

Corso Web MVC

Introduzione

Emanuele Galli 

www.linkedin.com/in/egalli/


Informatica

- Informatique: information automatique
 - Trattamento automatico dell'informazione
- Computer Science
 - Studio dei computer e come usarli per risolvere problemi in maniera corretta ed efficiente



Computer

- Processa informazioni
- Accetta input
- Genera output
- Programmabile
- Non è limitato a uno specifico tipo di problemi


Hardware, Software, Firmware

- Hardware
 - Componenti elettroniche usate nel computer
 - Disco fisso, mouse, ...
- Software
 - Programma
 - Algoritmo scritto usando un linguaggio di programmazione
 - Codice utilizzabile dall'hardware
 - Processo
 - Programma in esecuzione
 - Word processor, editor, browser, ...
-  • Firmware
 - Programma integrato in componenti elettroniche del computer (ROM, EEPROM)
 - UEFI / BIOS: avvio del computer
 - Avvio e interfaccia tra componenti e computer

Sistema Operativo

- Insieme di programmi di base 
 - Rende disponibile le risorse del computer
 - All'utente finale mediante interfacce
 - CLI (Command Line Interface) / GUI (Graphic User Interface)
 - Agli applicativi
 - Facilità d'uso vs efficienza 
- Gestione delle risorse:
 - Sono presentate per mezzo di astrazioni
 - File System
 - Ne controlla e coordina l'uso da parte dei programmi
- Semplifica la gestione del computer, lo sviluppo e l'uso dei programmi

Problem solving




- Definire chiaramente le **specifiche** del problema
 - Es: calcolo della radice quadrata. Input? Output?
 - Vanno eliminate le possibili ambiguità
- Trovare un **algoritmo** che lo risolva 
- Implementare correttamente la soluzione con un linguaggio di programmazione
- Eseguire il programma con l'input corretto, in modo da ottenere l'output corretto

Algoritmo

- Sequenza di istruzioni che garantisce di dare il risultato di un certo problema
 - Ordinata, esecuzione sequenziale (con ripetizioni)
 - Operazioni ben definite ed effettivamente eseguibili
 - Completabile in tempo finito
- Definito in linguaggio umano ma artificiale
 - Non può contenere ambiguità
 - Deve essere traducibile in un linguaggio comprensibile dalla macchina

Le basi dell'informatica





- Matematica

- L'algebra di George Boole ~1850  
- Notazione binaria
- La macchina di Alan Turing ~1930 
- Risposta all'Entscheidungsproblem (problema della decisione) posto da David Hilbert
- Linguaggi di programmazione Turing-completi

- Ingegneria

- La macchina di John von Neumann ~1940
- Descrizione dell'architettura tuttora usata nei computer: Input, Output, Memoria, CPU



Algebra Booleana

- Due valori
 - false (0) 
 - true (1) 
- Tre operazioni fondamentali
 - AND (congiunzione) 
 - OR (disgiunzione inclusiva) 
 - NOT (negazione)



A	B	AND	OR
0	0	0	0
0	1	0	1
1	0	0	1
1	1	1	1

A	NOT
0	1
1	0

Linguaggi di programmazione

- Linguaggio macchina 
 - È il linguaggio naturale di un dato computer
 - Ogni hardware può averne uno suo specifico
 - Istruzioni e dati sono espressi con sequenze di 0 e 1
 - Estremamente difficili per l'uso umano
- Linguaggi Assembly 
 - Si usano abbreviazioni in inglese per le istruzioni
 - Più comprensibile agli umani, incomprensibile alle macchine
 - Appositi programmi (assembler) li convertono in linguaggio macchina




Variabile

- Locazione di memoria associata a un nome, contiene un valore
- Costante: non può essere modificata dopo la sua inizializzazione
- Una singola locazione di memoria può essere associata a diverse variabili (alias)
- Supporto a tipi di variabili da linguaggi di:
 - “basso livello” → legati all’architettura della macchina
 - “alto livello” → tipi complessi 
 - script → runtime 

