



Corso di Informatica Medica

Esercitazione II

Alessandro A. Nacci
nacci@elet.polimi.it - alessandronacci.com



POLITECNICO
DI MILANO

Prof. Enzo Wanke

*Ordinario di Biotecnologie e Bioscienze
Università Milano Bicocca*

Registrazioni a lungo termine da reti di neuroni corticali con piattaforme avanzate a grande scala ed identificazione delle classi neuronali: proposte per un'implementazione on-line e software-assistita delle loro connessioni spazio-temporali

22 aprile 2013 - ore 10:00

Sala Seminari del Dipartimento di
Elettronica Informazione e Bioingegneria
Politecnico di Milano

Via Ponzio 34/5 - 20133 Milano

LUNEDÌ PROSSIMO!





WARNING

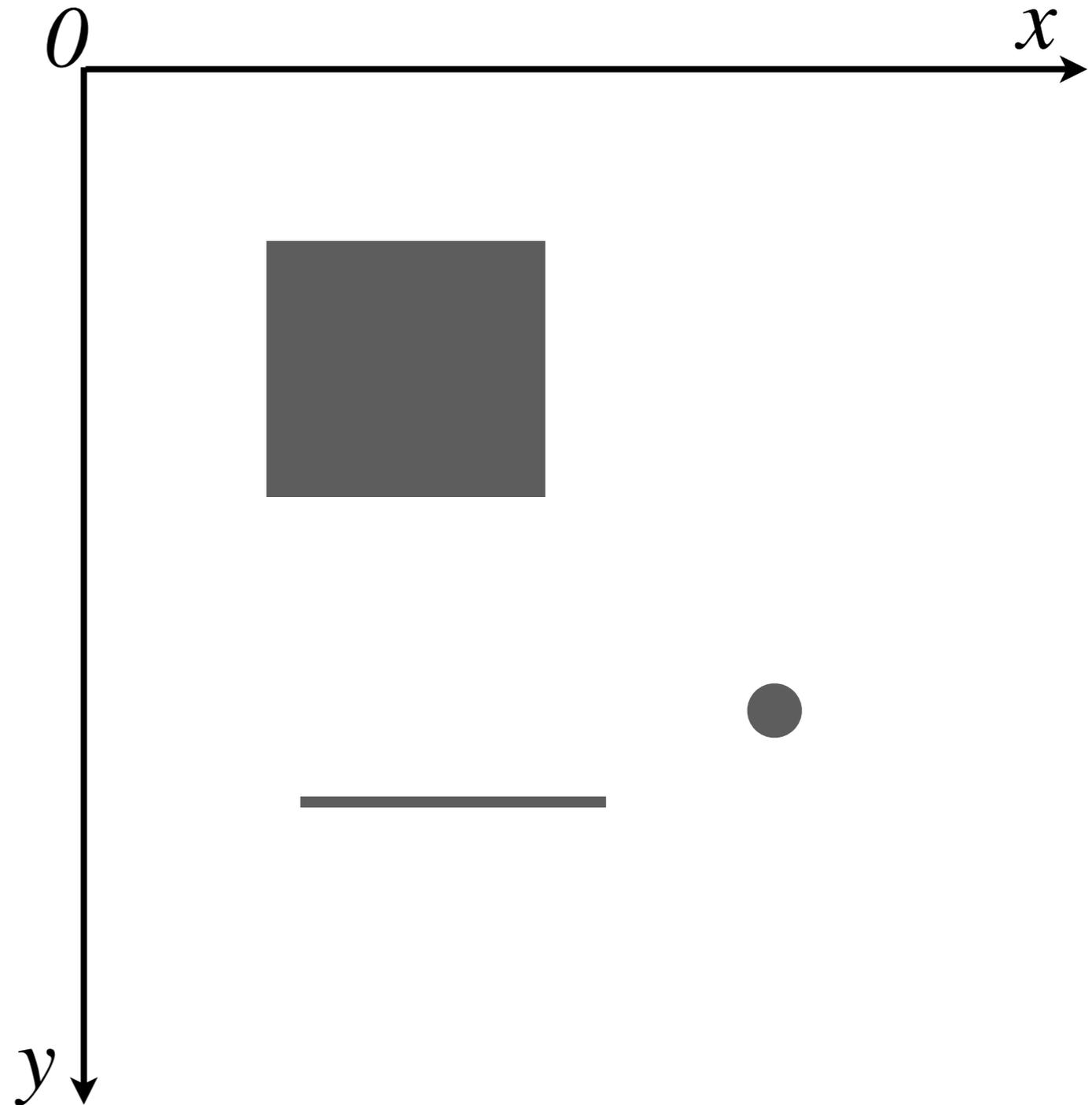
**QUANTO FATTO OGGI
VERRA' UTILIZZATO
NELLE PROSSIME LEZIONI!**



Il piano cartesiano

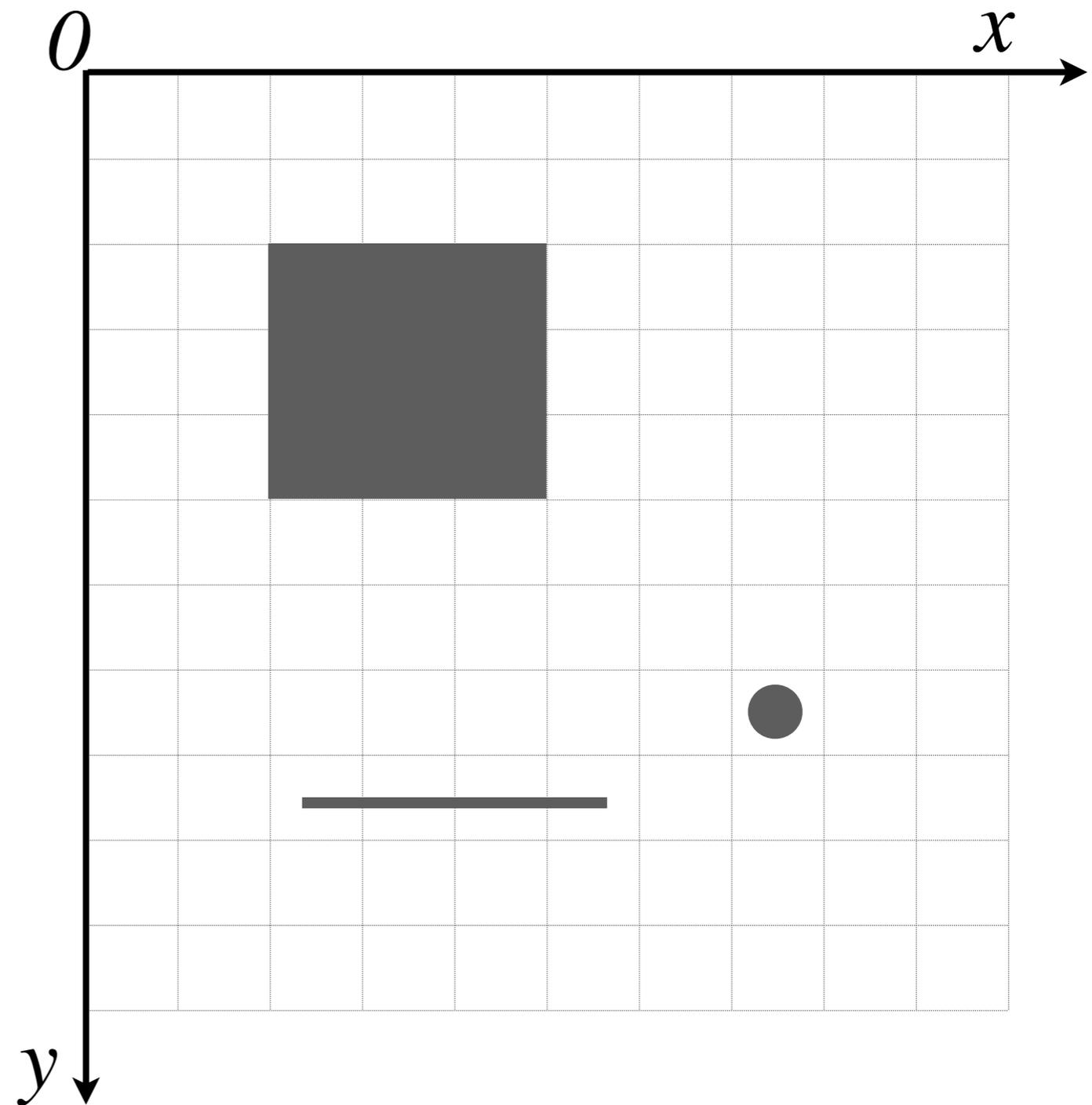
- Scrivere in C un programma che rappresenti un piano cartesiano
- Il programma deve poter rappresentare e visualizzare a schermo PUNTI, LINEE e QUADRATI
- Deve essere inoltre possibile manipolare le forme create (spostarle, cancellarle, ingrandirle, etc..)
- Il programma deve poter rappresentare la curva di una funzione di secondo grado:

$$y = a_2 \cdot x^2 + a_1 \cdot x + a_0$$



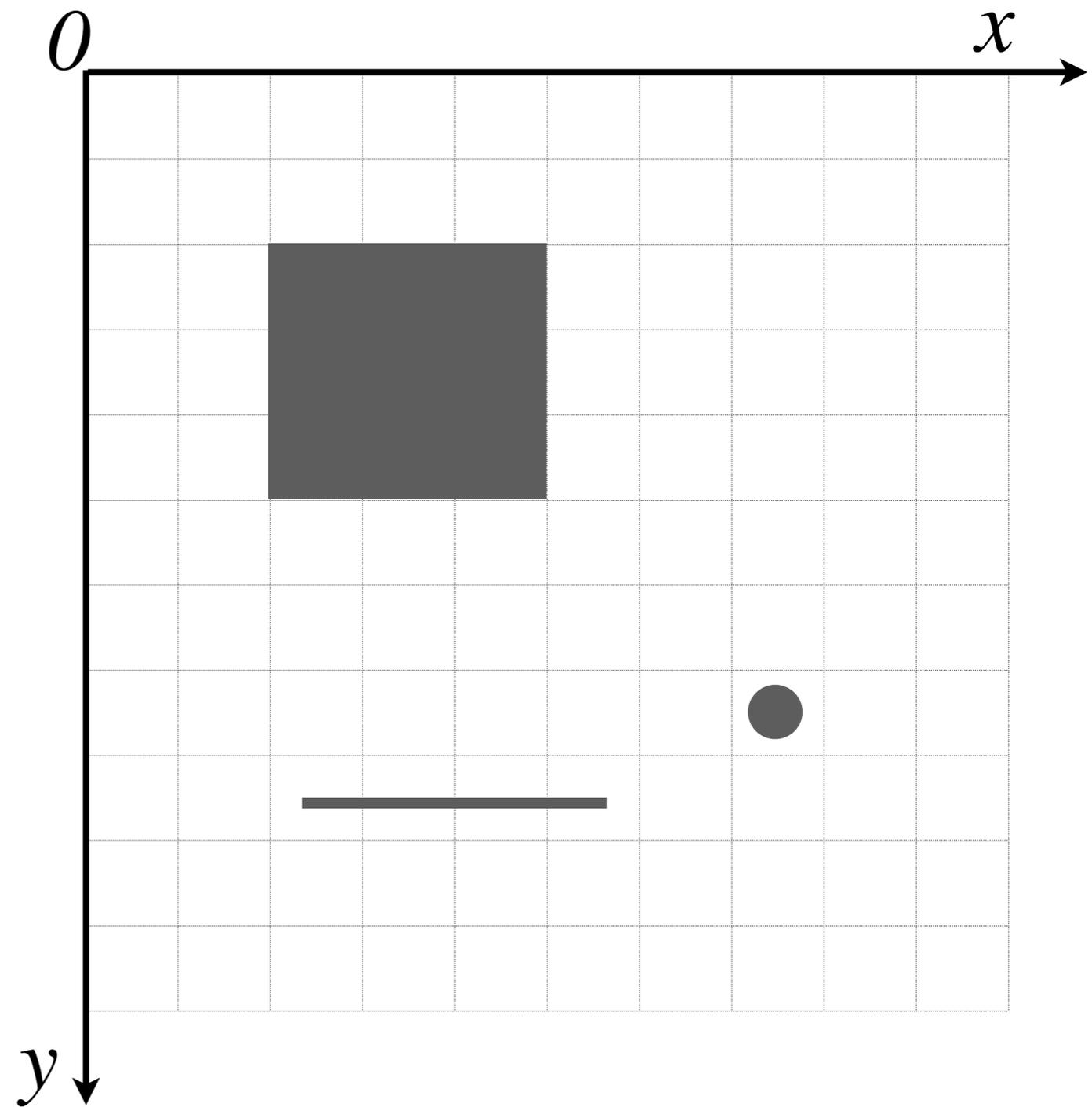
La rappresentazione

- Per visualizzare a schermo abbiamo a disposizione il solo terminale:
- Formato da RIGHE e COLONNE di caratteri ASCII
- Ci *arrangiamo* con quello che abbiamo



