Esercitazione 3 - 12/10

Argomenti:

- funzioni matematiche (`Math.log` , `Math.exp` , `Math.abs`) e `Number.isInteger`
- ciclo `do ... while` (e differenza dal `while`): validare l'input
- l'operatore `x++`
- cicli e variabili flag (`true` / `false`): numeri primi
- `switch` e operatore ternario `? :`
- cicli annidati: fattoriale e serie di Taylor
- `break` e metodi iterativi

Indice degli esercizi

Esercizio	Argomento
Esercizio 1	Operatore ++
Esercizio 2	Operatore ++ e ciclo while
Esercizio 3	Ciclo while e do-while
Esercizio 4	Funzioni matematiche
Esercizio 5	Do-while e validazione dell'input
Esercizio 6 (★ 3.1)	Do-while e funzioni matematiche
Esercizio 7 (★ 3.2)	Variabili flag (numeri primi)
Esercizio 8 (★ 3.3)	Ciclo for
Esercizio 9	Switch
Esercizio 10 (★ 3.4)	Switch
Esercizio 11	Operatore ternario
Esercizio 12	Cicli annidati
Esercizio 13 (★ 3.5)	Cicli annidati
Esercizio 14	Break
Esercizio 15	Metodi iterativi
Esercizio 16 (★ 3.6)	Metodi iterativi

Esercizio 1

`x++` **aumenta** `x` di 1, come `x = x + 1`. Come espressione, `x++` vale il valore **di prima** dell'aumento.

A. Senza eseguirlo, cosa stampa?

```
let x = 5;
x++;
x++;
console.log(x);
```

B. Cosa stampano `x` e `somma`? Attenzione a dove compare `x++`.

```
let x = 1;
let somma = 0;
while (x <= 4) {
  somma = somma + x++;
}
console.log(x, somma);
```

C. Cosa stampa? Quante volte gira il ciclo?

```
let i = 0;
while (i < 3) {
  console.log(i);
  i++;
}
console.log("fine", i);
```

Esercizio 2

Il programma legge numeri finché l'utente non inserisce `0`, e alla fine stampa **quanti numeri** sono stati inseriti (lo `0` escluso) e **quanti** di essi erano **positivi**. Completate (al posto di `_____`) la condizione del ciclo, le due istruzioni con `++` e la condizione dell'`if`:

```
let totale = 0;
let positivi = 0;
let x_input = prompt("Numero (0 per terminare):");
let x = Number(x_input);
while (_____) {
  _____;                                  // un numero in più
  if (_____) {
    _____;                                // un positivo in più
  }
  x_input = prompt("Numero (0 per terminare):");
  x = Number(x_input);
}
console.log("Inseriti:", totale, "positivi:", positivi);
```

Recap 1 · Il ciclo `do ... while`

Nel `while` la condizione viene controllata **prima** di eseguire il corpo. Nel `do ... while` il corpo viene eseguito **almeno una volta**, e la condizione si controlla **dopo**:

```
let x;
do {
  let x_input = prompt("Inserisci un numero positivo:");
  x = Number(x_input);
} while (x <= 0);                      // si ripete finché il valore NON è valido
console.log("Hai inserito:", x);
```

- se la condizione è falsa fin dall'inizio, `while` **non esegue mai** il corpo, `do ... while` lo esegue **una volta**;
- è il ciclo ideale per **chiedere un valore e ripetere la domanda** se è sbagliato: non serve leggere l'input due volte (prima del ciclo e dentro);
- la variabile (`x`) va dichiarata **prima** del `do` : se la dichiarate dentro le graffe, la condizione del `while` non la vede;
- la condizione descrive il caso **sbagliato**, come nel `while` ;
- si ricorda il `;` dopo la parentesi del `while` .

Esercizio 3

Per ogni programma, dite cosa stampa **senza eseguirlo**.