Array

- Struttura dati comune a molti linguaggi di programmazione
- Basata sul concetto matematico di vettore, nel senso di matrice monodimensionale
- Collezione di elementi (dello stesso tipo) identificati da un indice
 - Il primo elemento ha indice 0 in alcuni linguaggi, 1 in altri (e anche n in altri ancora)
- Gli elementi sono allocati in un blocco contiguo di memoria, il che permette accesso immediato via indice ai suoi elementi

Linguaggi di alto livello

- Molto più comprensibili degli assembly
- Termini inglesi e notazioni matematiche
- Possono essere espressi in forma
 - **imperativa**: si indica cosa deve fare la macchina 
 - **dichiarativa**: si indica quale risultato si vuole ottenere 
- A seconda di come avviene l'esecuzione si parla di linguaggi
 - **compilati**: conversione del codice in linguaggio macchina, ottenendo un programma eseguibile 
 - **interpretati**: il codice viene eseguito da appositi programmi

Istruzioni

- Operazioni **sequenziali**
 - Chiedono al computer di eseguire un compito ben definito, poi si passa all'operazione successiva
- Operazioni **condizionali** (if ... then...) si ritorna ad un valore booleano.
 - Si valuta una condizione, il risultato determina quale operazione seguente verrà eseguita
- Operazioni **iterative** es. applica un'operazione su tutti gli elementi che hanno det. caratteristiche. I loop si chiamano while/for
 - Richiede di ripetere un blocco di operazioni finché non si verifica una certa condizione – se ciò non accade: loop infinito


Flow chart vs Pseudo codice

2 modi per commissionare il codice al programmatore, cioè per descriverlo.

- Diagrammi a blocchi – flow chart
 - L'algoritmo viene rappresentato con un grafo orientato dove i nodi sono le istruzioni
 - Inizio e fine con ellissi
 - Rettangoli per le operazioni sequenziali (o blocchi)
 - Esagoni o rombi per condizioni
- Pseudo codice
 - L'algoritmo viene descritto usando l'approssimazione un linguaggio ad alto livello, si trascurano i dettagli, ci si focalizza sulla logica da implementare

Complessità degli algoritmi


funzione che sta sempre al di sopra della mia funzione e le si avvicina il più possibile, perchè vogliamo dare una rappresentazione, e quindi una stima, di quanto costa il ns. algoritmo.

- “O grande”, limite superiore della funzione asintotica
 - Costante $O(1)$ è una funzione parallela alla retta che passa da 1 (y) parallela all'asse x
 - Logaritmica $O(\log n)$ curva che sale e cresce in modo esponenziale. tipicamente vuol dire che c'è dentro un albero. 
 - Lineare $O(n)$ curva bisettrice del primo e del terzo quadrante
 - Linearitmico $O(n \log n)$ la funzione si allontana in peggio rispetto alla lineare. Si parla di sorting cioè mettere in ordine.
 - Quadratica $O(n^2)$ – Polinomiale $O(n^c)$ aumento a picco
 - Esponenziale $O(c^n)$ Digita qui il testo
 - Fattoriale $O(n!)$
- Tempo e spazio sono i criteri sulla base dei quali valutare l'algoritmo, che di norma sono inversamente proporzionali.
- Caso migliore, peggiore, medio

Algoritmi di ordinamento

- Applicazione di una relazione d'ordine a una lista di dati
 - Naturale → crescente (alfabetico, numerico)
- Utile per migliorare
 - l'efficienza di altri algoritmi
 - La leggibilità (per gli umani) dei dati
- Complessità temporale
 - $O(n^2)$: algoritmi naive
 - $O(n \log n)$: dimostrato ottimale per algoritmi basati su confronto
 - $O(n)$: casi o uso di tecniche particolari

