



Università degli Studi
di Cassino

**Corso di Fondamenti di
Informatica**

Il sistema dei tipi in C++

Anno Accademico 2009/2010

Francesco Tortorella

Struttura di un programma C++

```
// Programma semplice in C++
#include <iostream>

int main()
{
    cout << "Salve, mondo !\n";
    return (0);
}
```

I tipi di dato in C++

In C++ sono disponibili vari tipi di dato.

- **Tipi numerici:**
 - `int`
 - `float`
 - `double`
- **Tipi non numerici:**
 - `char`
 - `bool`
 - `void`

Il tipo `int`

- È costituito da un sottoinsieme limitato dei numeri interi
- Caratteristiche:
 - Dimensione: 4 bytes
 - Valore minimo: -2147483648
 - Valore massimo: +2147483647
- Operazioni ammesse:
 - Assegnazione =
 - Somma +
 - Sottrazione -
 - Moltiplicazione *
 - Divisione /
 - Confronto > < >= <= == !=

Il tipo float

- È costituito da un sottoinsieme limitato e discreto dei numeri reali
- Caratteristiche:
 - Dimensione: 4 bytes
 - Valore minimo (abs): 3.4E- 38
 - Valore massimo (abs): 3.4E+38
- Operazioni ammesse:
 - Assegnazione =
 - Somma +
 - Sottrazione -
 - Moltiplicazione *
 - Divisione /
 - Confronto > < >= <= == !=

Il tipo double

- È costituito da un sottoinsieme limitato e discreto dei numeri reali, ma con range e precisione maggiore rispetto a `float` (doppia precisione)
- Caratteristiche:
 - Dimensione: 8 bytes
 - Valore minimo (abs): $1.7E-308$
 - Valore massimo (abs): $1.7E+308$
- Operazioni ammesse:
 - Assegnazione =
 - Somma +
 - Sottrazione -
 - Moltiplicazione *
 - Divisione /
 - Confronto > < >= <= == !=

Il tipo char

- Consiste in un insieme di caratteri, alcuni stampabili (caratteri alfabetici, cifre, caratteri di punteggiatura, ecc.) ed altri non stampabili tramite i quali si gestisce il formato dell'input/output (caratteri di controllo).
- I sottoinsiemi delle lettere e delle cifre sono ordinati e coerenti.
- Per la rappresentazione interna, viene tipicamente usato il codice ASCII, che mette in corrispondenza ogni carattere con un numero intero compreso tra 0 e 255.