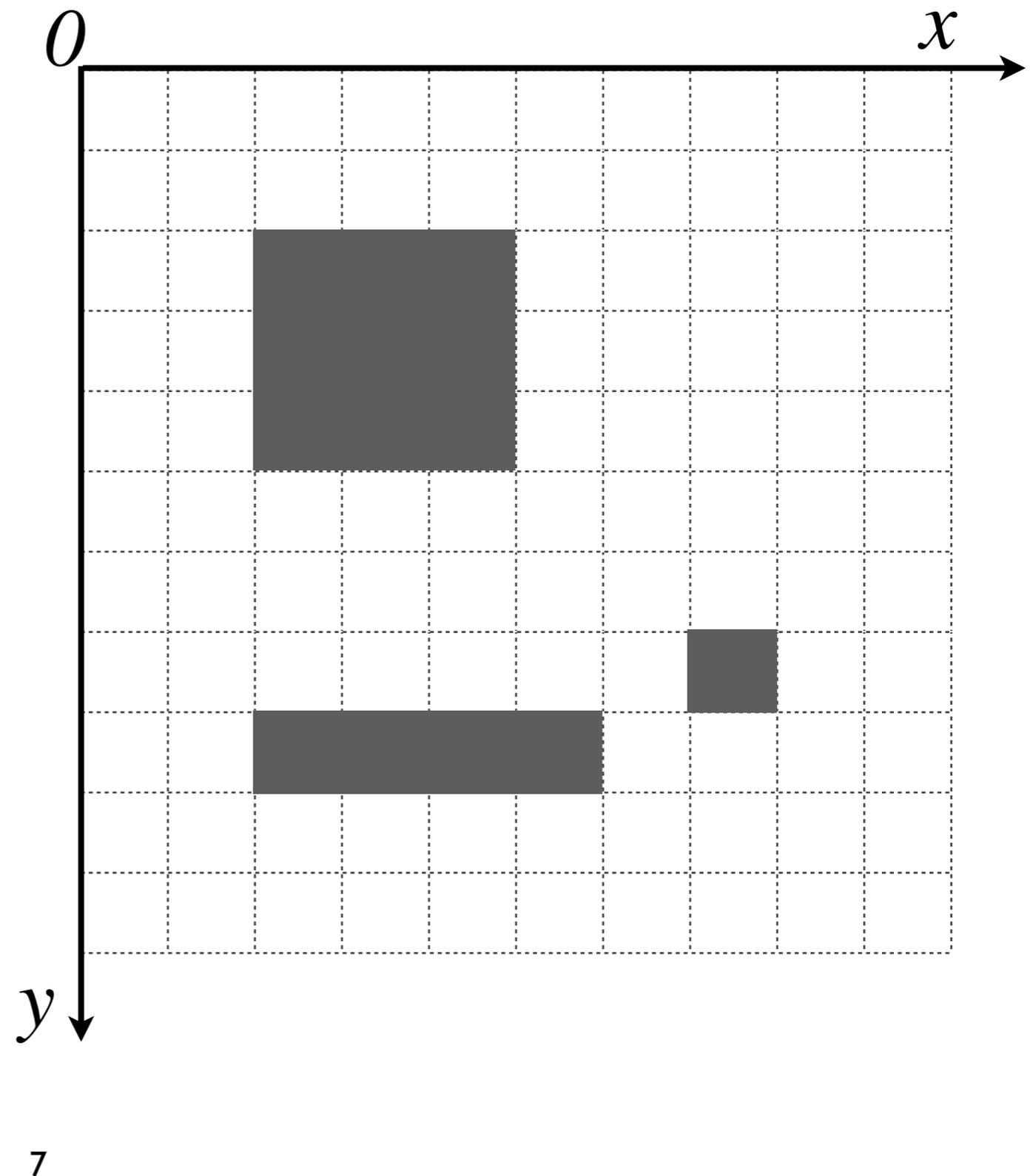
La rappresentazione

- Per visualizzare a schermo abbiamo a disposizione il solo terminale:
- Formato da RIGHE e COLONNE di caratteri ASCII
- Ci *arrangiamo* con quello che abbiamo



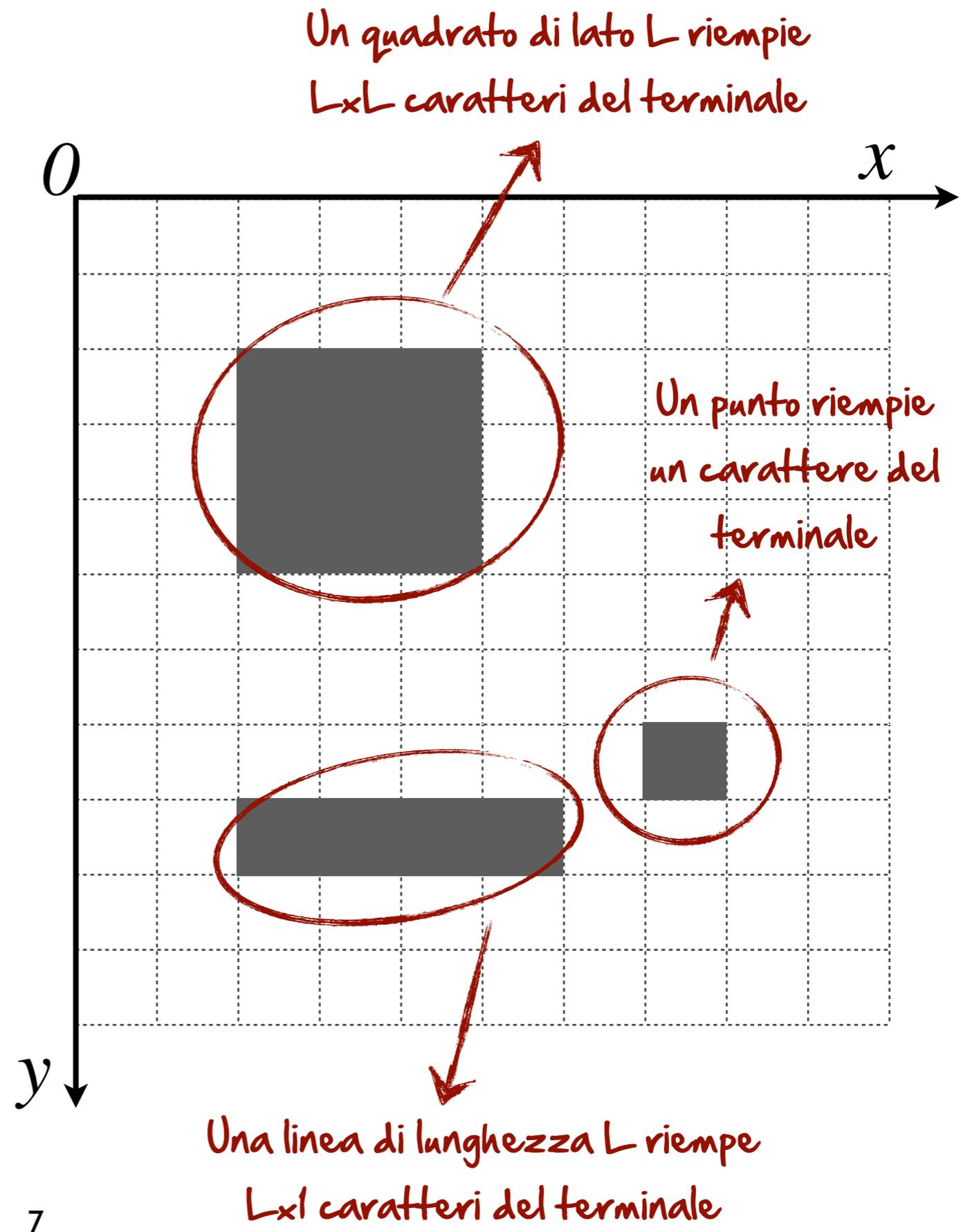
La rappresentazione

- Per visualizzare a schermo abbiamo a disposizione il solo terminale:
- Formato da RIGHE e COLONNE di caratteri ASCII
- Ci *arrangiamo* con quello che abbiamo



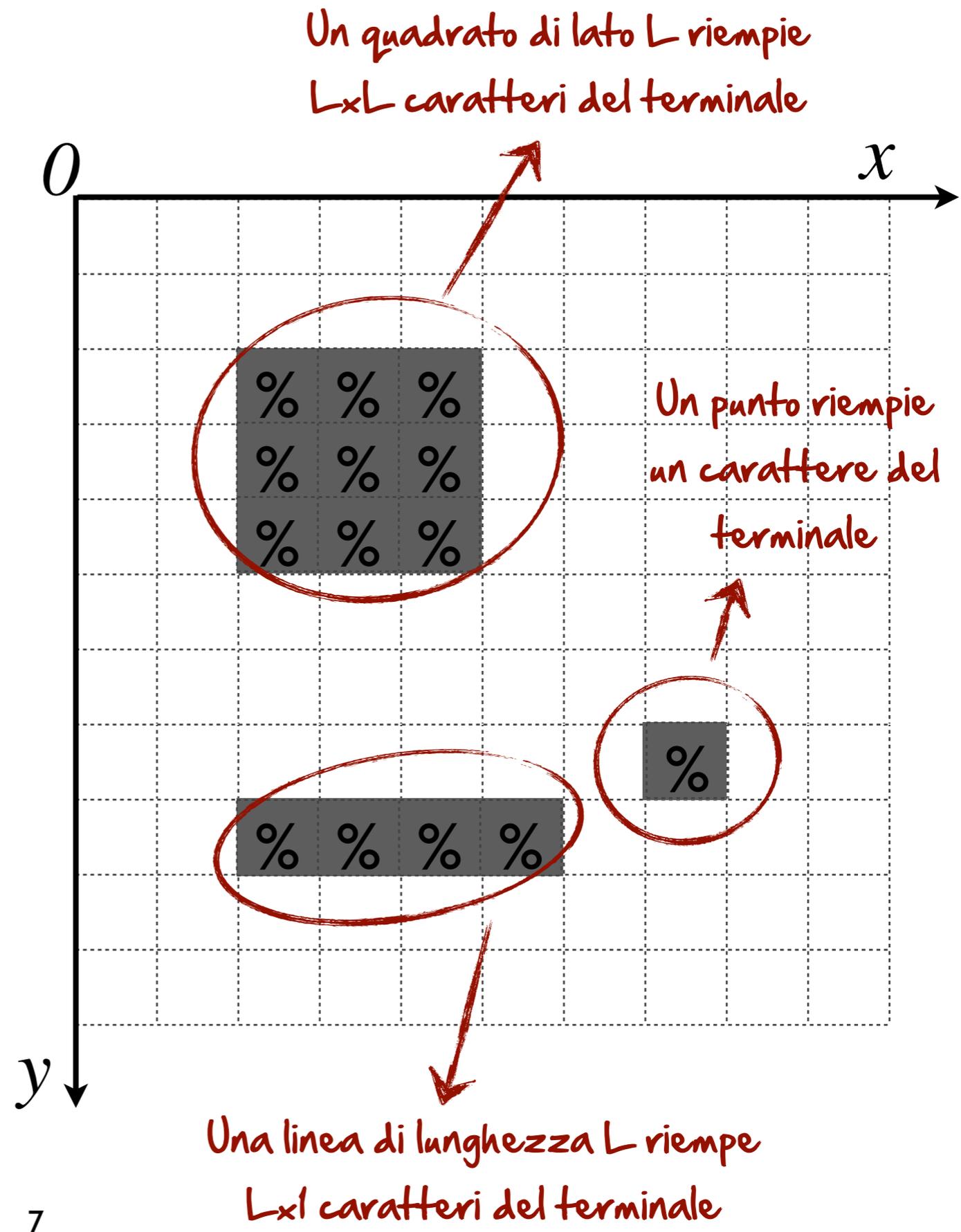
La rappresentazione

- Per visualizzare a schermo abbiamo a disposizione il solo terminale:
- Formato da RIGHE e COLONNE di caratteri ASCII
- Ci *arrangiamo* con quello che abbiamo



La rappresentazione

- Per visualizzare a schermo abbiamo a disposizione il solo terminale:
- Formato da RIGHE e COLONNE di caratteri ASCII
- Ci *arrangiamo* con quello che abbiamo



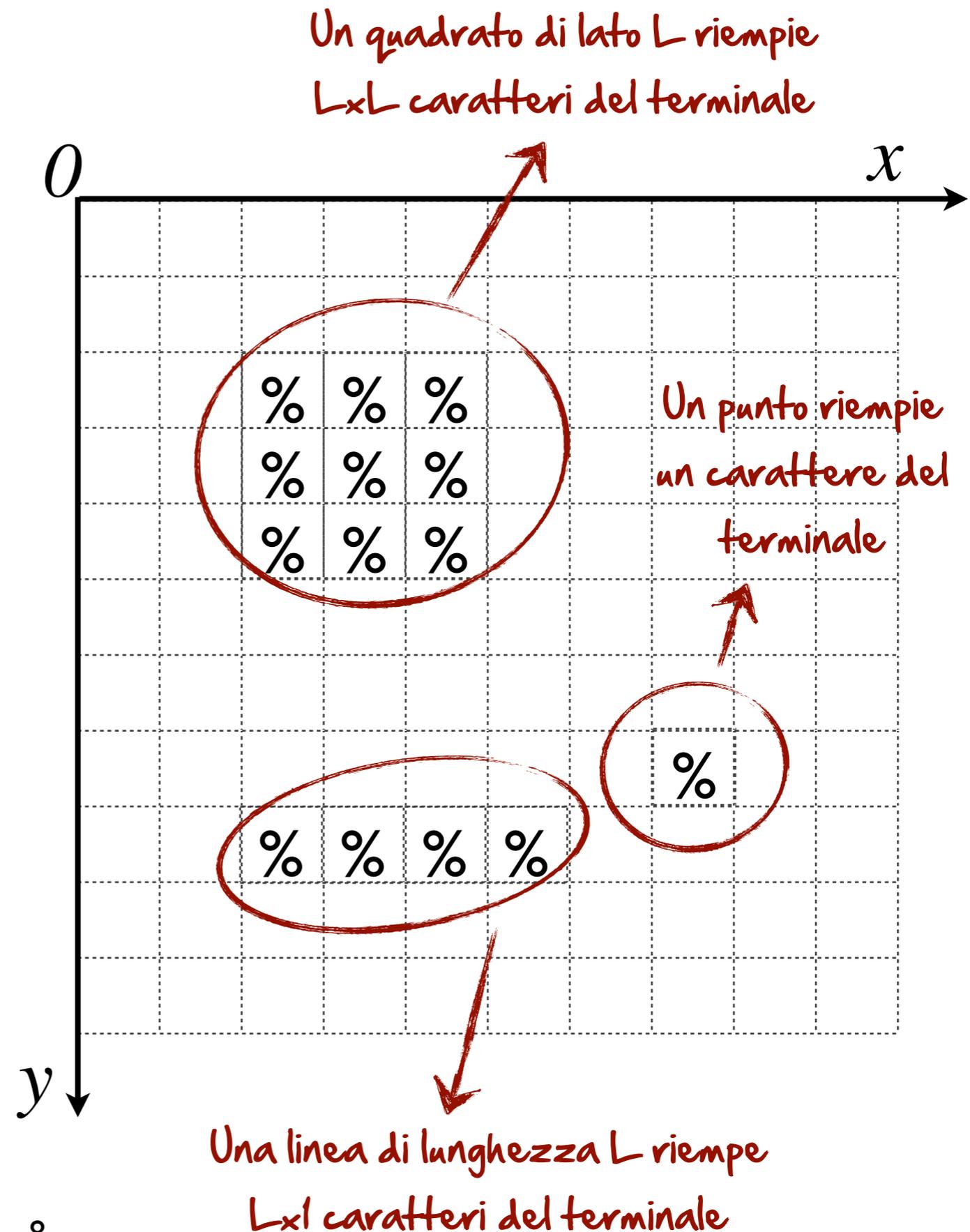
La rappresentazione

- Per visualizzare a schermo abbiamo a disposizione il solo terminale:
- Formato da RIGHE e COLONNE di caratteri ASCII
- Ci *arrangiamo* con quello che abbiamo

ATTENZIONE!