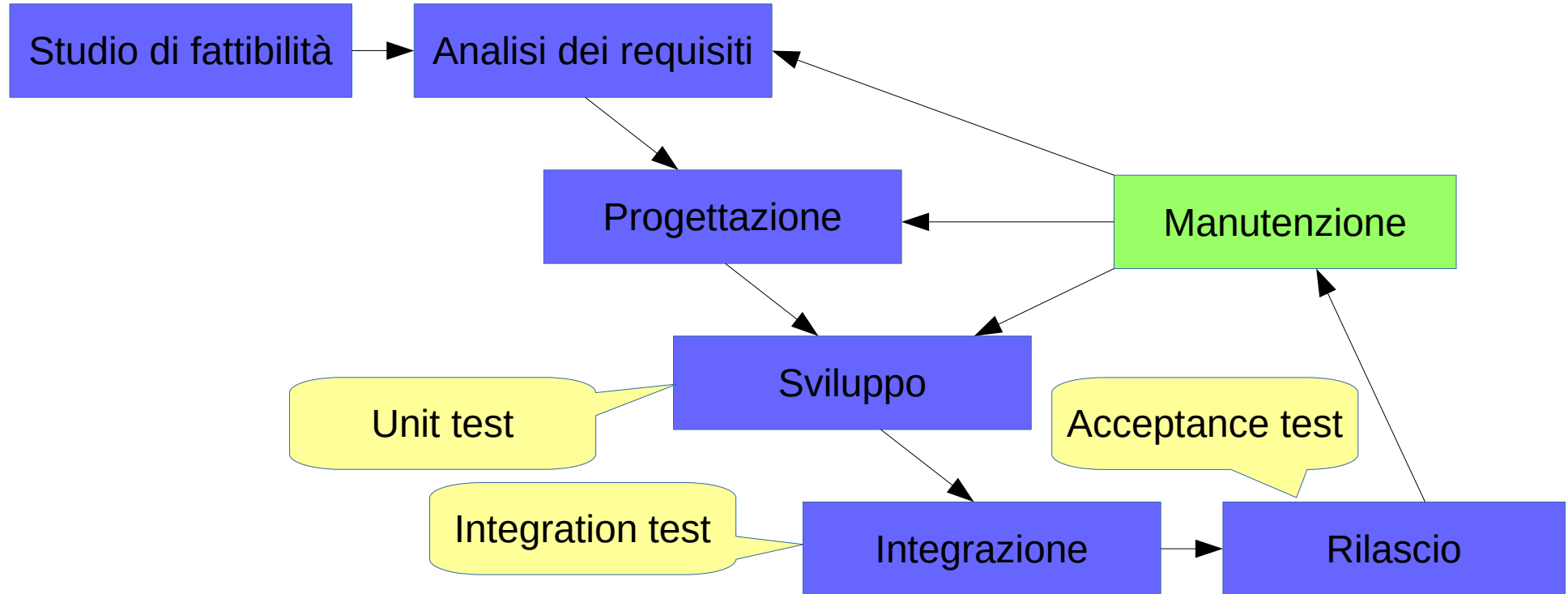
Ingegneria del software

- Approccio sistematico alla creazione del software
 - Struttura, documentazione, milestones, comunicazione e interazione tra partecipanti
- Analisi dei requisiti
 - Formalizzazione dell'idea di partenza, analisi costi e usabilità del prodotto atteso
- Progettazione
 - Struttura complessiva del codice, definizione architetturale
 - Progetto di dettaglio, più vicino alla codifica ma usando pseudo codice o flow chart
- Sviluppo
 - Scrittura effettiva del codice, e verifica del suo funzionamento via **unit test** 
- Manutenzione
 - Modifica dei requisiti esistenti, bug fixing

