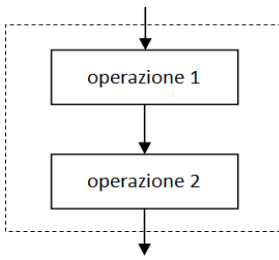
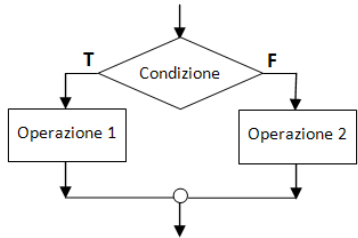
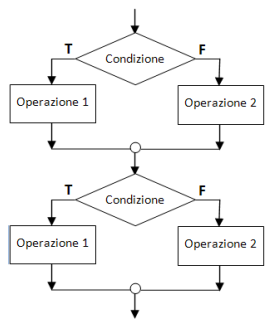
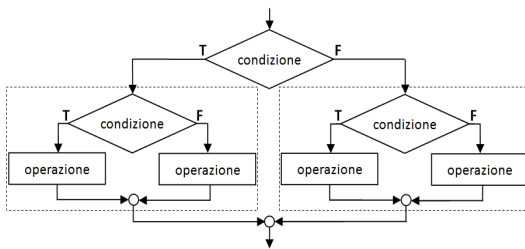
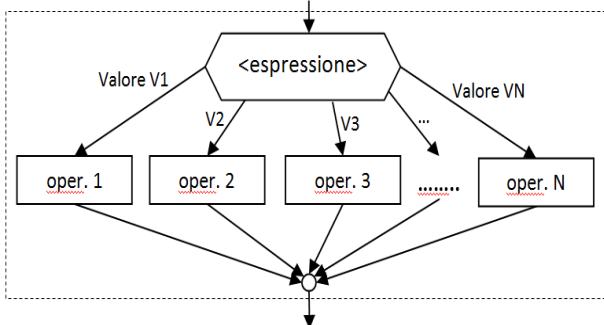


REGOLE SINTATTICHE - Linguaggio VISUAL C# 2017 - Scheda N. 03

<p>Struttura di Controllo SEQUENZA</p> <p>Sequenza di Istruzioni</p>	<pre><istruzione>; [<istruzione>; ...]</pre> <p>Le istruzioni sono sempre seguite dal simbolo “;”</p> 	<p><u>Esempio:</u></p> <p>Area = Lato * Lato ; Perimetro = 4 * Lato ; Diagonale = Lato * Math.Sqrt(2) ; ...</p>
<p>Struttura di Controllo SELEZIONE</p> <p>Istruzione if</p>	<pre>if (<condizione>) { <istruzioni> } [else { <istruzioni> }]</pre> <p>Se, fra le parentesi graffe, è presente una sola istruzione, le parentesi graffe stesse possono essere omesse.</p> 	<p><u>Esempi:</u></p> <pre>if (Temperatura < 10) { MessageBox.Show ("fa freddo"); } else { MessageBox.Show ("non fa freddo"); }</pre> <pre>if (Temperatura < 10) MessageBox.Show ("fa freddo"); else MessageBox.Show ("non fa freddo");</pre>
<p>Operatori Relazionali e Condizione Semplice</p>	<p><u>Operatori Relazionali:</u> == != < > <= >= (si usa != e non ≠)</p> <p><u>Condizione Semplice:</u> <espressione> <op.relazionale> <espressione></p>	<p><u>Esempi di Condizione Semplice:</u></p> <p>A < B (X*Y - 5) != B K <= N Voto == 6</p>
<p>Strutture Selettive IN SEQUENZA</p>	<pre>if (<condizione>) { <istruzioni> } else { <istruzioni> }</pre> <pre>if (<condizione>) { <istruzioni> } else { <istruzioni> }</pre> 	<p><u>Esempio:</u></p> <p>// ... calcolo M come minimo fra A e B ...</p> <pre>if (A < B) M = A; else M = B;</pre> <p>// ... calcolo Min come minimo fra M e C ...</p> <pre>if (M < C) Min = M; else Min = C;</pre>
<p>Strutture Selettive ANNIDATE</p>	<pre>if (<condizione>) if (<condizione>) { <istruzioni> } else { <istruzioni> } else if (<condizione>) { <istruzioni> } else { <istruzioni> }</pre> 	<p><u>Esempio:</u></p> <pre>if (A < B) if (C < A) Min = C; else Min = A; else if (C < B) Min = C; else Min = B;</pre>

<p>else "sospeso"</p>	<pre>if (<condizione>) if (<condizione>) { <istruzioni> } else { <istruzioni> }</pre> <p>Un else viene sempre "associato" all' if subito precedente.</p>	<pre>if (<condizione>) { if (<condizione>) { <istruzioni> } } else { <istruzioni> }</pre> <p>L'uso delle parentesi graffe può "forzare" la fine di un if costringendo C# ad associare l'else ad un if diverso</p>
<p>Selezione Multipla e Istruzione switch</p>	<pre>switch (<espressione>) { case <valore1> : <istruzioni> break ; case <valore2> : <istruzioni> break ; case <valore3> : <istruzioni> break ; ... [default : <istruzioni> break ;] }</pre> 	<pre>int palo = ... ; switch (palo) { case 1 : MessageBox.Show("Denari"); break ; case 2 : MessageBox.Show("Coppe"); break ; case 3 : MessageBox.Show("Bastoni"); break ; case 4 : MessageBox.Show("Spade"); break ; default : MessageBox.Show("errore"); break ; }</pre>
<p>Operatori Logici e Condizioni Composte</p>	<p><u>Operatori logici (in ordine di priorità):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ! negazione logica (NOT) && congiunzione logica (AND) disgiunzione logica (OR) <p><u>Condizioni Composte:</u></p> <pre><condizione> && <condizione> <condizione> <condizione> ! <condizione> ... NOT vuole solo un operando!</pre> <p>Il costrutto <condizione> può essere a sua volta una condizione semplice o una condizione composta</p> <p>Per migliorare la "leggibilità" del codice, è consigliabile racchiudere le condizioni semplici fra parentesi tonde.</p>	<p><u>Esempi di Condizioni Composte:</u></p> <pre>(Voto >= 1) && (Voto <= 10) ... voto compreso fra 1 e 10 (T < 0) (T > 100) ... T esterno all'intervallo [0,100] (X == 10) (X == 20) ... X è 10 o è 20 !(K == 0) ... K non è nullo (A=B) && (B=C) ... A, B e C sono tutti uguali !((A=B) && (B=C)) ... A, B e C non sono tutti uguali</pre>
<p>Commenti</p>	<p>I <i>commenti</i> sono righe di testo inserite nel codice per spiegare (commentare) il significato del codice stesso e sono ignorate dal compilatore.</p> <p><u>Singola riga di commento:</u> // <testo del commento></p> <p><u>Testo (più righe) di commento:</u> /* <testo del commento> <testo del commento> <testo del commento> */</p>	<p><u>Esempi:</u></p> <pre>// effettuo l'input dei dati ... /* questo programma è stato sviluppato il 05/10/2016 dalla 3A Informatica */</pre>