NON POTREMO RAPPRESENTARE I BORDI DELLE FIGURE!

CI LIMITEREMO A RAPPRESENTARE IL CONTENUTO DELLE FIGURE CON DEI CARATTERI





Cosa ci serve?



Cosa ci serve?

- Come sempre, prima di scrivere un programma, dobbiamo:



Cosa ci serve?

- Come sempre, prima di scrivere un programma, dobbiamo:

I. definire i tipi di dato



Cosa ci serve?

- Come sempre, prima di scrivere un programma, dobbiamo:
 1. definire i tipi di dato
 2. dichiarare le variabili



Cosa ci serve?

- Come sempre, prima di scrivere un programma, dobbiamo:
 1. definire i tipi di dato
 2. dichiarare le variabili
 1. Ricorda di usare le *#DEFINE*



Cosa ci serve?

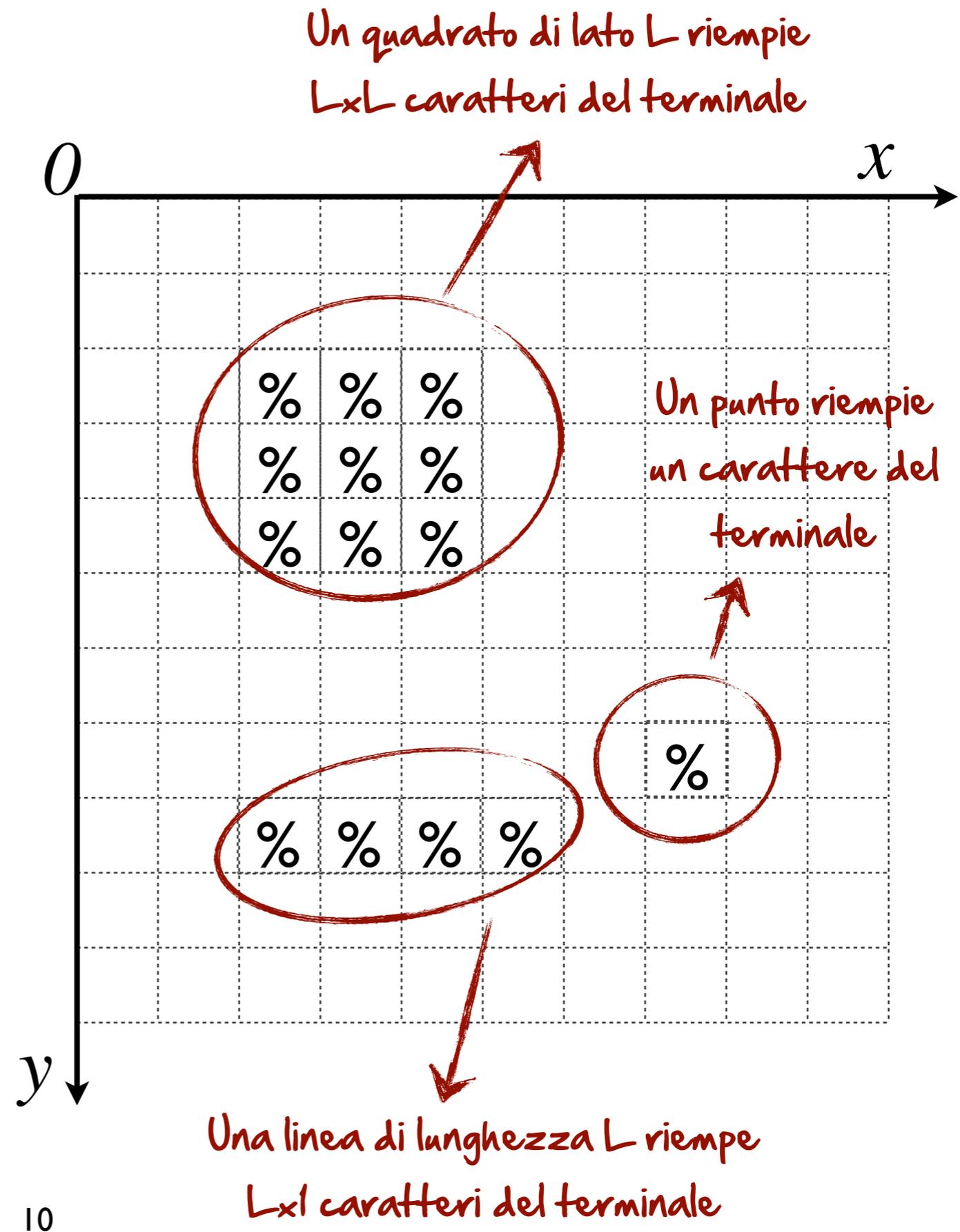
- Come sempre, prima di scrivere un programma, dobbiamo:
 1. definire i tipi di dato
 2. dichiarare le variabili
 1. Ricorda di usare le *#DEFINE*
 3. scegliere quali funzioni implementare



Cosa ci serve?

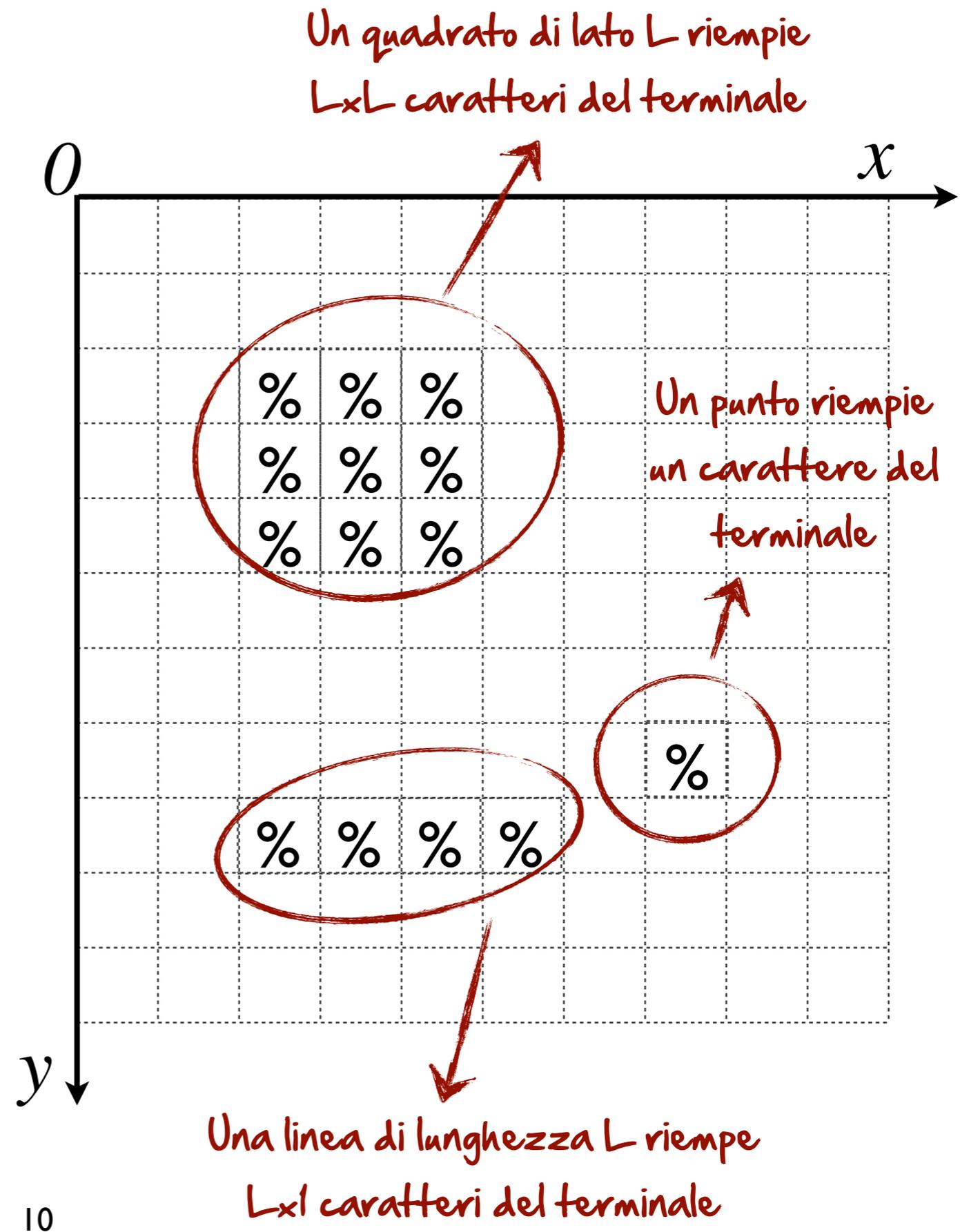
- Come sempre, prima di scrivere un programma, dobbiamo:
 1. definire i tipi di dato
 2. dichiarare le variabili
 1. Ricorda di usare le *#DEFINE*
 3. scegliere quali funzioni implementare
 4. implementare

Definizione dei tipi di dato



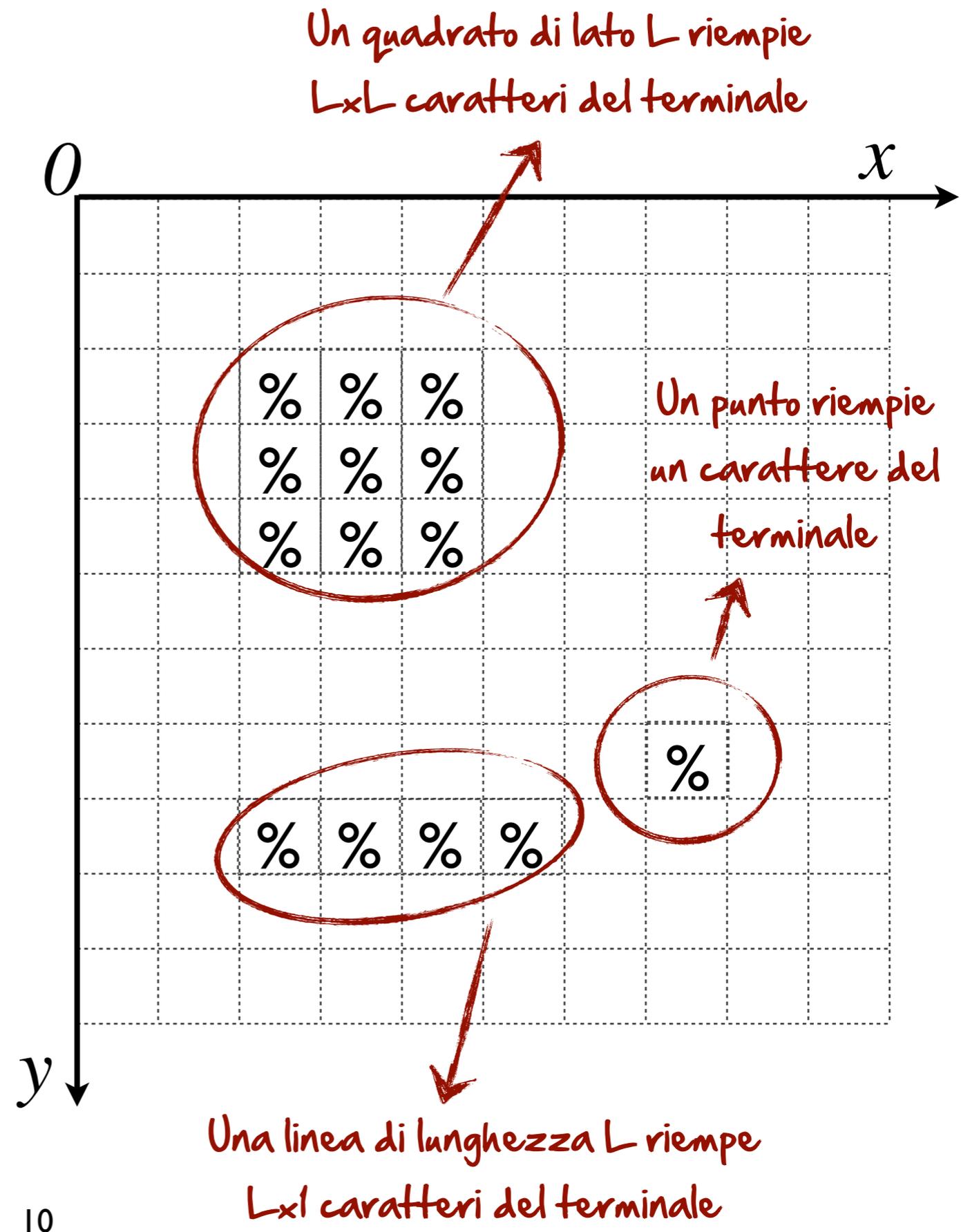
Definizione dei tipi di dato

- I tipi di dato che possono essere utili sono:



