TABELLE RIASSUNTIVE PER L'ANALISI DEI DATI

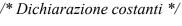
DATI DI INPUT DEL PROBLEMA PRINCIPALE (PROCEDURA MAIN)							
Nome variabile	Tipo dati	Tipo Allocazione	Valori ammessi	Descrizione			
r	REAL	STATICA	r > 0	Misura del raggio del cerchio			

DATI DI OUTPUT DEL PROBLEMA PRINCIPALE (PROCEDURA MAIN)							
Nome variabile	Tipo dati	Tipo Allocazione	Valori ammessi	Descrizione			
С	REAL	STATICA	c > 0	Misura della circonferenza del cerchio secondo la formula c = 2 * PIGRECO * r			
a	REAL	STATICA	a > 0	Misura dell'area del cerchio secondo la formula a = PIGRECO * r * r			

DATI DI ELABORAZIONE (LAVORO) DEL PROBLEMA PRINCIPALE (PROCEDURA MAIN)							
Nome variabile o nome costante	Tipo dati	Tipo Allocazione	Valori ammessi	Descrizione			
PIGRECO	REAL	STATICA	3.14	In ogni cerchio rappresenta il rapporto COSTANTE tra la circonferenza ed il diametro			

PSEUDOCODIFICA







PROCEDURA main ()

/* Dichiarazione variabili di input */

 $r : \mathbf{REAL}$

/* Dichiarazione variabili di output */

c, a: REAL

INIZIO

/* Acquisizione dei dati di input */

Scrivi ("Inserisci raggio")

Leggi (r)

SE(r > 0)

ALLORA

/* Calcolo dei dati di output attraverso l'utilizzo dei dati di input */

c ← 2 * PIGRECO * r

a ← PIGRECO * r * r

/* Comunicazione dei dati di output */

Scrivi ("La circonferenza e': ")

Scrivi (c)

Scrivi ("L'area e': ")

Scrivi (a)

ALTRIMENTI

Scrivi ("Misura del raggio non ammessa!")

FINE SE

FINE



Quanto scritto qui (di solito dichiarazioni di variabili) è visibile da qualunque parte dell'algoritmo

2 Ambiente LOCALE

Quanto scritto qui (di solito dichiarazioni di variabili) è visibile solamente all'interno della PROCEDURA main ()

Qui vengono scritte le istruzioni che riportano la sequenza del processo risolutivo dell'algoritmo

3 Corpo della PROCEDURA main ()



N.B.

/* Acquisizione dei dati di input */

e

esempio di commenti

/* Calcolo dei dati di output attraverso l'utilizzo dei dati di input */

/* Comunicazione dei dati di input */

Sono frasi che non sono istruzioni ma che servono a spiegare il significato delle istruzioni che precedono

esempio di istruzioni USER-FRIENDLY

Scrivi ("Inserisci raggio: ") Scrivi ("La circonferenza e': ") Scrivi ("L'area e': ")

FLOW-CHART

N.B Su sfondo rosso le istruzioni **USER-FRIENDLY.**Questo flow-chart è stato realizzato grazie al software gratuito **Draw-io** reperibile all'URL https://app.diagrams.net/

