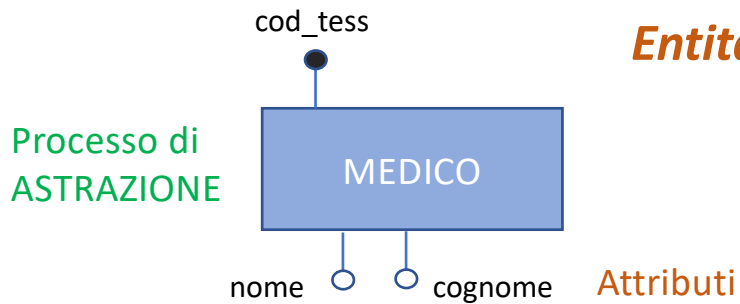
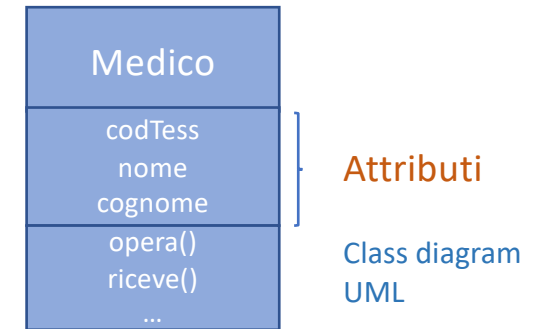


BASI DI DATI Schema/Diagramma ENTITA'-RELAZIONE



OBJECT ORIENTATION / OBJECT ORIENTED PROGR.

Classe



STRUTTURA DEI DATI

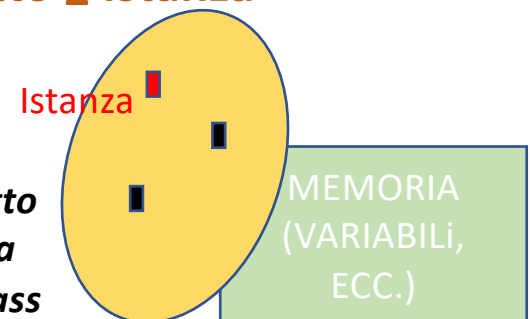
int x;

Processo di REIFICAZIONE/ISTANZIAZIONE (inverso ASTRAZIONE)

x=5;

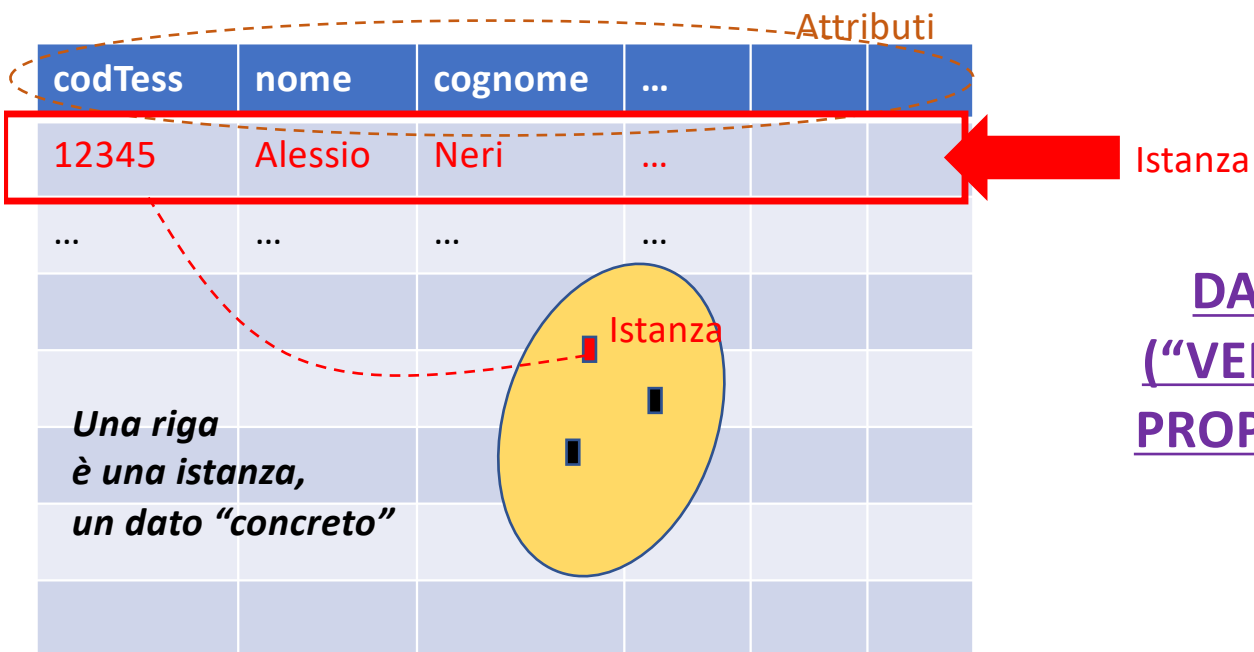
Oggetto \equiv Istanza

Un oggetto è l'istanza di una class



I DATI SARANNO POI REGISTRATI NELLA MEMORIA DEL SISTEMA/CALCOLATORE

DATI ("VERI E PROPRI")



MODELLO RELAZIONALE (TABELLE)

PARADIGMA DI PROGRAMMAZIONE PROCEDURALE (PROCEDURE)

E CONCETTI DI BLOCCO, TIPIZZAZIONE E PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA

BLOCCO {
int y; // VARIABILE "GLOBALE"

{
int x; // SCOPE o AMBITO DI VISIBILITA'
x = 5; // VAR. VISIBILE SOLO NEL BLOCCO
// IN CUI E' STATA DEFINITA
}

y=5; OK
x=5; ERRORE, VAR. NON VISIBILE FUORI DAL BLOCCO

int z;
z = 4.5; // ERRORE (DI TIPO), PERDITA PARTE FRAZIONARIA

Istruzioni in sequenza
Costrutto di selezione o scelta if() else
Costrutto/i di iterazione for(), while(), ...
Singolo punto di ingresso-uscita dal codice (no salti incond.)

PROCEDURE {
function1(){
... // ISTRUZIONI
}

procedure2(){
... // ISTRUZIONI
}

PROGRAM.
STRUTTURATA