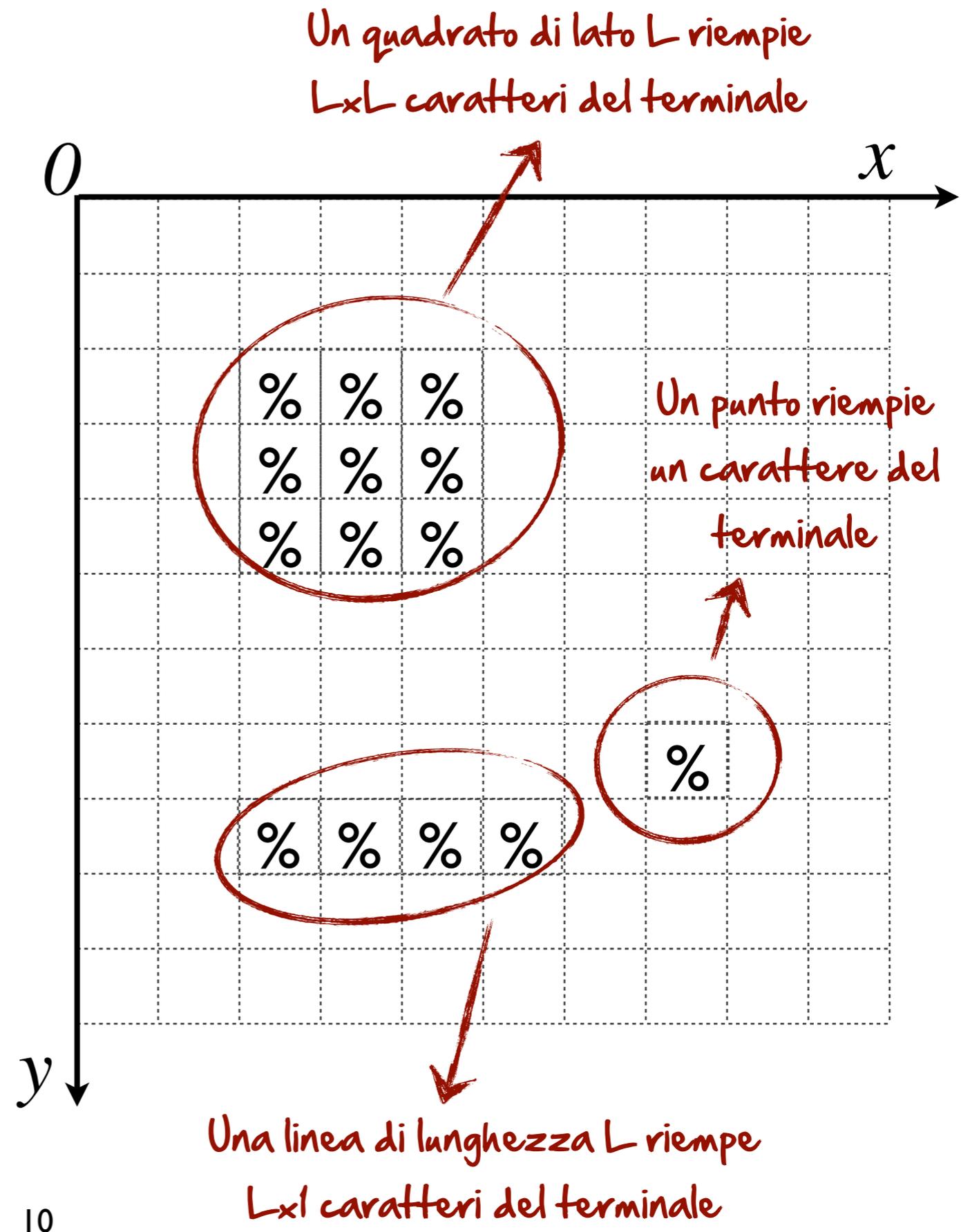
Definizione dei tipi di dato

- I tipi di dato che possono essere utili sono:
- Punto dello schermo



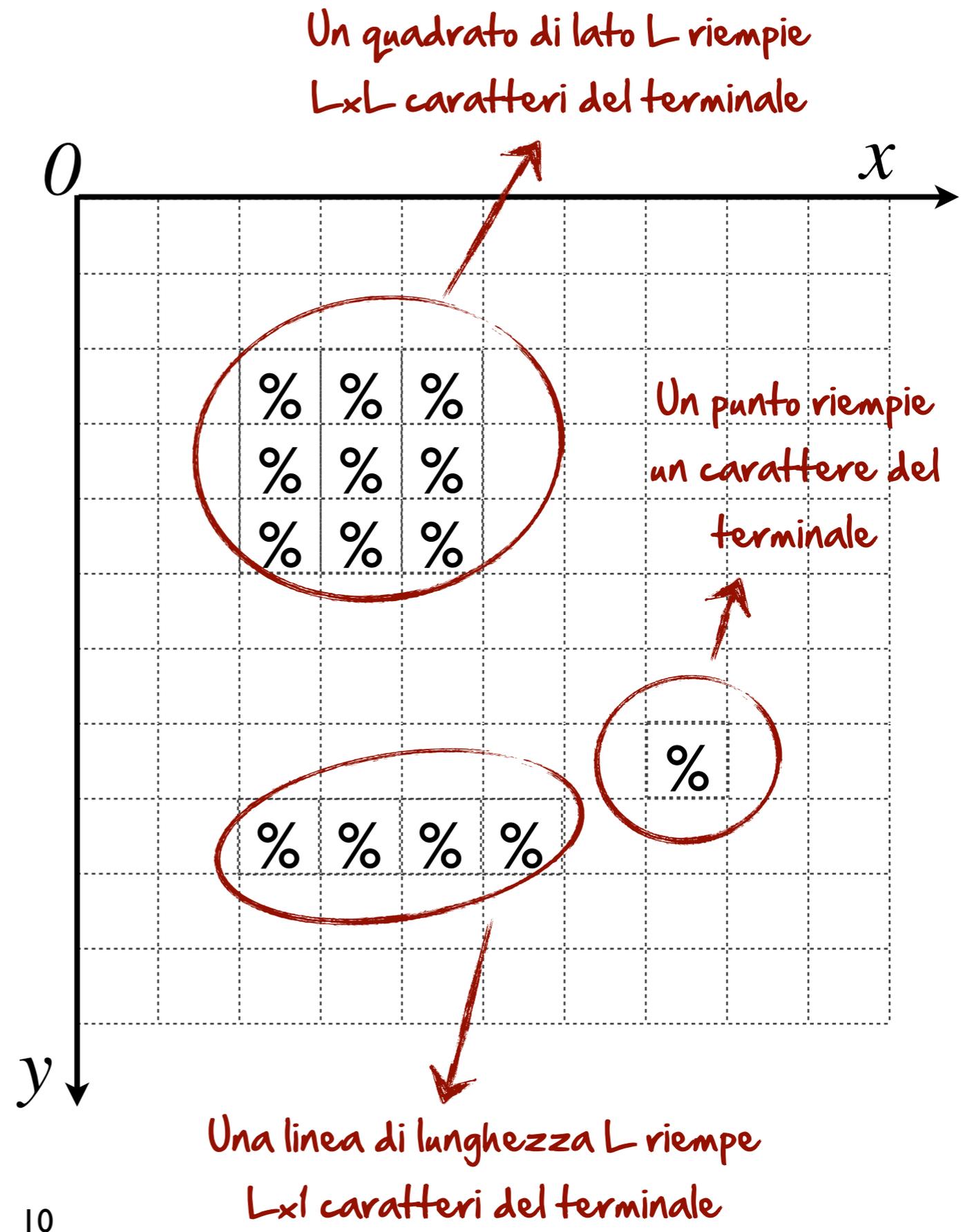
Definizione dei tipi di dato

- I tipi di dato che possono essere utili sono:
 - Punto dello schermo
 - Una generica forma



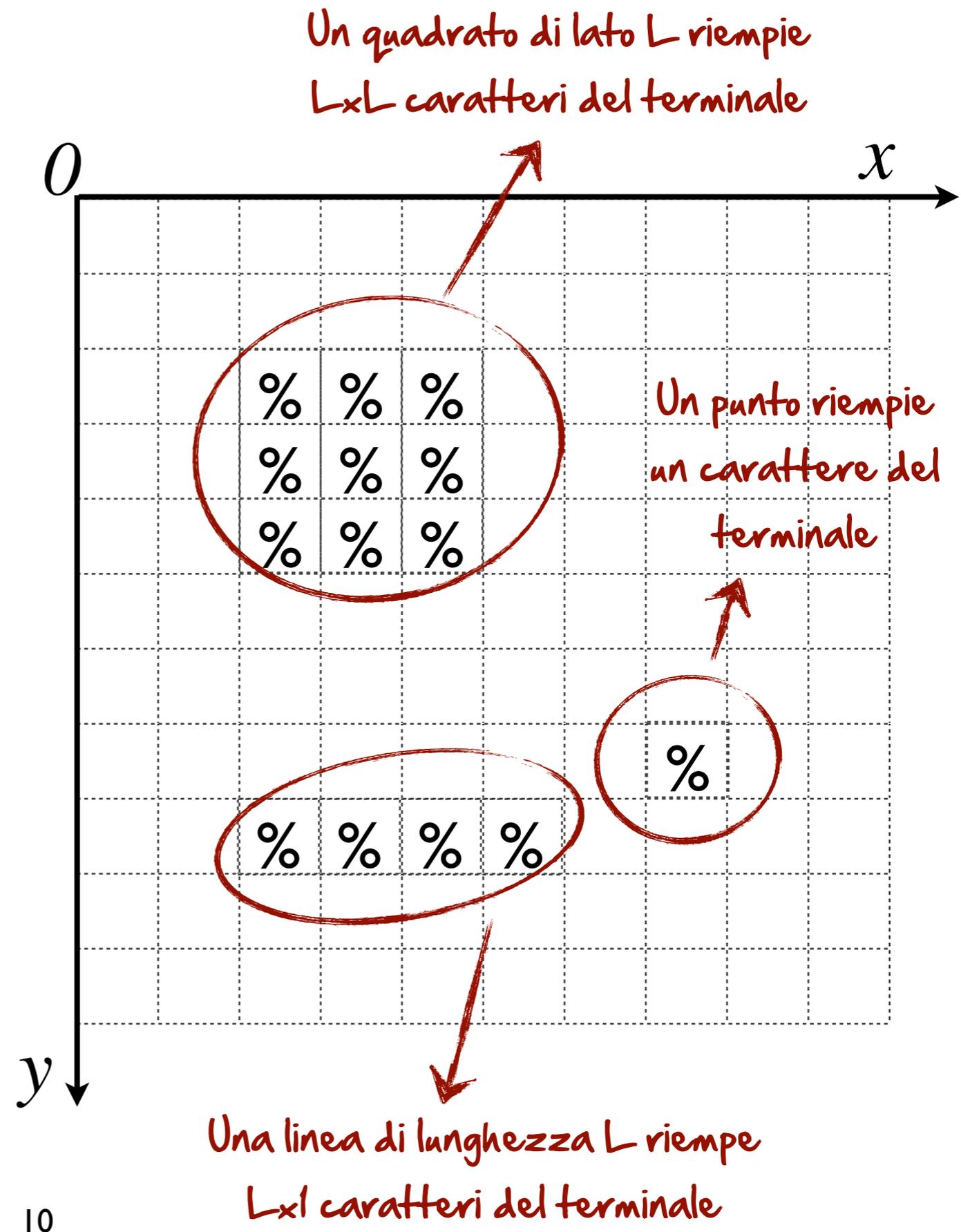
Definizione dei tipi di dato

- I tipi di dato che possono essere utili sono:
 - Punto dello schermo
 - Una generica forma
 - Quali forme sono disponibili



Definizione dei tipi di dato

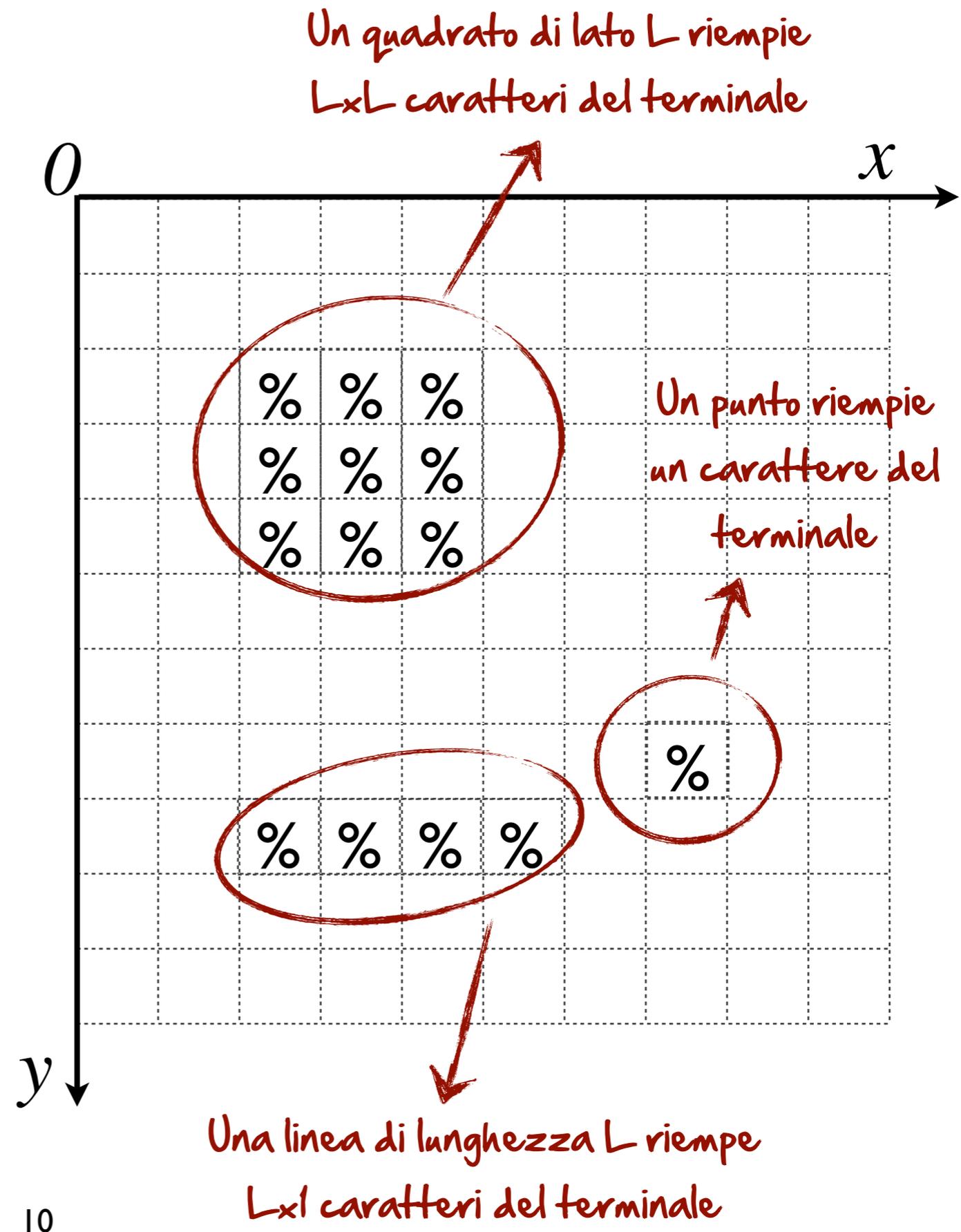
- I tipi di dato che possono essere utili sono:
 - Punto dello schermo
 - Una generica forma
 - Quali forme sono disponibili
 - Direzioni



