

Progetto S2/L5

Questo programma è un assistente digitale che ci aiuta a svolgere alcune funzioni, quali:

- Moltiplicazione tra due numeri.
- Divisione tra due numeri.
- Inserire una stringa.

Pertanto ci sono alcuni errori da andare a correggere se vogliamo un buon funzionamento del programma stesso.

Nel blocco "int main ()" per esempio abbiamo diversi errori.

- Nel char scelta = { '\0' }; andiamo a togliere le { } perché per inizializzare un singolo carattere come in questo caso è si usano solo gli apici, quindi, '\0'; .
- Nello scanf non dobbiamo usare "%d" come in questo caso, perché è usato per la lettura degli interi, ma dobbiamo usare %c che consente la lettura di un carattere.
- Nello switch alla fine andiamo ad aggiungere il default, così facendo se l'utente inserisce un carattere diverso da quelli inseriti riceverà un messaggio/informazione che dirà per esempio: Scelta non valida, riprovare. Questo è un caso non standard che il programma non gestisce.

Nel parte "void menu" abbiamo un errore di sintassi nella parola "assistente" anche se questo tipo di errore non determina il mal funzionamento del programma.

Nel blocco "void moltiplica", andiamo ad usare "%d" che ci permette di leggere i numeri interi come nel nostro caso, mentre "%f" viene usata nelle variabili di tipo "float" che ci consentono di andare a leggere numeri con la virgola.

Nel blocco "void dividi", nel printf ("inserisci denominator") non è corretto, quindi andiamo a cambiarlo con "denominatore", e possiamo considerarlo come un errore di sintassi.

In int divisione = a % b; abbiamo un altro errore, il modo corretto di scriverlo è:

int divisione = a / b;

Inoltre sappiamo che la divisione per zero è impossibile e potrebbe causare errori nel funzionamento del programma stesso, potremmo usare "if e else" in modo da verificare se il denominatore è uguale a zero.

Nel blocco "void ins_string", dove leggiamo scanf ("%s, &stringa") non è corretto perché "&" è utilizzato per ottenere l'indirizzo di memoria di una variabile, in questo caso "stringa" è un array di caratteri che già di suo rappresenta un puntatore alla sua prima posizione di memoria.