A. La condizione è vera all'inizio:

```
let n = 1;
while (n <= 3) {
  console.log("giro", n);
  n++;
}
```

B. La condizione è falsa **fin dall'inizio**: cambia qualcosa tra i due cicli?

```
let n = 10;
while (n < 5) {
  console.log("while");
  n++;
}
do {
  console.log("do-while");
  n++;
} while (n < 5);
console.log(n);
```

C. Completate (al posto di `_____`) la **parola chiave** e la **condizione**, in modo che il programma chieda un numero e lo richieda finché non è **positivo**:

```
let x;
_____ {
  let x_input = prompt("Numero positivo:");
  x = Number(x_input);
} _____ (_____);
```

Recap 2 · Funzioni matematiche

Strumento	Cosa fa	Esempio
`Math.log(x)`	logaritmo **naturale** (in base *e*), `x > 0`	`Math.log(1)` → `0`
`Math.exp(x)`	*e* elevato a *x*	`Math.exp(0)` → `1`
`Math.abs(x)`	valore assoluto	`Math.abs(-3)` → `3`
`Math.sqrt(x)`	radice quadrata	`Math.sqrt(9)` → `3`
`Math.sin(x)`	seno (*x* in radianti)	`Math.sin(0)` → `0`
`x ** y`	*x* elevato a *y*	`2 ** 3` → `8`
`Number.isInteger(x)`	`true` se *x* è un numero intero	`Number.isInteger(2.5)` → `false`

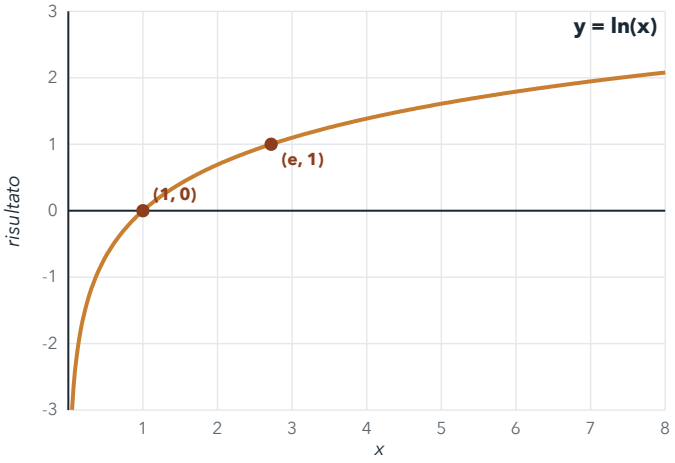
Una funzione si usa **scrivendo il suo nome** e, tra parentesi, il valore su cui lavora. Il risultato si può salvare in una variabile oppure stampare direttamente.

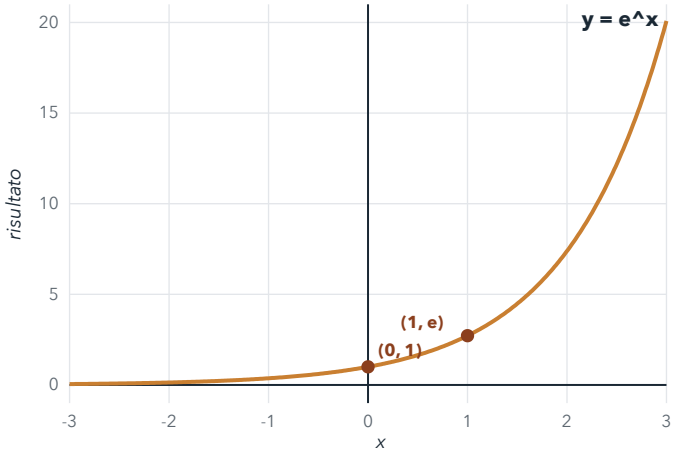
Esercizio 4

Leggere un numero `x` e stampare, su due righe, il suo logaritmo naturale e *e* elevato a `x`. Con `x = 1`:

```
ln(x): 0
exp(x): 2.718281828459045
```

I due grafici mostrano come si comportano le funzioni:





- `ln(x)` esiste solo per `x > 0`; vale `0` in `x = 1`, è negativa tra 0 e 1 e cresce lentamente; avvicinandosi a 0 scende verso `-Infinity`;
- `e^x` è sempre positiva; vale `1` in `x = 0` ed è `e` ≈ 2.718 in `x = 1`; cresce sempre più in fretta;
- sono una l'**inversa** dell'altra: `Math.log(Math.exp(x))` torna `x`.

Esercizio 5

Con un `do ... while`, chiedere all'utente un numero **intero compreso tra 1 e 100** (estremi inclusi) e ripetere la domanda finché non è valido. Alla fine stampare il numero.

Suggerimento: `Number.isInteger(x)` è `true` se `x` è intero; per il caso sbagliato usate `!` e `||`.