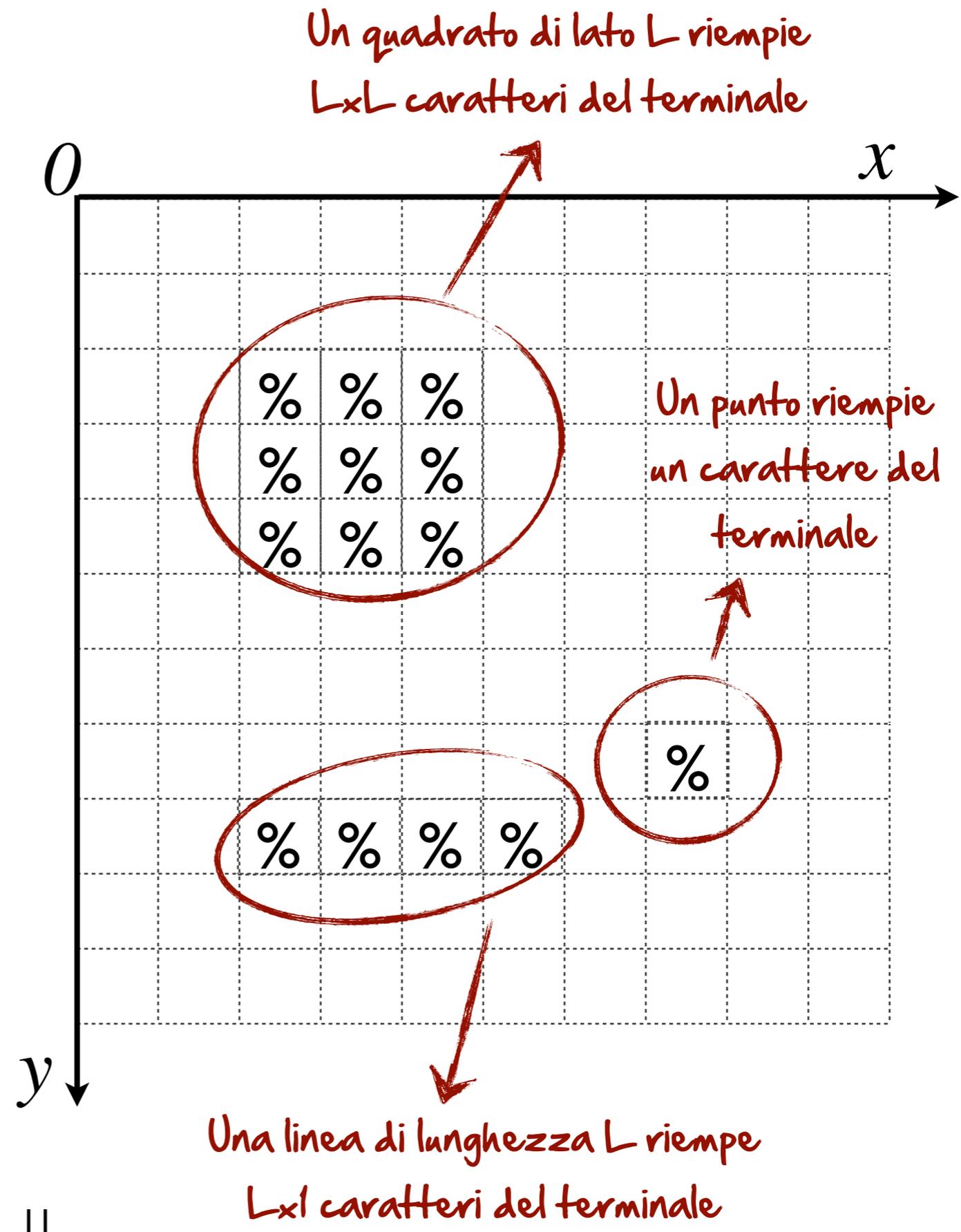
Definizione dei tipi di dato

- I tipi di dato che possono essere utili sono:
 - Punto dello schermo
 - Una generica forma
 - Quali forme sono disponibili
 - Direzioni

**IMPLEMENTIAMO
ALLA LAVAGNA!**

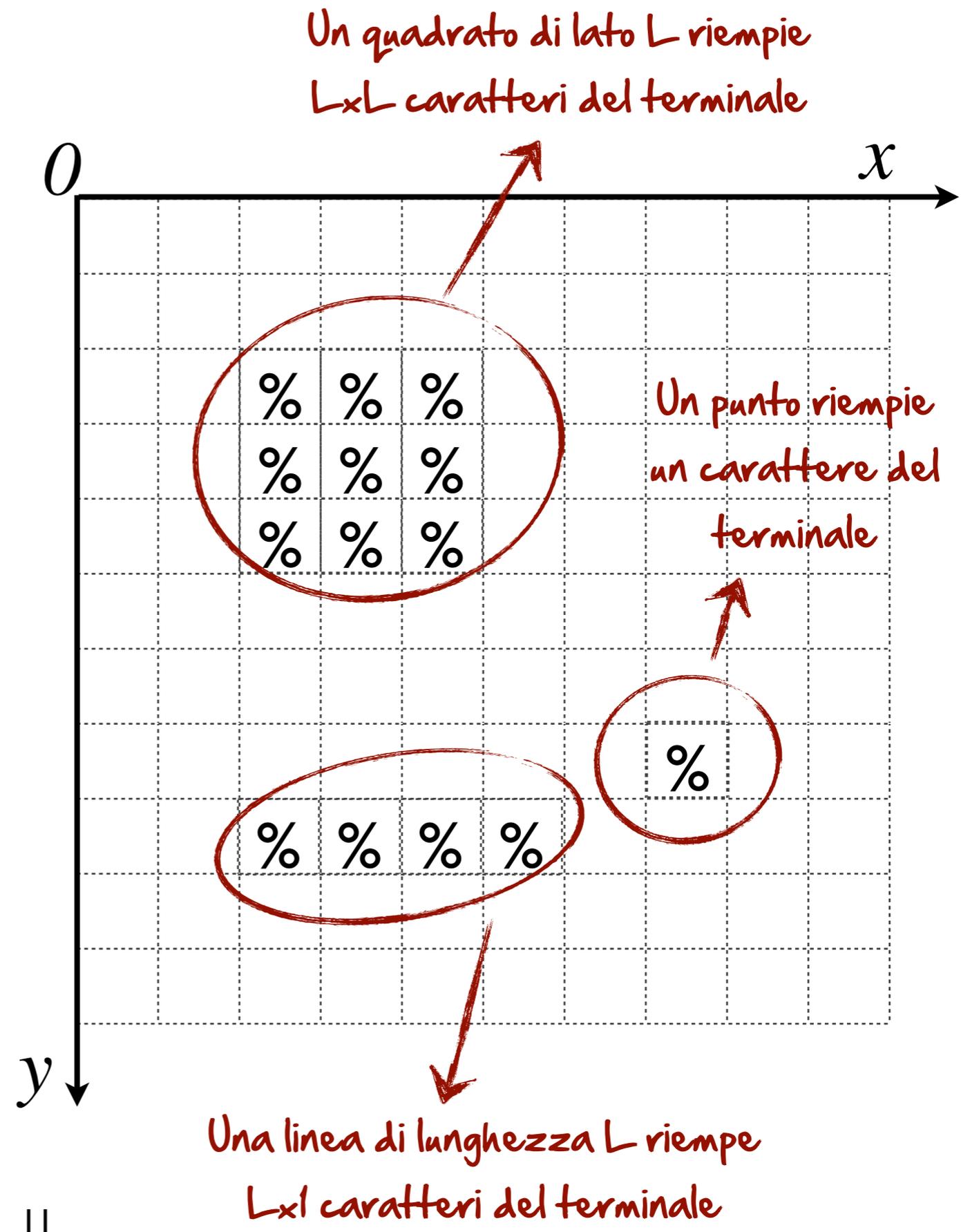


Definizione delle variabili



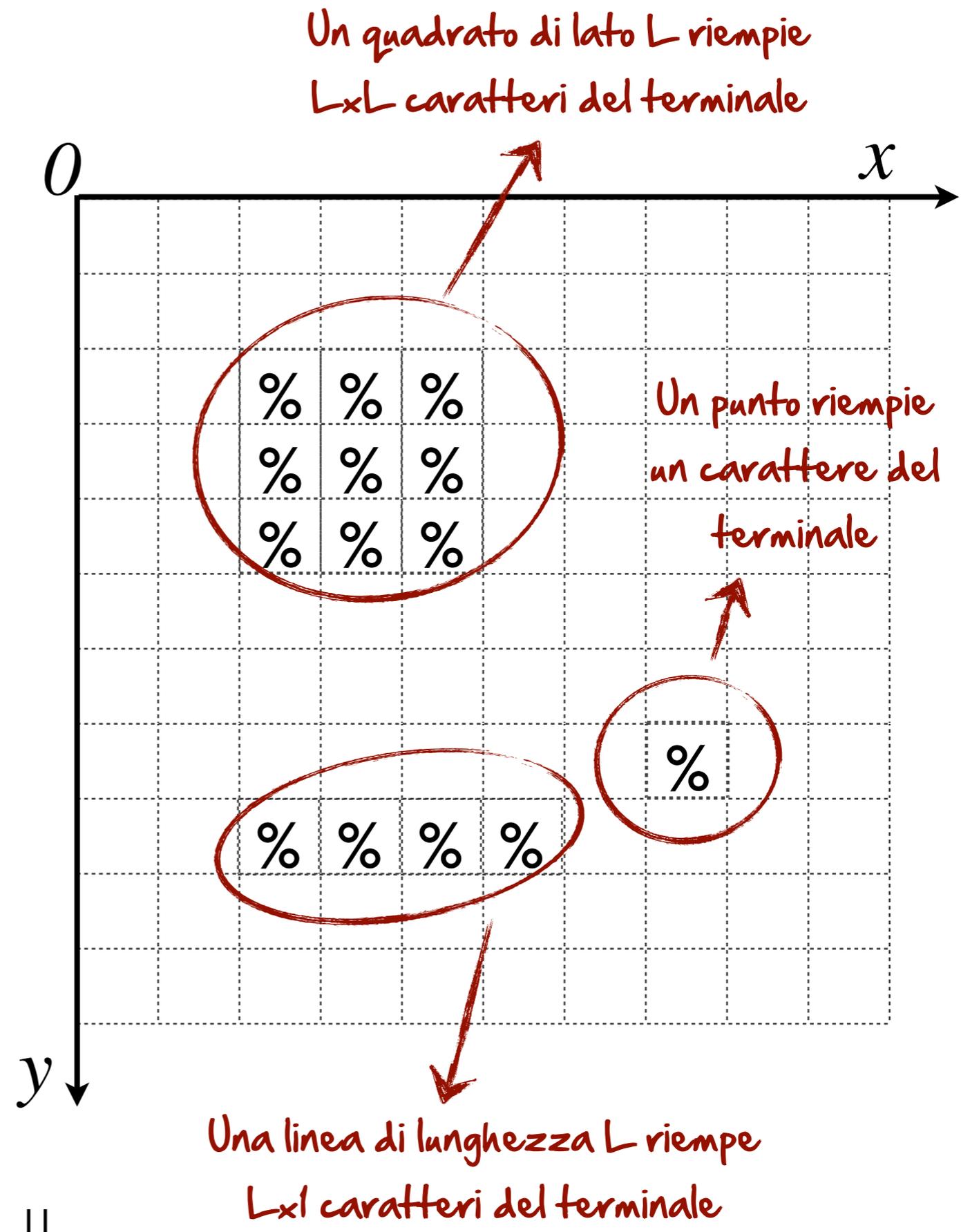
Definizione delle variabili

- Le variabili che possono essere utili sono:



