

## Programma sintetico - Parte Prima - Linguaggio C

- Unità di programma singola `main`
- Preprocessor `#include` `#define`
- Dati semplici costanti e variabili `int`, `float`, `double`, `char`
- Operatori (+, -, \*, /, %), Espressioni (++, --), assegnamento (=), assegnamento combinato (+=, -= .....
- Diseguaglianze (==, !=, >, >=, <, <=) e operatori logici (&&, ||, !)
- Le strutture di programma, concatenazione, selezione, iterazione
  - Concatenazione blocco { } e terminazione di frase ;
  - selezione
    - `if` , `if else` , `if else if`,
    - `switch case`
    - `break`
  - Iterazione
    - `while`, `for`
    - `continue`
- Le funzioni, prototipo e definizione
  - I parametric formali e attuali
  - La recursione
  - La funzione `main`
- I dati strutturati omogenei e disomogenei
  - Array [ ] (stringhe e libreria `string.h` cenni)
  - `struct`
- Le frasi di input output semplici (sono funzioni della libreria `stdio.h`)
  - `printf`
  - `scanf`
  - `getchar`
- Uso del compilatore e dell'editor

In definitiva tra le molte opzioni del linguaggio si possono riassumere le parole chiave da prendere in considerazione

le 32 parole chiave del C	Usate si/nc			
<code>break</code>	si		<code>int</code>	si
<code>case</code>	si		<code>long</code>	si
<code>char</code>	si		<code>register</code>	
<code>const</code>			<code>return</code>	si
<code>continue</code>	si		<code>short</code>	si
<code>default</code>	si		<code>signed</code>	
<code>do</code>			<code>sizeof</code>	si
<code>double</code>	si		<code>static</code>	
<code>else</code>	si		<code>struct</code>	si
<code>enum</code>			<code>switch</code>	si
<code>extern</code>			<code>typedef</code>	si
<code>float</code>	si		<code>union</code>	
<code>for</code>	si		<code>unsigned</code>	
<code>goto</code>			<code>void</code>	si
<code>if</code>	si		<code>volatile</code>	
			<code>while</code>	si