Esercizio 6 · ★ 3.1

Sapendo che log_a(b) = ln(b) / ln(a), scrivere un programma che legga due numeri `a` e `b` e stampi il valore di log_a(b). Una volta inseriti `a` e `b`, verificare che `a` sia un **intero maggiore di 1** e `b` sia un **reale positivo**. Se così non fosse, far **ripetere l'inserimento di entrambi** i valori all'utente. Alla fine stampare il risultato. Con `a = 2` e `b = 8` il risultato è `3`.

Suggerimento: usate `Math.log` (esercizio 4) per il logaritmo e il `do ... while` dell'esercizio 5 per ripetere l'input.

Recap 3 · Variabili flag

Una variabile booleana può "ricordare" se, durante un ciclo, è successo qualcosa:

Esempio: l'utente inserisce 5 numeri; vogliamo sapere se **tra questi c'è uno zero**.

```
let zero_presente = false;              // ipotesi iniziale: non c'è nessuno zero
for (let i = 1; i <= 5; i++) {
  let x_input = prompt("Numero " + i + ":");
  let x = Number(x_input);
  if (x == 0) {
    zero_presente = true;               // trovato uno zero: alzo il flag
  }
}
console.log("C'è almeno uno zero:", zero_presente);
```

Con `3, 7, 0, 4, 9` stampa `true`; con `3, 7, 2, 4, 9` stampa `false`. Con `0, 5, 0, 1, 0` stampa ancora `true` (una volta sola): il flag dice **se** è successo, non **quante volte**.

- si parte da un'**ipotesi** (`false`, oppure `true`);
- nel ciclo si **cambia** il valore solo se si trova un caso che smentisce l'ipotesi;
- il flag **non torna indietro**: una volta cambiato, nessun altro giro la rimette com'era;
- il risultato si usa **dopo** il ciclo.

Esercizio 7 · ★ 3.2

Un numero intero `N > 1` è **primo** se è divisibile solo per 1 e per se stesso. Scrivere un programma che legga `N` e stampi se è primo oppure no.

Una volta letto `N`, verificare che sia un **intero maggiore di 1**. Se così non fosse, far ripetere l'inserimento.

Suggerimento: ipotizzate che `N` sia primo (`true`) e provate tutti i numeri da 2 a `N − 1`: se ne trovate uno che divide `N`, l'ipotesi è smentita. Riusate il `do ... while` dell'esercizio 5 per l'input.

Esercizio 8 · ★ 3.3

La formula per convertire gradi Celsius `C` in gradi Fahrenheit `F` è $F = 32 + (9/5) \cdot C$. Visualizzare la tabella di conversione da Celsius a Fahrenheit per l'intervallo **50 – 60 °C** con passi di un grado, nel formato:

```
50°C = 122°F
51°C = 123.8°F
...
```

Recap 4 · L'istruzione `switch`

Quando una variabile può avere **tanti valori fissi** e per ognuno si fa una cosa diversa, `switch` è più leggibile di una lunga catena di `if` / `else if`:

```
let giorno = 3;
let nome;
switch (giorno) {
  case 1:
    nome = "lunedì";
    break;
  case 2:
    nome = "martedì";
    break;
  default:
    nome = "altro giorno";
}
console.log(nome);
```

- si confronta il valore tra parentesi con ogni `case` (confronto di **uguaglianza**);
- `break` termina lo `switch`: **senza** `break`, l'esecuzione "cade" nel `case` successivo;
- `default` è facoltativo e si esegue se nessun `case` corrisponde.

Equivale a:

```
if (giorno == 1) {
  nome = "lunedì";
} else if (giorno == 2) {
  nome = "martedì";
} else {
  nome = "altro giorno";
}
```

Esercizio 9

A. Senza eseguirlo, cosa stampa questo programma?

```
let v = 2;
switch (v) {
  case 1:
    console.log("uno");
  case 2:
    console.log("due");
  case 3:
    console.log("tre");
    break;
  default:
    console.log("altro");
}
```

B. Il programma legge un numero da 1 a 3 e stampa il nome del semaforo corrispondente: `1` → `rosso`, `2` → `giallo`, `3` → `verde`, qualsiasi altro valore → `spento`. Completate (al posto di `______`).

```
let n_input = prompt("Numero da 1 a 3:");
let n = Number(n_input);
let colore;
switch (______) {
  case 1:
    colore = "rosso";
    ______;
  case 2:
    colore = "giallo";
    break;
  case 3:
    colore = "verde";
    break;
  ______:
    colore = "spento";
}
console.log(colore);
```

Esercizio 10 · ★ 3.4

Realizzare un programma che, ricevuto in input un numero `N` compreso tra 1 e 12 (estremi inclusi), stampi il corrispondente **mese dell'anno**: con `1` stampi `gennaio`, con `2` `febbraio`, e così via.

