



Adesivo per l'identificazione  
dell'alunno/a

INCOLLARE  
ATTENTAMENTE

# INFORMATICA

Tabelle ausiliarie

INF T D



INF.07.IT.R.T1.08



12



# Informatica

## Tabelle ausiliarie

### Tabelle ausiliarie

Tabella 1.  
Numeri binari rappresentati con un byte

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240
1	1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241
2	2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242
3	3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243
4	4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244
5	5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245
6	6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246
7	7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247
8	8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248
9	9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249
A	10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	250
B	11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	251
C	12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	252
D	13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	253
E	14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	254
F	15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	255

La coordinata della colonna corrisponde al carattere esadecimale del nibble (4 bit) sinistro del byte, mentre la coordinata della riga corrisponde al carattere esadecimale del nibble (4 bit) destro del byte.

Esempio:

$$41_{16} = 01000001_2 = 65_{10}$$

$$8F_{16} = 10001111_2 = 143_{10}$$

INF T D



12

# Informatica

## Tabelle ausiliarie

Tabella 2.  
Estratto dalla tabela ASCII (ISO-7)

	0	1	2	3	4	5	6	7
0			SP	0	Ž	P	ž	p
1			!	1	A	Q	a	q
2			“	2	B	R	b	r
3			#	3	C	S	c	s
4			\$	4	D	T	d	t
5			%	5	E	U	e	u
6			&	6	F	V	f	v
7			‘	7	G	W	g	w
8			(	8	H	X	h	x
9			)	9	I	Y	i	y
A	LF		*	:	J	Z	j	z
B			+	;	K	Š	k	š
C	CR		,	<	L	Đ	l	đ
D			-	=	M	Ć	m	ć
E			.	>	N	Č	n	č
F			/	?	O		o	

La coordinata della colonna corrisponde al carattere esadecimale del nibble (4 bit) sinistro del byte, mentre la coordinata della riga corrisponde al carattere esadecimale del nibble (4 bit) destro del byte.

Esempio:

$20_{16}$  = 00100000 codice per *SP* (ingl. *space*), spazio nel testo

$0A_{16}$  = 00001010 codice per *LF* (ingl. *line feed*), vai a capo riga

$0C_{16}$  = 00001100 codice per *CR* (ingl. *carriage return*), inizio di riga

$41_{16}$  = 01000001 codice per *A* (*A* maiuscola)

$6B_{16}$  = 01101011 codice per *k* (*k* minuscola).

INF T D



12

# Informatica

## Tabelle ausiliarie

Tabella 3.

Descrizione	Pseudocodice	Pascal	C/C++
Blocchi di istruzioni	{ }	begin end	{ }
Lettura	<u>leggi</u>	read	scanf
Scrittura	<u>stampa</u>	write	printf
Assegnazione	<u>:=</u>	<u>:=</u>	=
Selezione	<u>se</u> condizione <u>allora</u> istruzione1 <u>oppure</u> istruzione2;	<u>if</u> condizione <u>then</u> istruzione1 <u>else</u> istruzione2;	<u>if</u> (condizione) istruzione1; <u>else</u> istruzione2;
Iterazione con sucessione finita di istruzioni	<u>per</u> b := p <u>fino a</u> k <u>esegui</u> istruzione;	<u>for</u> b := p <u>to</u> k <u>do</u> istruzione;	<u>for</u> (b = p; b <= k; b++) istruzione;
Ciclo infinito: condizione di inizio sempre vera	<u>finchè</u> condizione periste <u>esegui</u> istruzione;	<u>while</u> condizione <u>do</u> istruzione;	<u>while</u> (condizione) istruzione;
Ciclo infinito a condizione di inizio sempre falsa	<u>ripetere</u> istruzione; <u>finchè</u> avviene la condizione;	<u>repeat</u> istruzione; <u>until</u> condizione;	<u>do</u> istruzione; <u>while</u> (condizione);

Tabella 4.  
Operatori aritmetici

Descrizione	Pseudocodice	Pascal	C/C++
Somma	+	+	+
Sottrazione	-	-	-
Moltiplicazione	*	*	*
Divisione	/	/	/
Divisione a quoziente intero	<u>div</u>	DIV	/
Resto della divisione (modulo)	<u>mod</u>	MOD	%

INF T D



12

# Informatica

## Tabelle ausiliarie

Tabella 5.  
Operatori logici

Descrizione	Pseudocodice	Pascal	C/C++
Congiunzione logica	AND	AND	&&
Disgiunzione logica	OR	OR	
Invertitore	NOT	NOT	!

Tabella 6.  
Operatori di relazione

Descrizione	Pseudocodice	Pascal	C/C++
Minore	<	<	<
Minore o uguale a	<=	<=	<=
Maggiore	>	>	>
Maggiore o uguale a	>=	>=	>=
Uguale	=	=	==
Diverso	<>	<>	!=

Tabella 7.  
Priorità degli operatori

Nr. progressivo	Operatori
1.	()
2.	NON
3.	* / <u>div</u> <u>mod</u> E
4.	+ - O
5.	<, <=, >=, <>, =

INF T D



12

# Informatica

Tabelle ausiliarie

Tabella 8.  
Funzioni predefinite

Descrizione	Pseudocodice	Pascal	C/C++
Valore assoluto di $x$	Abs ( $x$ )	Abs ( $x$ )	abs ( $x$ )
Quadrato del valore di $x$	Sqr ( $x$ )	Sqr ( $x$ )	pow ( $x$ , 2)
Radice quadrata di $x$	Sqrt ( $x$ )	Sqrt ( $x$ )	sqrt ( $x$ )
Arrotondamento al valore intero più vicino a $x$	Round ( $x$ )	Round ( $x$ )	round ( $x$ )
Parte intera del numero $x$	Trunc ( $x$ )	Trunc ( $x$ )	trunc ( $x$ )

INF T D



12



# Informatica

Foglio bianco



99





# Informatica

Foglio bianco

INF T D



99

