

# ALGORITMO.

Un insieme di direttive, espresse in modo completo e preciso, atte a risolvere un problema.

RICETTA

131 + 215

SOMMA IN COLONNA

131

215

ALGORITMO DELL'AMICIA

QUALUNQUE PROGRAMMA LO SI PUÒ PENSARE COME LA IMPLEMENTAZIONE DI UN ALGORITMO.

## COLLAUDO / TESTING

FASE DI SVILUPPO DI UN SOFTWARE VOLTA A INDIVIDUARE GLI ERRORI

## ERRORI / BUG

SINTASSI = IL PROGRAMMA NON COMPILA  
SEMANTICI = IL PROGRAMMA FA QUALCOSA DI EVIDENTEMENTE SBAGLIATO  
LOGICI QUANDO LO ESEGUITE (ESEMPIO: SI INTERRUPE CON UN MESSAGGIO DI ERRORE)

//

IL PROGRAMMA SEMBRA FUNZIONARE BENE  
MA DA RISULTATI SBAGLIATI.

## DEBUGGING:

ATTIVITÀ DI ELIMINAZIONE DEI BUG

# TIP I VARIABILI JAVA

- TIP I PRIMITIVI      int
- TIP I CLASSE      Scanner

## TIP I PRIMITIVI

byte (1 byte)  
short (2 byte)  
int (4 byte)  
long (8 byte)

TIP I INTERI

byte:  $\underline{-128 \dots 127}$   
short:  $\underline{-32768 \dots 32767}$   
int:  
long:      trovate gli estremi sul libro di testo

float (4 byte)  
double (8 byte)

TIP I IN VIRGOLA MOBILE

trovate estremi e precisione sul libro di testo