Il codice ASCII

Dec	Hx	Oct	Char	Dec	Hx	Oct	Html	Chr	Dec	Hx	Oct	Html	Chr	Dec	Hx	Oct	Html	Chr
0	0	000	NUL (null)	32	20	040	 	Space	64	40	100	@	@	96	60	140	`	`
1	1	001	SOH (start of heading)	33	21	041	!	!	65	41	101	A	A	97	61	141	a	a
2	2	002	STX (start of text)	34	22	042	"	"	66	42	102	B	B	98	62	142	b	b
3	3	003	ETX (end of text)	35	23	043	#	#	67	43	103	C	C	99	63	143	c	c
4	4	004	EOT (end of transmission)	36	24	044	$	\$	68	44	104	D	D	100	64	144	d	d
5	5	005	ENQ (enquiry)	37	25	045	%	%	69	45	105	E	E	101	65	145	e	e
6	6	006	ACK (acknowledge)	38	26	046	&	&	70	46	106	F	F	102	66	146	f	f
7	7	007	BEL (bell)	39	27	047	'	'	71	47	107	G	G	103	67	147	g	g
8	8	010	BS (backspace)	40	28	050	((72	48	110	H	H	104	68	150	h	h
9	9	011	TAB (horizontal tab)	41	29	051))	73	49	111	I	I	105	69	151	i	i
10	A	012	LF (NL line feed, new line)	42	2A	052	*	*	74	4A	112	J	J	106	6A	152	j	j
11	B	013	VT (vertical tab)	43	2B	053	+	+	75	4B	113	K	K	107	6B	153	k	k
12	C	014	FF (NP form feed, new page)	44	2C	054	,	,	76	4C	114	L	L	108	6C	154	l	l
13	D	015	CR (carriage return)	45	2D	055	-	-	77	4D	115	M	M	109	6D	155	m	m
14	E	016	SO (shift out)	46	2E	056	.	.	78	4E	116	N	N	110	6E	156	n	n
15	F	017	SI (shift in)	47	2F	057	/	/	79	4F	117	O	O	111	6F	157	o	o
16	10	020	DLE (data link escape)	48	30	060	0	0	80	50	120	P	P	112	70	160	p	p
17	11	021	DC1 (device control 1)	49	31	061	1	1	81	51	121	Q	Q	113	71	161	q	q
18	12	022	DC2 (device control 2)	50	32	062	2	2	82	52	122	R	R	114	72	162	r	r
19	13	023	DC3 (device control 3)	51	33	063	3	3	83	53	123	S	S	115	73	163	s	s
20	14	024	DC4 (device control 4)	52	34	064	4	4	84	54	124	T	T	116	74	164	t	t
21	15	025	NAK (negative acknowledge)	53	35	065	5	5	85	55	125	U	U	117	75	165	u	u
22	16	026	SYN (synchronous idle)	54	36	066	6	6	86	56	126	V	V	118	76	166	v	v
23	17	027	ETB (end of trans. block)	55	37	067	7	7	87	57	127	W	W	119	77	167	w	w
24	18	030	CAN (cancel)	56	38	070	8	8	88	58	130	X	X	120	78	170	x	x
25	19	031	EM (end of medium)	57	39	071	9	9	89	59	131	Y	Y	121	79	171	y	y
26	1A	032	SUB (substitute)	58	3A	072	:	:	90	5A	132	Z	Z	122	7A	172	z	z
27	1B	033	ESC (escape)	59	3B	073	;	;	91	5B	133	[[123	7B	173	{	{
28	1C	034	FS (file separator)	60	3C	074	<	<	92	5C	134	\	\	124	7C	174	|	
29	1D	035	GS (group separator)	61	3D	075	=	=	93	5D	135]]	125	7D	175	}	}
30	1E	036	RS (record separator)	62	3E	076	>	>	94	5E	136	^	^	126	7E	176	~	~
31	1F	037	US (unit separator)	63	3F	077	?	?	95	5F	137	_	_	127	7F	177		DEL

Source: www.LookupTables.com

Il tipo char

- Di fatto anche `char` è un tipo numerico
- Caratteristiche:
 - Dimensione: 1 byte
 - Valore minimo: -128
 - Valore massimo: +127
- Sono permesse le operazioni aritmetiche tipiche degli interi

Il tipo bool

- È un tipo costituito da due soli valori **false** e **true**, corrispondenti a *falso* e *vero* e rappresentati da 0 e 1. Il tipo rappresenta le informazioni di tipo logico (es. il risultato di un confronto, il verificarsi di una situazione).
- Caratteristiche:
 - Dimensione: 1 byte
 - Valore minimo: `false`
 - Valore massimo: `true`
- Operazioni ammesse
 - assegnazione =
 - disgiunzione ||
 - congiunzione &&
 - negazione !

Operazioni sul tipo bool

AND

OR

x	y	x && y	x y
false	false	false	false
false	true	false	true
true	false	false	true
true	true	true	true

Operazioni sul tipo bool

NOT

x	!x
false	true
true	false

Modificatori di tipo

- Sono usati per creare nuovi tipi modificando i tipi base.
- **signed** e **unsigned**: senza ulteriori specificazioni, i tipi sono signed. Con il modificatore unsigned, il tipo è in grado di contenere soltanto valori non negativi
- **unsigned char**: 0...255
- **unsigned int**: 0...4294967295

Modificatori di tipo

- `short` e `long`: modificano l'estensione del tipo
 - `short int`: 2 byte
 - `long int`: 4 byte
 - `long double`: 12 byte
- I modificatori possono combinarsi:
 - `unsigned short int`
 - `unsigned long int`

Definizione di variabili

- Per usare una variabile, questa deve essere dapprima *definita*.
- La definizione rende disponibile la variabile che mantiene il tipo assegnato nella definizione fino al termine del programma.
- La sintassi è *<tipo> nome_variabile;*
- Esempi:
 - `int a;`
 - `int a,b,c;`
 - `float x,y,z;`

