

IN1 Informatica 1 (Fondamenti)

A.A. 2002/2003

Prof. Marco Liverani

Algoritmi e strutture dati

1. Problemi ed algoritmi.

Introduzione alle caratteristiche del calcolatore ed al rapporto programmatore/esecutore; compiti ed abilità del programmatore; principali caratteristiche ed abilità dell'esecutore, operazioni di base (logiche, aritmetiche e di confronto).

Modelli di macchina calcolatrice: la macchina RAM, cenni sulla macchina di Turing.

Linguaggi di programmazione: linguaggi imperativi e dichiarativi. Istruzioni fondamentali di un linguaggio di programmazione procedurale generico. Algoritmi e programmi; diagrammi di flusso. Regole della programmazione strutturata, teorema di Jacopini-Böhm; approccio *top-down* alla soluzione di un problema.

2. Il linguaggio C.

Organizzazione della memoria di un calcolatore, indirizzi, parole, puntatori. Codifica binaria. Tipi di dato, strutture dati (*array*, matrici, pile, code, code di priorità, liste, alberi, grafi).

Linguaggio macchina, linguaggi di alto livello; compilatori ed interpreti. Il linguaggio C: scopi e principali caratteristiche.

La struttura di un programma C, l'inclusione degli *header*, dichiarazione delle variabili; le librerie.

Tipi di dato elementari in linguaggio C: interi, *floating point*, *double*, *char*. Puntatori; aritmetica sui puntatori. *Array* e matrici e loro rappresentazione in memoria. Strutture dati complesse: liste, alberi, grafi; l'istruzione "struct".

Operatore di assegnazione, operatori aritmetici in C in forma estesa e compatta. Strutture di controllo: "if ... else ...", "while ...", "do ... while", "for ...".

Funzioni: funzioni di libreria e funzioni definite dall'utente. Passaggio di parametri per valore e per indirizzo alle funzioni. Funzioni ricorsive.

Funzioni di input/output: "printf", "scanf", "fopen", "fclose", "fprintf", "fscanf"; funzioni per la gestione della memoria: "malloc", "free", "sizeof".

3. Algoritmi di ordinamento

Algoritmi di ordinamento elementari: *Insertion sort*, *Selection sort*, *Bubble sort*; l'approccio "divide et impera", l'algoritmo *Quick sort*. Strutture di tipo LIFO (*Last In First Out*), le pile; strutture di tipo FIFO (*First In First Out*), le code; code di priorità, gli *heap*. Algoritmi ottimi per l'ordinamento: *Heap sort*, *Merge sort*. Complessità

di un algoritmo, la notazione “O grande”, analisi della complessità degli algoritmi di ordinamento.

4. Algoritmi elementari sui grafi

Definizioni principali: grafo, grafo orientato, grafo connesso; sottografo, sottografo indotto; passeggiata, cammino, ciclo, grafo aciclico; lista, albero, foresta, *spanning tree* di un grafo. Strutture dati per la rappresentazione di grafi mediante un calcolatore: liste di adiacenza e matrici di adiacenza. Algoritmi di visita di un grafo: visita in ampiezza (BFS), visita in profondità (DFS), ordinamento topologico di un grafo. Problemi di cammino minimo su un grafo, l'algoritmo di Dijkstra. Il problema del minimo albero ricoprente: l'algoritmo di Kruskal. Alberi binari di ricerca: definizione e algoritmi per l'ordinamento degli elementi, la ricerca di un elemento, la ricerca del massimo e del minimo, l'inserimento e la cancellazione di un vertice dell'albero.

Analisi della complessità degli algoritmi presentati. Cenni sulle classi dei problemi P, NP, NP-completi. Il problema “P=NP”.

TESTI CONSIGLIATI

- [1] T.H. CORMEN, C.E. LEISERSON, R.L. RIVEST, *Introduzione agli algoritmi*. Jackson Libri, (1997).
- [2] H. SCHILDT, *Linguaggio C - La guida completa*. McGraw-Hill, (1995).
- [3] M. LIVERANI, *Programmare in C*. Esculapio, (2001).

BIBLIOGRAFIA SUPPLEMENTARE

- [4] A.V. AHO, J.E. HOPCROFT, J.D. ULLMAN, *Data structures and algorithms*. Addison-Wesley, (1987).
- [5] B.W. KERNIGHAN, D.M. RITCHIE, *Linguaggio C*. Gruppo Editoriale Jackson, (1985).

MODALITÀ D'ESAME

- valutazione in itinere (“esoneri”)	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
- esame finale	scritto <input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
	orale <input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
- altre prove di valutazione del profitto (meglio descritte sotto)	<input type="checkbox"/> SI	<input checked="" type="checkbox"/> NO

L'esame si articola su due fasi successive: una prova scritta e una prova orale.

Per accedere alla prova orale è necessario superare con un voto sufficiente la prova scritta, o le due prove di esonero previste. La prova scritta consiste nella soluzione di due esercizi: viene richiesto di presentare una codifica in linguaggio C di un algoritmo che risolva il problema dato. La prova orale consiste nella discussione di alcuni tra i principali argomenti trattati durante il corso (algoritmi di ordinamento, algoritmi di visita di grafi, strategia risolutiva, analisi della complessità, esempi; aspetti importanti del linguaggio C: allocazione della memoria, puntatori, ecc.).