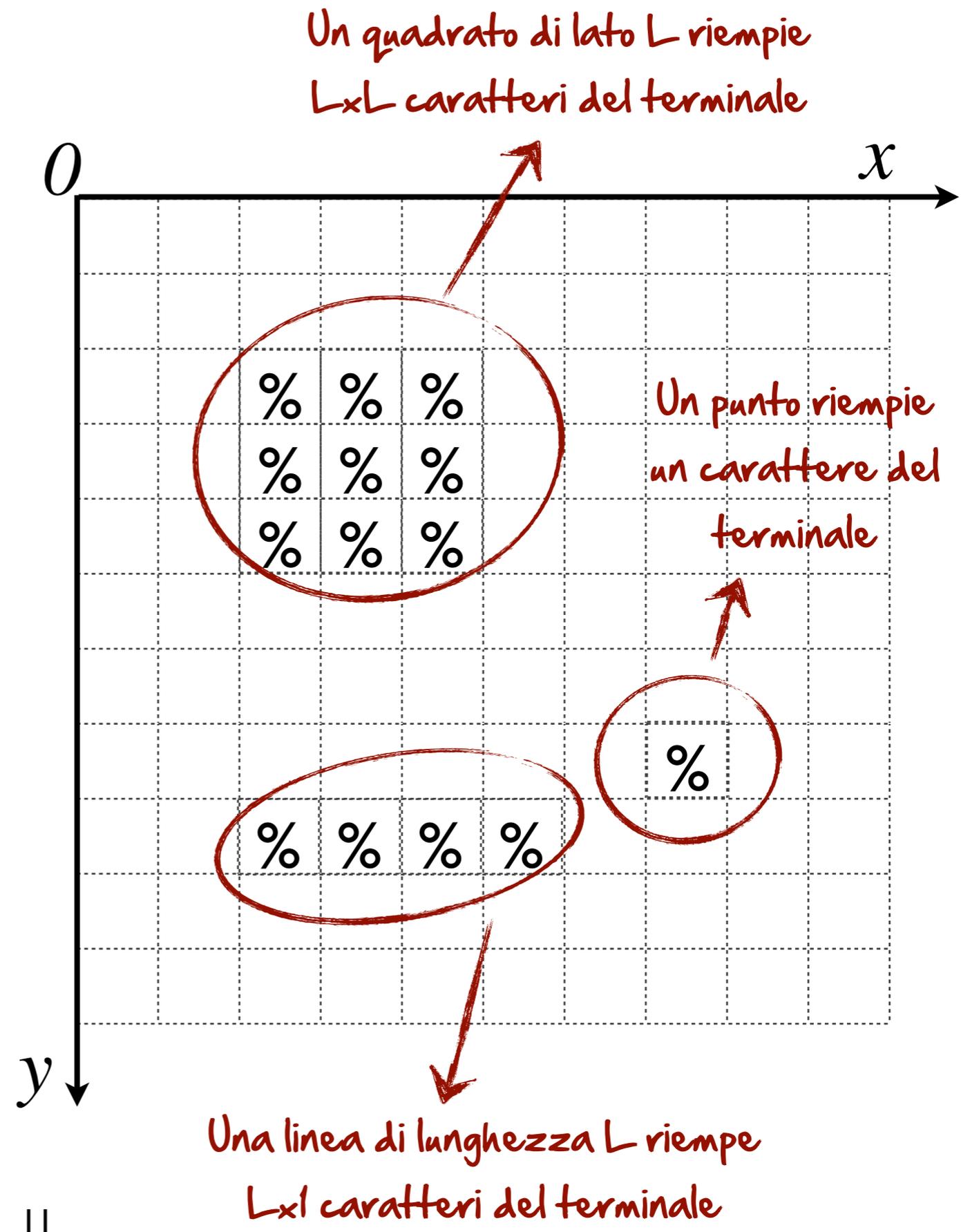
Definizione delle variabili

- Le variabili che possono essere utili sono:
- Lo schermo



Definizione delle variabili

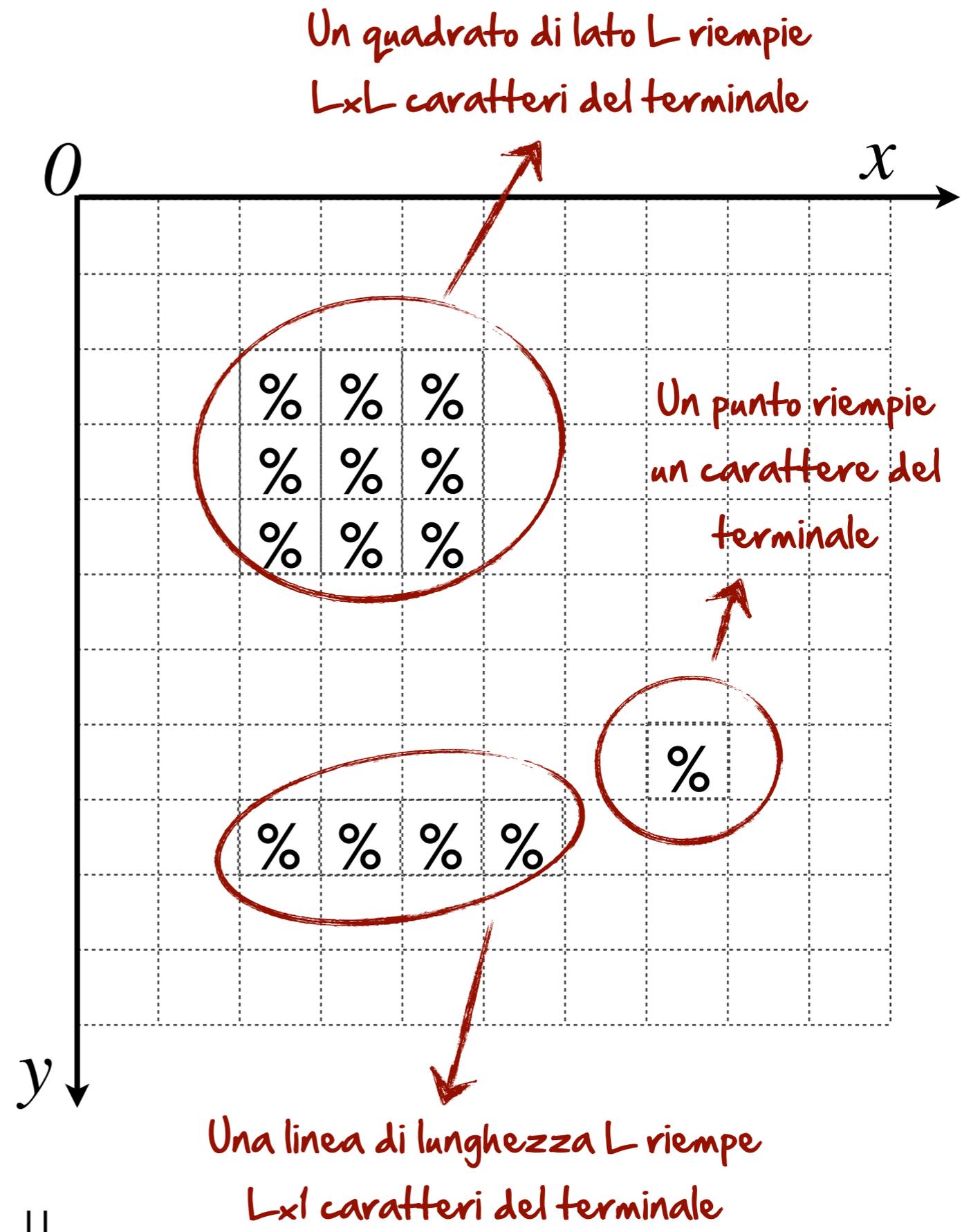
- Le variabili che possono essere utili sono:
 - Lo schermo
 - Le varie forme

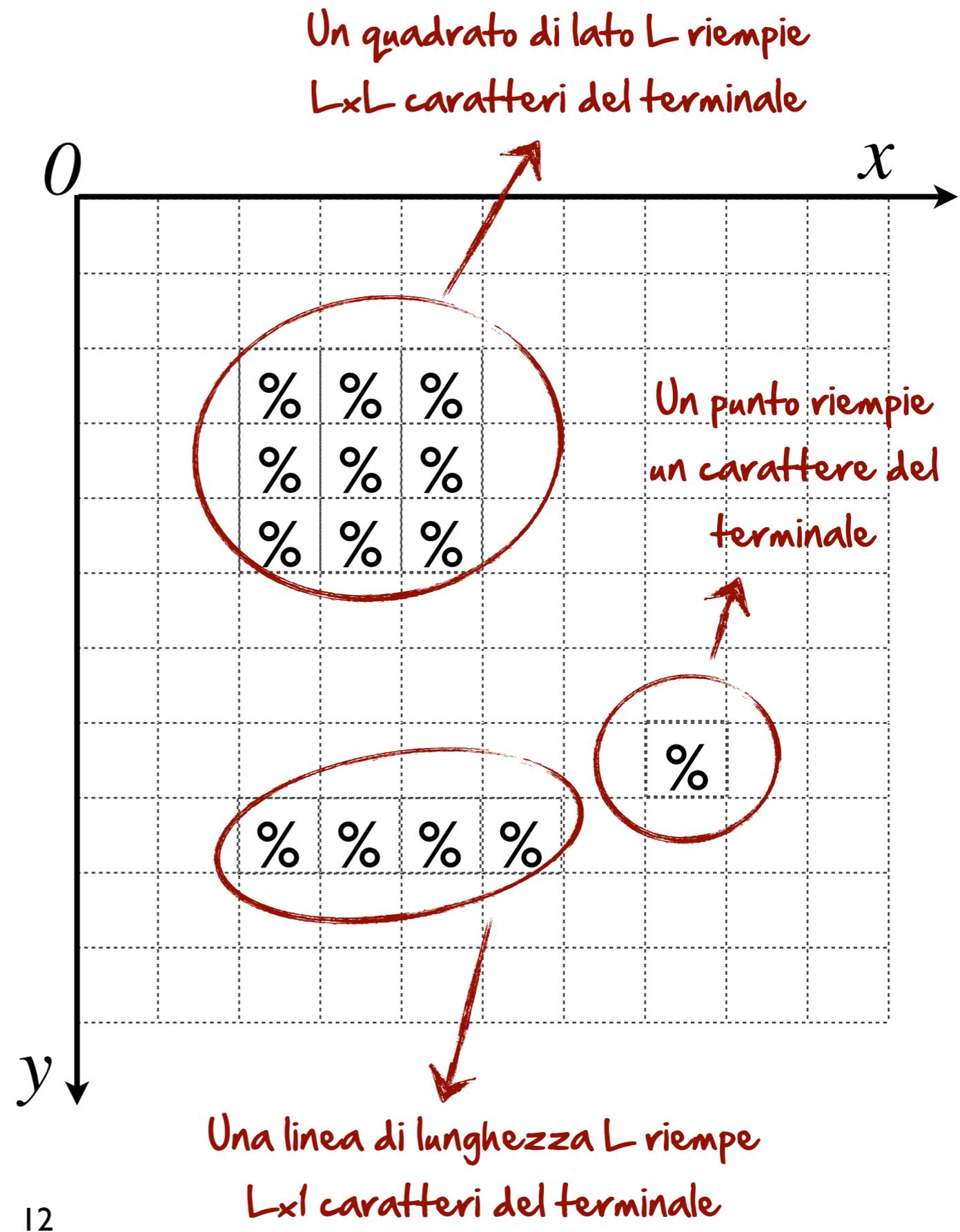


Definizione delle variabili

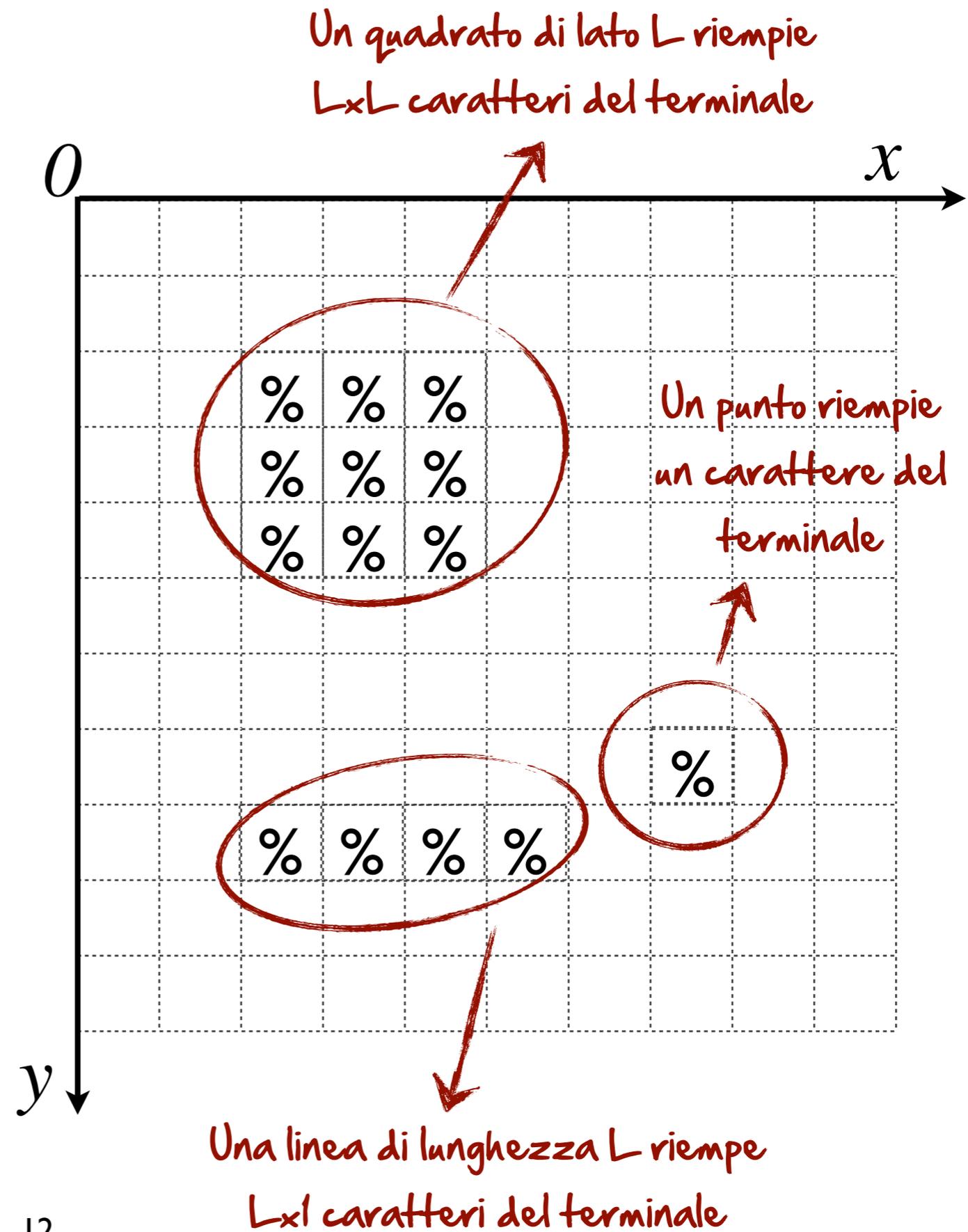
- Le variabili che possono essere utili sono:
 - Lo schermo
 - Le varie forme