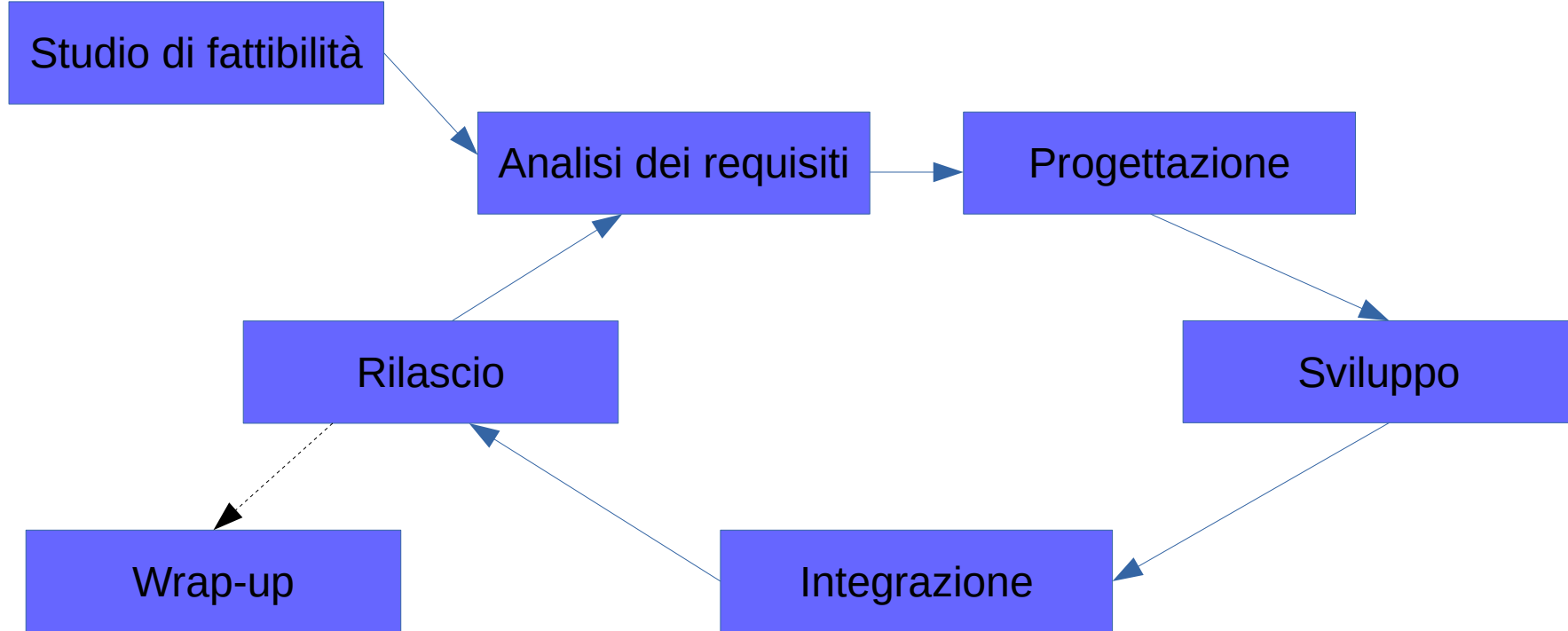
Unit Test

- Verificano la correttezza di una singola “unità” di codice
 - Mostrano che i requisiti sono rispettati
- Verifica
 - Casi base (positivi e negativi)
 - Casi limite
- Ci si aspetta che siano
 - Ripetibili: non ci devono essere variazioni nei risultati
 - Semplici: facile comprensione ed esecuzione
 - E che offrano una elevata copertura del codice

Modello a cascata (waterfall)



Modello agile



Software Developer

- Front End Developer
 - Pagine web, interazione con l'utente
 - HTML, CSS, JavaScript
 - User Experience (UX)
- Back End Developer
 - Logica applicativa
 - Java, C/C++, Python, JavaScript, SQL, ...
 - JavaEE, Spring, Node, DBMS, ...
- Full Stack Developer
 - Sintesi delle due figure precedenti