Prima di tutto verificare che `N` sia un **numero intero compreso tra 1 e 12**; se così non fosse, far ripetere l'inserimento.

Usare l'istruzione `switch`; poi **riscrivere** il programma con `if` / `else if` / `else`.

Recap 5 · L'operatore ternario

Quando un `if` serve solo a **scegliere un valore tra due**, si può scrivere in modo compatto:

```
let messaggio = (eta >= 18) ? "maggiorenne" : "minorenne";
```

```
condizione ? valore_se_vera : valore_se_falsa
```

È equivalente a:

```
let messaggio;
if (eta >= 18) {
  messaggio = "maggiorenne";
} else {
  messaggio = "minorenne";
}
```

- è un'**espressione**: ha un valore, che si può assegnare a una variabile o stampare direttamente;
- va bene per scelte **semplici**; con più di due casi usate `if` / `else if` o `switch`.

Esercizio 11

Il programma legge un numero e stampa `pari` oppure `dispari`. Completate (al posto di `______`) la condizione e i due valori.

```
let n_input = prompt("n:");
let n = Number(n_input);
let tipo = (______) ? ______ : ______;
console.log(n + " è " + tipo);
```

Recap 6 · Cicli annidati

Un ciclo può contenere un altro ciclo. Il ciclo **interno** viene eseguito **per intero** a ogni giro del ciclo **esterno**:

```
for (let i = 1; i <= 3; i++) {          // esterno: 3 giri
  let riga = "";
  for (let j = 1; j <= i; j++) {        // interno: i giri, ricomincia ogni volta
    riga = riga + "*";
  }
  console.log(riga);
}
```

```
*
**
***
```

- le variabili del ciclo interno (`j`) e quelle del ciclo esterno (`i`) devono avere **nomi diversi**;
- le variabili che servono "da capo" a ogni giro esterno (come `riga`) vanno **inizializzate dentro** il ciclo esterno, prima del ciclo interno;
- il numero di giri interni può dipendere dalla variabile del ciclo esterno.

Esercizio 12

Il **fattoriale** di un numero naturale *n* è il prodotto di tutti gli interi da 1 a *n*: `0! = 1` , `1! = 1` , `2! = 2 · 1` , `3! = 3 · 2 · 1` , ... Stampare i fattoriali di **tutti i numeri da 0 a 6**, una riga per numero:

```
0! = 1
1! = 1
2! = 2
...
6! = 720
```

Suggerimento: servono **due cicli, uno dentro l'altro** (Recap 6). Il ciclo **esterno** scorre i numeri da 0 a 6; per ciascuno, il ciclo **interno** calcola il fattoriale con un prodotto accumulato (come nell'esercitazione 2). Prima di scrivere il programma intero, provate a calcolare **un solo** fattoriale, ad esempio quello di `5` .

Esercizio 13 · ★ 3.5

Mediante la **serie di Taylor** si può approssimare la funzione seno sommando tanti termini, uno per ogni valore di *n* = 0, 1, 2, ..., *N*:

```
sen(x)  ≈  x  −  x³/3!  +  x⁵/5!  −  x⁷/7!  +  ...
```

Ogni termine ha questa forma:

```
         (−1)ⁿ · x^(2n+1)
termine = ------------------
             (2n + 1)!
```

Per esempio:

n	**termine**
0	`+ x¹ / 1!`
1	`− x³ / 3!`
2	`+ x⁵ / 5!`
3	`− x⁷ / 7!`

Il numeratore è `x` elevato a `2n+1`, con il **segno** che alterna (`+`, `−`, `+`, …); il denominatore è il **fattoriale** di `2n+1`.

Con `N = 10`, calcolare il valore approssimato di sen(x) per `x = 0.5` e determinare l'**errore commesso** rispetto a `Math.sin(x)`.

N.B.: per ogni valore di *n* bisogna calcolare `(2n+1)!` **prima** di usarlo nella sommatoria.

Suggerimento: usate un ciclo esterno per `n` e, dentro, un ciclo interno per il fattoriale (come nell'esercizio 12). Il segno alternato si ottiene con `(−1) ** n`: vale `1` se `n` è pari e `−1` se è dispari.