**IMPLEMENTIAMO
ALLA LAVAGNA!**

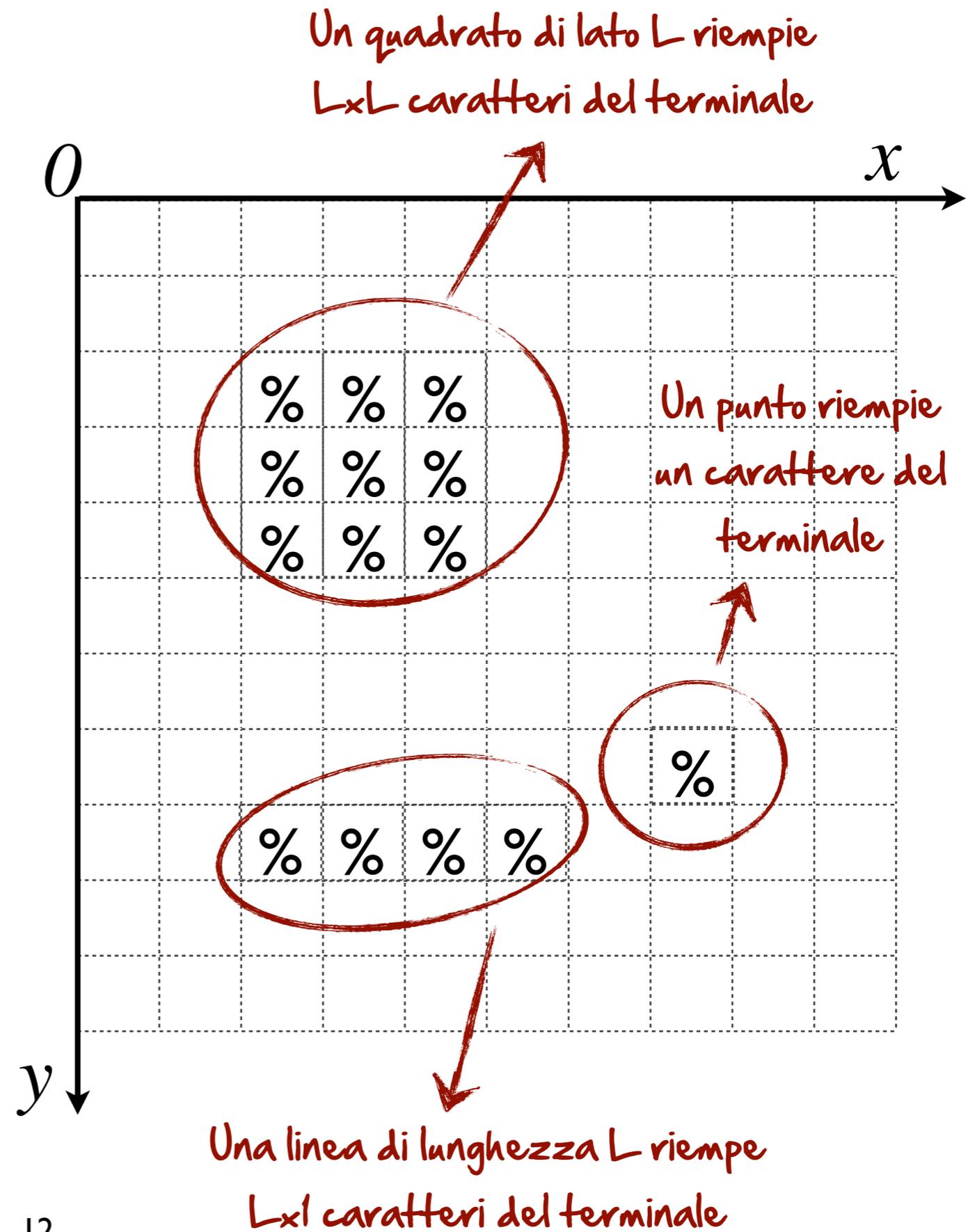




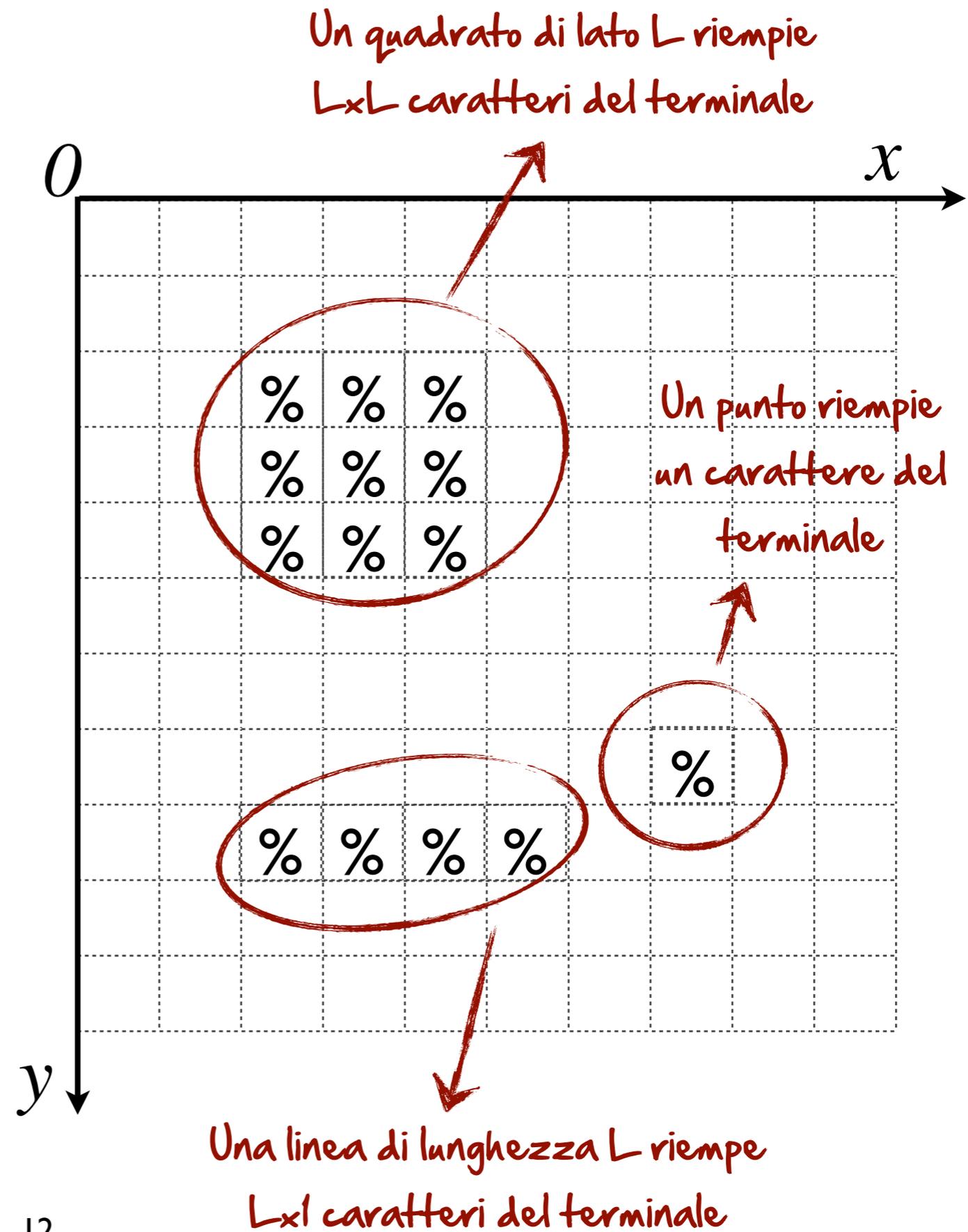
- Le funzioni che possono essere utili sono:



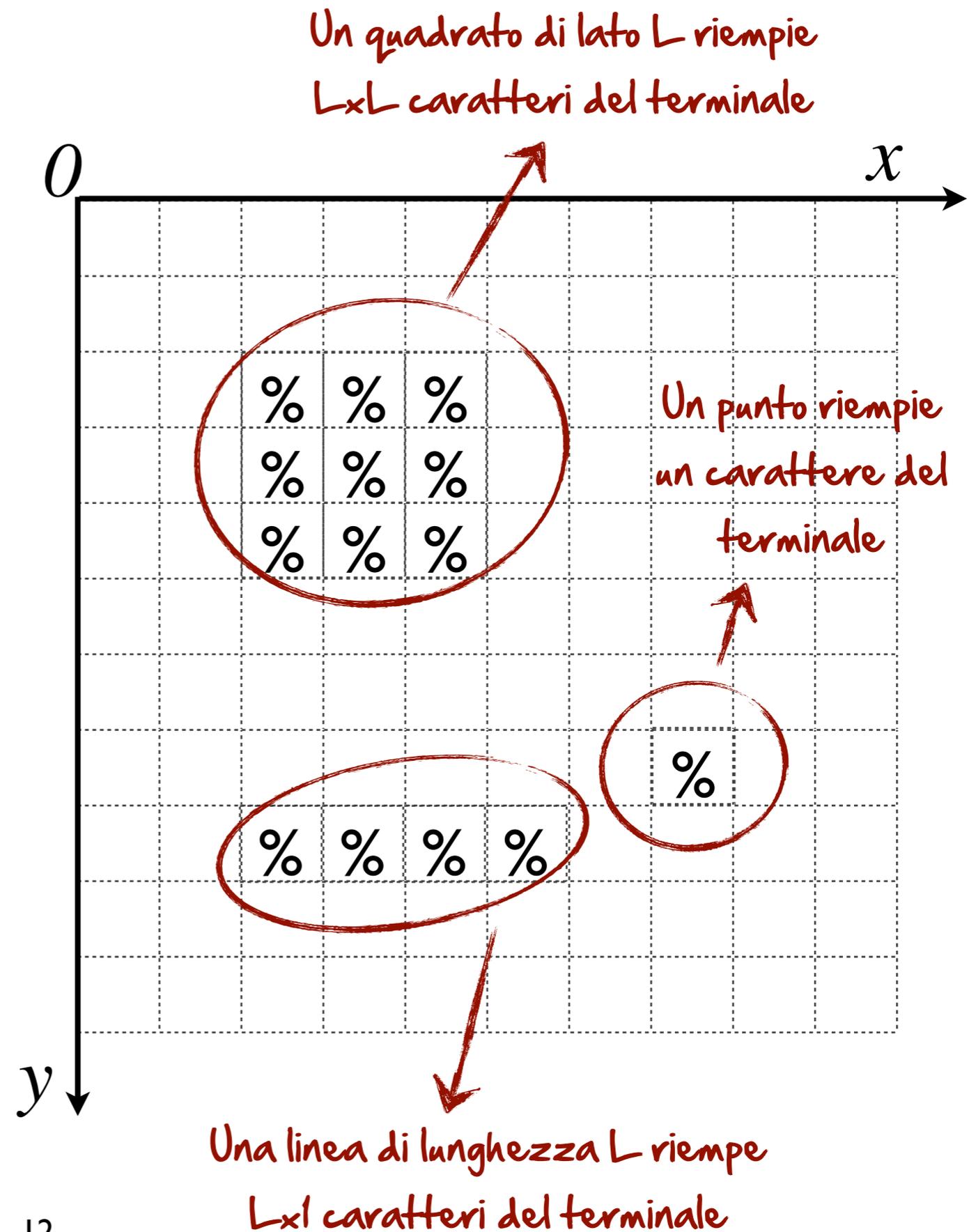
- Le funzioni che possono essere utili sono:
- Funzioni per la visualizzazione a video



- Le funzioni che possono essere utili sono:
 - Funzioni per la visualizzazione a video
 - Modifica delle matrici che rappresenta lo schema

