

TABELLE RIASSUNTIVE PER L'ANALISI DEI DATI

DATI DI INPUT DEL PROBLEMA PRINCIPALE (PROCEDURA MAIN)				
Nome variabile	Tipo dati	Tipo Allocazione	Valori ammessi	Descrizione
b	REAL	STATICA	$b > 0$	Misura della base del rettangolo
h	REAL	STATICA	$h > 0$	Misura dell'altezza del rettangolo

DATI DI OUTPUT DEL PROBLEMA PRINCIPALE (PROCEDURA MAIN)				
Nome variabile	Tipo dati	Tipo Allocazione	Valori ammessi	Descrizione
p	REAL	STATICA	$p > 0$	Misura del perimetro del rettangolo secondo la formula $p = 2 * (b + h)$
a	REAL	STATICA	$a > 0$	Misura dell'area del rettangolo secondo la formula $a = b * h$

DATI DI ELABORAZIONE (LAVORO) DEL PROBLEMA PRINCIPALE (PROCEDURA MAIN)				
Nome variabile o nome costante	Tipo dati	Tipo Allocazione	Valori ammessi	Descrizione

PSEUDOCODIFICA

```

1 {
    ALGORITMO Rettangolo_1
    PROCEDURA main ( )
    /* Dichiarazione variabili di input */
    b, h : REAL
    /* Dichiarazione variabili di output */
    p, a : REAL
    INIZIO
    /* Acquisizione dei dati di input */
    Scrivi ("Inserisci la base: ")
    Leggi (b)
    Scrivi ("Inserisci l'altezza: ")
    Leggi (h)
    /* Calcolo dei dati di output attraverso l'utilizzo dei dati di input */
     $p \leftarrow 2 * (b + h)$ 
     $a \leftarrow b * h$ 
    /* Comunicazione dei dati di output */
    Scrivi ("Il perimetro e': ")
    Scrivi (p)
    Scrivi ("L'area e': ")
    Scrivi (a)
    FINE
  }
  
```



1 Ambiente GLOBALE
 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 ()

3 Corpo della PROCEDURA main ()
 Qui vengono scritte le istruzioni che riportano la sequenza del processo risolutivo dell'algoritmo

N.B.

/ Acquisizione dei dati di input */*

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

/ Comunicazione dei dati di input */*

e

esempio di commenti

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

Scrivi ("Inserisci la base: ")

Scrivi ("Inserisci l'altezza: ")

Scrivi ("Il perimetro e': ")

Scrivi ("L'area e': ")

esempio di istruzioni USER-FRIENDLY

Sono istruzioni che non aggiungono nulla al processo risolutivo, ma lo rendono maggiormente comprensibile in fase di esecuzione (possono essere eliminate)

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/>