Recap 7 · `break` e i metodi iterativi

`break` **interrompe subito** il ciclo in cui si trova (come nello `switch`), e l'esecuzione prosegue dalla riga dopo la `}`:

```
for (let i = 1; i <= 100; i++) {
  console.log(i);
  if (i * i > 50) {
    break;                              // i = 8: 64 > 50, esco dal ciclo
  }
}
```

Un **metodo iterativo** ripete lo stesso calcolo partendo dal risultato precedente, fino a quando il risultato smette di cambiare in modo apprezzabile:

```
let x_vecchio = 1;                      // valore di partenza
for (let i = 1; i <= 1000; i++) {       // limite di sicurezza
  let x_nuovo = Math.cos(x_vecchio);    // nuovo valore, calcolato dal precedente
  if (Math.abs(x_nuovo - x_vecchio) < 0.000001) {
    break;                              // differenza piccola: mi fermo
  }
  x_vecchio = x_nuovo;                  // il nuovo diventa il vecchio
}
```

- `Math.abs` serve perché la differenza può essere negativa e ci interessa solo la sua **distanza**;
- il limite sul `for` protegge da un metodo che non converge mai;
- un numero molto piccolo si può scrivere `0.000001`, oppure `10 ** (-6)`, oppure `1e-6`.

Esercizio 14

Un rettangolo ha **altezza 3** e una **base** che parte da `1`. Aumentare la base di 1 alla volta; a ogni passo calcolare l'**area** e stamparla, nel formato

```
base 1: area 3
base 2: area 6
...
```

Il ciclo deve **fermarsi** non appena l'area **supera 50**. Alla fine stampare la base e l'area raggiunte.

Suggerimento: usate un `for` per la base, con un limite di sicurezza (ad esempio 1000), e un `if` con `break` che controlla l'area.

Esercizio 15

Un **metodo iterativo** parte da un valore iniziale e ripete lo stesso calcolo, usando ogni volta il **risultato precedente**. Partire da `x = 1` e ripetere `x = Math.cos(x)`. Il ciclo deve **fermarsi** quando la differenza (in valore assoluto) tra il nuovo valore e il precedente è minore di `10 ** (-6)`. Mettere un limite di sicurezza di 1000 passi. Alla fine stampare il valore trovato e il **numero di passi** necessari.

(Risposta attesa: valore circa `0.7390855`, in 34 passi.)

Esercizio 16 · ★ 3.6

L'equazione

```
e^(-x) - x = 0
```

non si può risolvere con i metodi che conosciamo (è **non lineare**): si cerca una soluzione approssimata con un **metodo iterativo**. Si parte da un valore x_0 e si calcola ogni nuovo valore da quello precedente:

```
x₁ = e^(-x₀)
x₂ = e^(-x₁)
x₃ = e^(-x₂)
...
xₙ = e^(-xₙ₋₁)        con n = 1, 2, 3, ...
```

In JavaScript, chiamando `x_vecchio` il valore x_{n-1} e `x_nuovo` il valore x_n:

```
x_nuovo = Math.exp(-x_vecchio);
```

La successione converge alla soluzione. Come **criterio di arresto** si ripete finché non vale la condizione

```
|xₙ - xₙ₋₁|
-----------  <  10⁻⁶          cioè   |xₙ - xₙ₋₁| / |xₙ| < 0.000001
   |xₙ|
```

che in JavaScript si scrive:

```
Math.abs(x_nuovo - x_vecchio) / Math.abs(x_nuovo) < 10 ** (-6)
```

Primi passi, partendo da $x_0 = 1$: $x_1 = 0.3679$, $x_2 = 0.6922$, $x_3 = 0.5005$, $x_4 = 0.6062$, ...

Scrivere un programma che, partendo dalla soluzione di primo tentativo $x_0 = 1.0$, determini la soluzione approssimata e stampi sia il **valore trovato** sia il **numero di iterazioni** necessarie.

(Risposta attesa: soluzione = 0.56714..., iterazioni = 26.)

Suggerimento: è l'esercizio 15, con due cambiamenti: la formula del nuovo valore (`Math.exp`) e il criterio di arresto (**errore relativo**: la differenza divisa per `|x_nuovo|`).

Ludovica Pannitto - Università di Pisa - CC BY-NC-SA 4.0