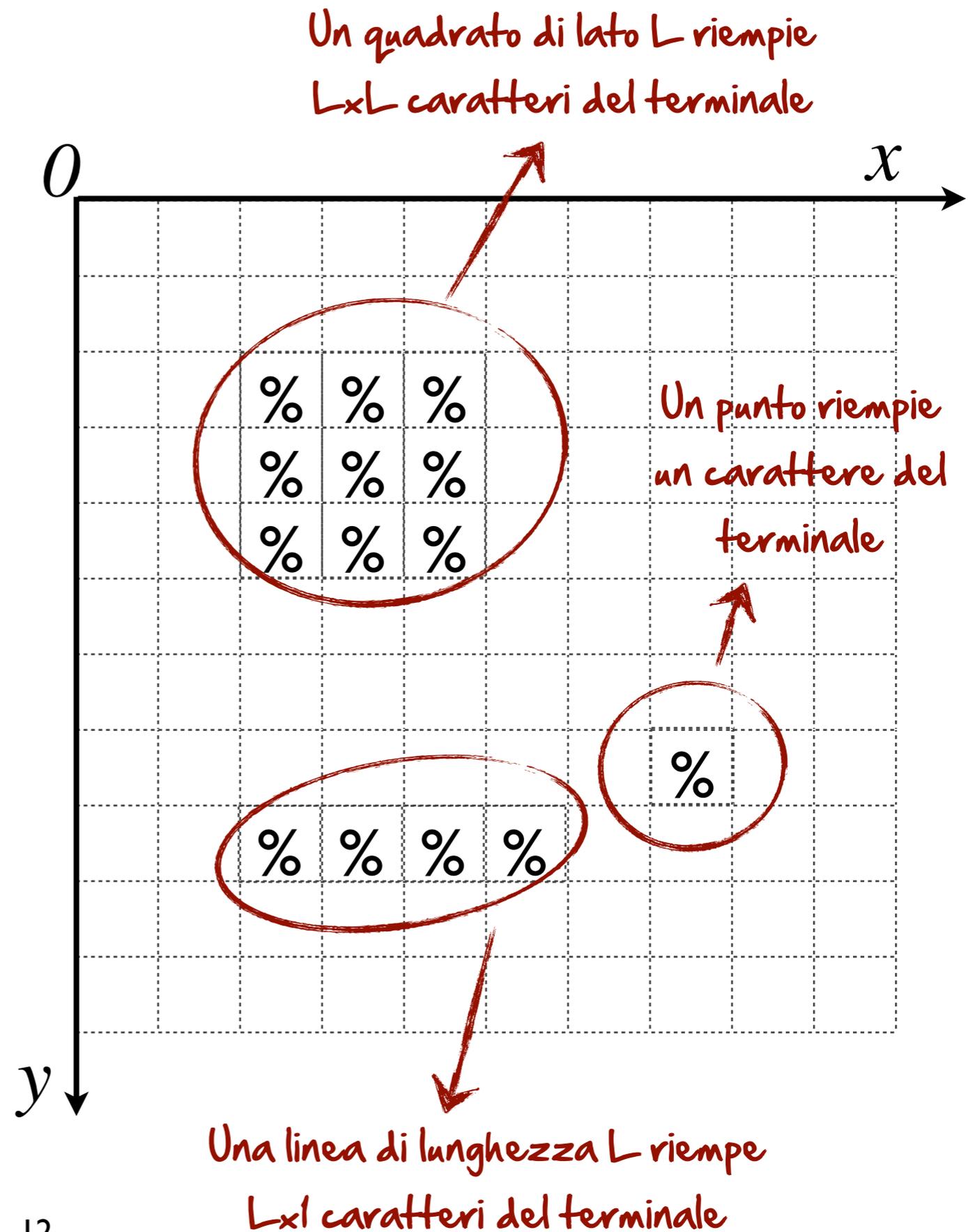


- Le funzioni che possono essere utili sono:
 - Funzioni per la visualizzazione a video
 - Modifica delle matrici che rappresenta lo schema
 - Generazione delle forme

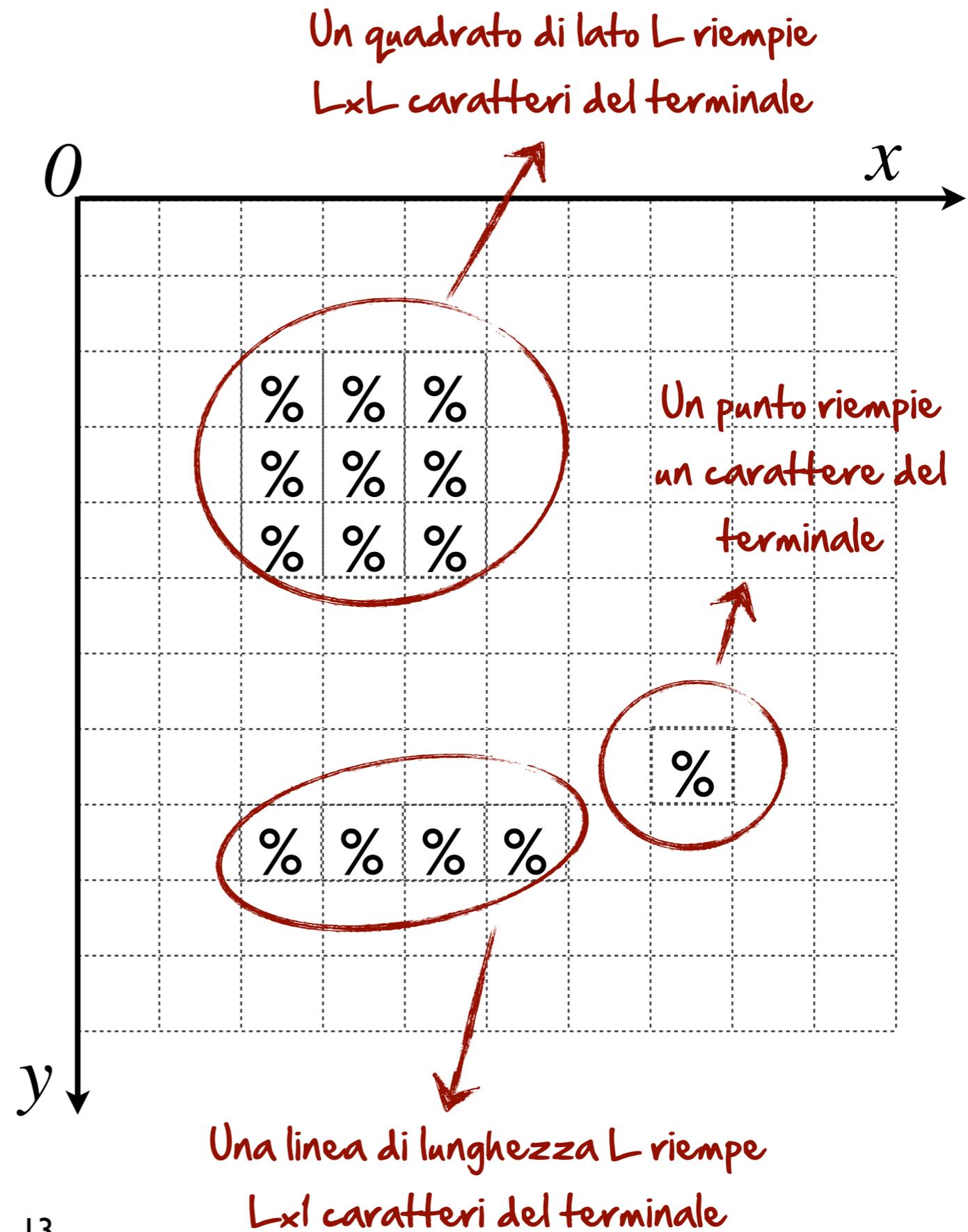


- Le funzioni che possono essere utili sono:
 - Funzioni per la visualizzazione a video
 - Modifica delle matrici che rappresenta lo schema
 - Generazione delle forme

**IMPLEMENTIAMO
ALLA LAVAGNA!**

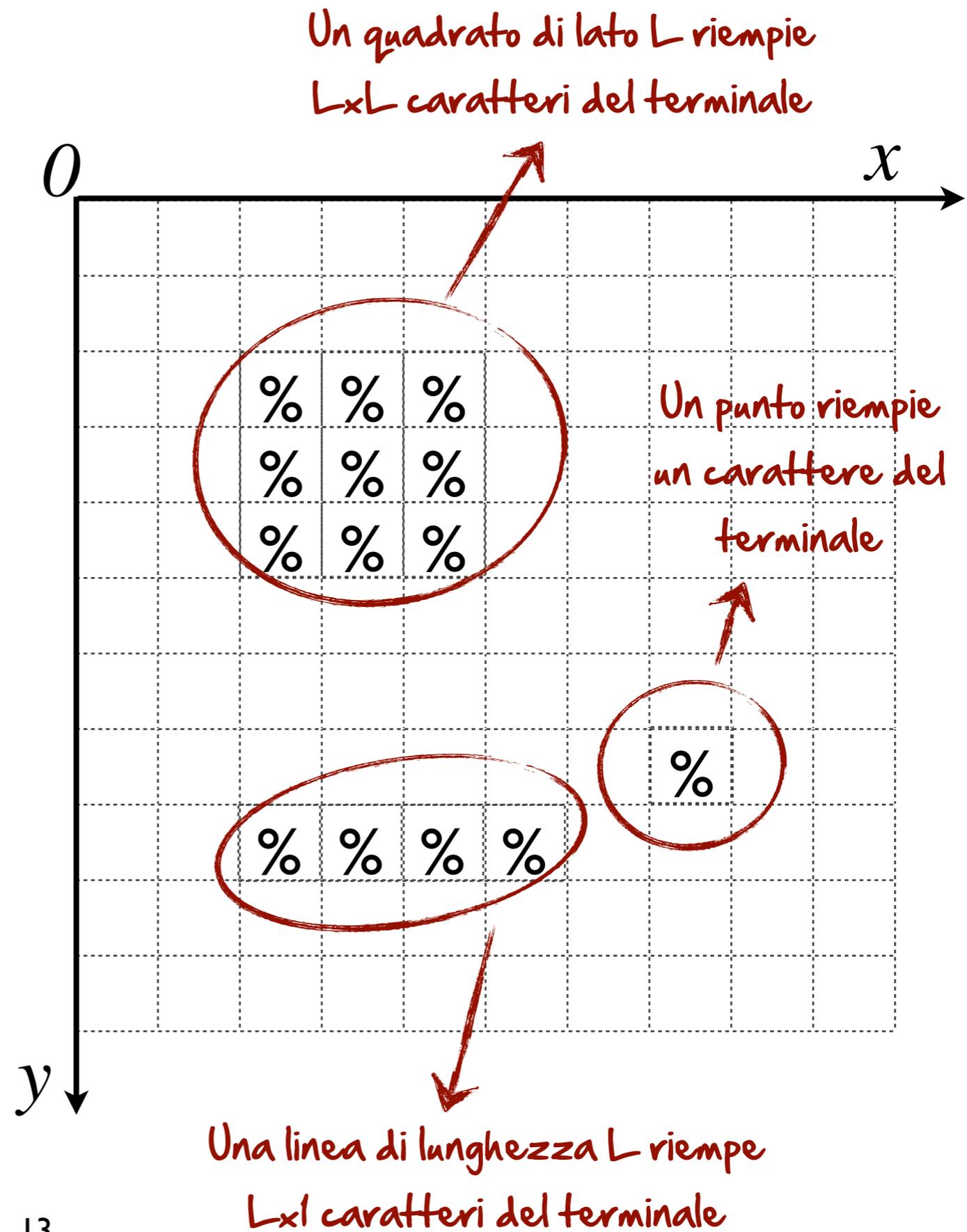


Iniziamo ad implementare il codice!



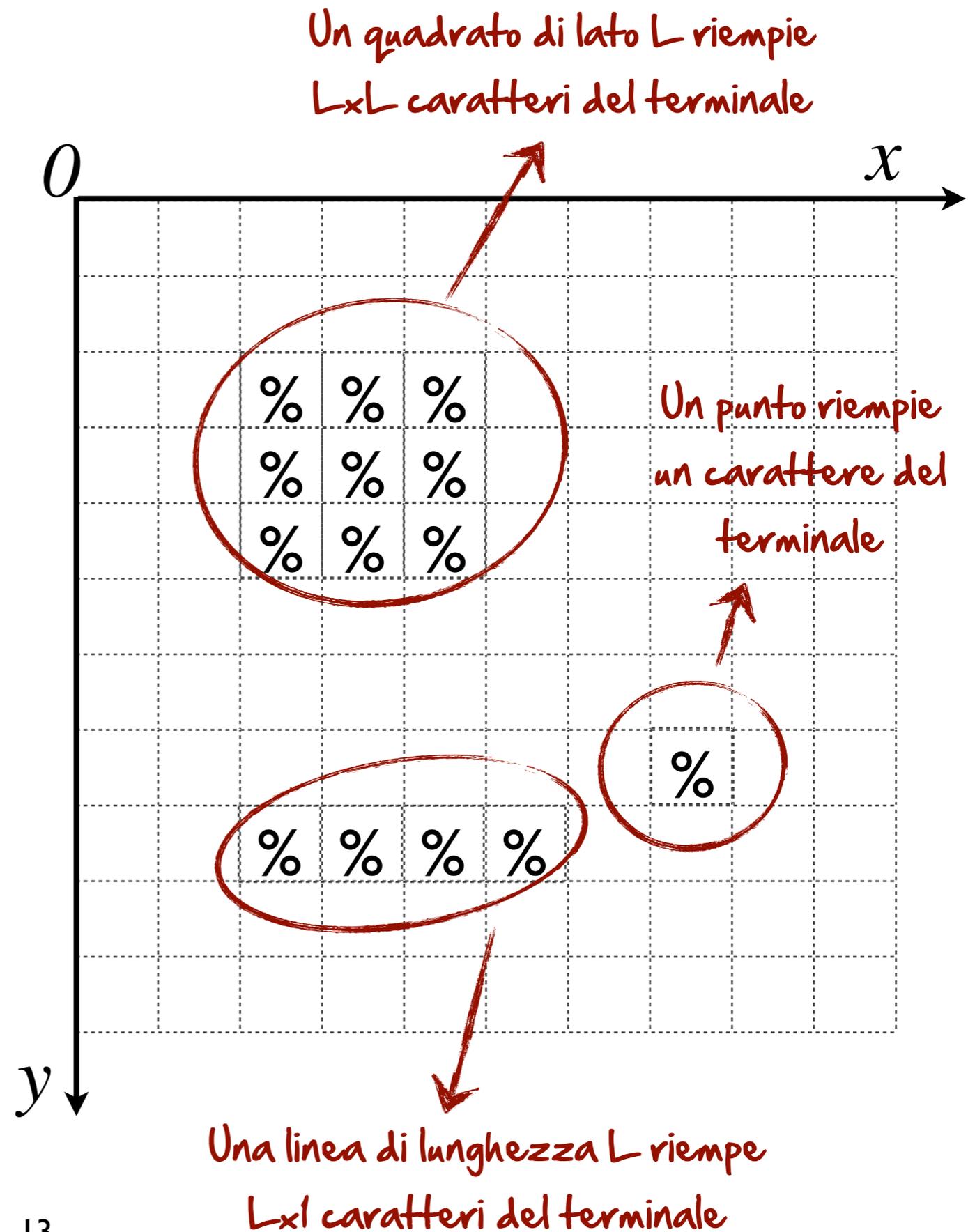
Iniziamo ad implementare il codice!

- Occupiamoci del main()



Iniziamo ad implementare il codice!

- Occupiamoci del main()
- Lasciamo le altre funzioni per dopo (prossime lezioni)



Potete lasciare il vostro giudizio qui:

<http://tinyurl.com/IEIMExe2013>

**Tutte il materiale sarà disponibile
sul mio sito internet:**

alessandronacci.com

See You Next Time!

