collezione non ordinata di elementi definiti da coppie chiave-valore che si possono contare, dove la chiave non è ripetibile



								
USD	GBP	CAD	CHF	AUD	INR	TND	AED	JPY
1.17926	0.89380	1.51150	1.16817	1.56403	76.5506	2.93654	4.33138	132.582

# Albero

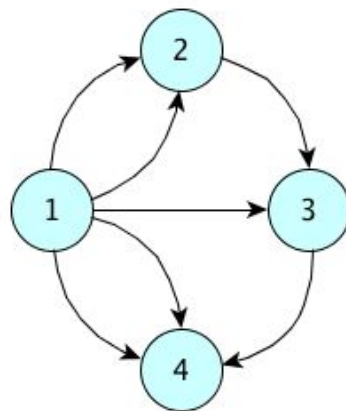
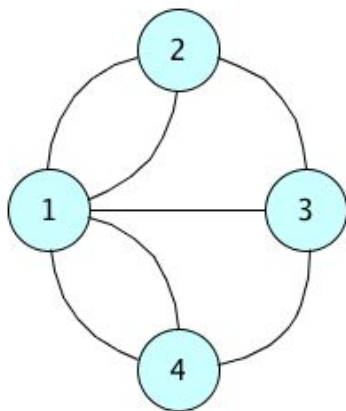
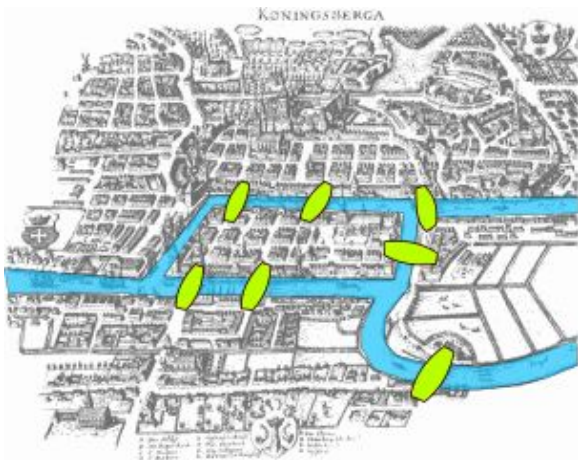
Una struttura dati composta da un insieme di nodi collegati tra loro da una relazione gerarchica genitore-figlio



# Grafo

Un insieme di nodi di una rete collegati da archi (che possono essere orientati)

Usati per descrivere, in termini astratti, molte situazioni del mondo reale: tragitti tra città, relazioni tra persone nei social network, l'organizzazione dei collegamenti ipertestuali tra pagine Web e le relazioni concettuali nelle basi di dati



# Fine

## Computer, pensiero computazionale e strutture dati

Informatica di base – a.a. 2019/2020

Silvio Peroni

[0000-0003-0530-4305](https://orcid.org/0000-0003-0530-4305)

Dipartimento di Filologia Classica e Italianistica, Università di Bologna, Bologna, Italia

[silvio.peroni@unibo.it](mailto:silvio.peroni@unibo.it) – [@essepuntato](https://www.essepuntato.it) – <https://www.unibo.it/sitoweb/silvio.peroni/>



Quest'opera è distribuita con [Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