Definizione di variabili

- Il nome della variabile non può coincidere con una delle parole chiave riservate del C++:
`asm, auto, bool, break, case, catch, char, class, const, const_cast, continue, default, delete, do, double, dynamic_cast, else, enum, explicit, export, extern, false, float, for, friend, goto, if, inline, int, long, mutable, namespace, new, operator, private, protected, public, register, reinterpret_cast, return, short, signed, sizeof, static, static_cast, struct, switch, template, this, throw, true, try, typedef, typeid, typename, union, unsigned, using, virtual, void, volatile, wchar_t, while`
- I caratteri ammessi sono lettere, cifre e carattere di sottolineatura (underscore `_`), messi in qualunque ordine, purché il primo carattere del nome sia una lettera o l'underscore (sconsigliato).
- C'è differenza tra caratteri minuscoli e maiuscoli, per cui `a` e `A` sono due variabili diverse.
- Nello scegliere il nome per le variabili, è consigliabile orientarsi verso nomi significativi del ruolo della variabile nel programma.

Costanti

- Il C++ prevede tre modalità per definire delle costanti:
 - **Costanti letterali** (literals)
 - **Costanti definite** (`#define`)
 - **Costanti dichiarate** (`const`)

Costanti letterali

- **Il valore della costante è rappresentato direttamente.**
- **Costanti di tipo intero**
Sono definite come sequenze di cifre decimali, eventualmente precedute da un segno (+ o -):
0 -1 3256 +34 12L 33U 5321UL 0713 0X12FF 0XFUL
- **Costanti di tipo reale**
Sono definite come sequenze di cifre decimali, eventualmente precedute da un segno (+ o -), strutturate in virgola fissa o in virgola mobile (floating point):
0.1 -3.7 0.0001 1.0E-4 -7.6E12 4.
- **Costanti di tipo carattere**
sono definite come caratteri racchiusi tra singoli apici ('): `'x'` `'A'` `'\n'` `'\t'` `'2'`
- **Costanti di tipo stringa di caratteri**
sono definite come sequenze di caratteri racchiusi tra doppi apici ("): `"Pippo"` `"Valore di x: "` `"x"`
- **Costanti di tipo logico**
sono solo due: `false` e `true`

Costanti definite

- Viene utilizzata la direttiva `#define` che permette di associare **testualmente** un valore ad un identificatore

```
#define MAX 12
```

```
#define PI 3.14
```

- All'atto della compilazione il *preprocessore* sostituisce ogni occorrenza dell'identificatore con il valore corrispondente

Costanti dichiarate

- Il valore viene associato ad un identificatore e ne viene specificato anche il tipo:

```
const int MIN=0;
```

```
const float PI=3.14;
```

- In questo caso l'identificatore è a tutti gli effetti una variabile non modificabile.

Operatori

- Un *operatore* specifica un'operazione da eseguire su uno o due *operandi* definendo un'*espressione*.
- L'ordine con cui sono valutati definisce la *precedenza* degli operatori. Può essere alterata con l'uso delle parentesi ().

	Alcuni operatori	Assoc.
↑ precedenza	! - (unario) + (unario)	destra
	* (moltiplicazione) / %	sinistra
	+ (binario) - (binario)	sinistra
	< <= > >=	sinistra
	== !=	sinistra
	&&	sinistra
		sinistra
	=	destra

Espressioni

- Un'espressione consiste in un operando o in una combinazione di operandi e operatori.
- La valutazione di un'espressione porta al calcolo di un valore di un certo tipo.
- Esempi:

`2+3`

`(7+2)/3`

`2.1*3.5+pi greco`

`(a>2)&&(b==0)`

`a>=2`

`!trovato`

Espressioni

- Nel caso ci siano operandi di tipo diverso, l'espressione assume il tipo "più ampio" tra quelli presenti.
- Esempio:
 $7 + 5 * 2.4 \rightarrow 19.0$
- **Achtung !** Qual è il valore dell'espressione?
 $7.5 + 1 / 2$
- Uso del casting: $7.5 + (\text{float}) 1 / 2$

Operatori

Operatori	Assoc.
() [] . -> ++ (postfisso) -- (postfisso)	sinistra
++ (prefisso) -- (prefisso) ~ ! - (unario) + (unario) &(indirizzo) * (indirizzo) sizeof new delete	destra
(tipo) (casting convenzionale)	destra
* (moltiplicazione) / %	sinistra
+ (binario) - (binario)	sinistra
< <= > >=	sinistra
== !=	sinistra
&&	sinistra
	sinistra
? : (espressione condizionale)	destra
= *= /= %= += -= &&= =	destra
, (operatore virgola)	sinistra