Scilab #2 Metodo di Bisezione per determinare gli zeri di una funzione

Determinare gli zeri di una funzione utilizzando il metodo di bisezione e sfruttando il software di calcolo numerico Scilab.

Scilab #1 Analisi di Funzioni Matematiche Elementari

Analizzare alcune semplici funzioni elementari utilizzando il software di calcolo numerico Scilab.

Programmare Arduino – Le basi

Arduino è collegabile al PC tramite un cavo USB. L'IDE (Integrated Development Environment) è l'ambiente in cui si scrive e si carica il codice sulla scheda Arduino (scaricabile dal sito ufficiale di Arduino (https://www.arduino.cc/). E' possibile anche usare l'*Arduino Web Editor* per programmare online, anch'esso disponibile nel sito ufficiale di Arduino.

Un programma Arduino è chiamato sketch e usa un linguaggio simile a C/C++. Ogni sketch ha due funzioni fondamentali (spiegate nel dettaglio qui)

- **setup()**: Configura i pin o inizializza componenti (eseguito una sola volta all'inizio).
- **loop()**: Contiene il codice che viene eseguito continuamente.

[crayon-6811d18f53b65213984299/]

Ogni funzione e in generale ogni blocco di codice, viene racchiuso tra parentesi graffe { e }. Il totale delle parentesi aperte { deve essere lo stesso di quelle chiuse }.

Ogni istruzione di programma termina con un punto e virgola ;

E' possibile inserire dei commenti nel codice, utilizzando la doppia barra // per commentare su una linea e barra asterisco (e asterisco barra) /* … */ per commenti su più linee.

Nella funzione **setup**(), vengono tipicamente configurati i pin. La funzione da usare è **pinMode**. Ad esempio:

[crayon-6811d18f53b71112428824/]
[crayon-6811d18f53b74670952960/]

Altre funzioni importanti e ricorrenti sono:

- **digitalWrite(pin, valore)**: Imposta un pin su HIGH o LOW.
- **digitalRead(pin)**: Legge lo stato di un pin digitale (HIGH o LOW).
- **analogWrite(pin, valore)**: Imposta un'uscita PWM (valori tra 0 e 255).
- **analogRead(pin)**: Legge un valore analogico da un pin (da 0 a 1023).
- **delay(millisecondi)**: Imposta una pausa nell'esecuzione del programma. La pausa è espressa in millisecondi

Esistono molte altre funzioni, che vengono illustrate con gli esempi presenti nel sito.

Per altre funzioni, si rimanda ai tutorial ufficiali di

Arduino.

JAVASCRIPT #5 Realizzazione del gioco della Roulette HTML, CSS e JAVASCRIPT

Effettuare una semplice somma tra dati inseriti in una pagina web utilizzando il linguaggio di programmazione javascript.

JAVASCRIPT #4 Realizzazione del gioco del TRIS HTML, CSS e JAVASCRIPT

Effettuare una semplice somma tra dati inseriti in una pagina web utilizzando il linguaggio di programmazione javascript.

JAVASCRIPT #3 Realizzazione

di una Slot Machine utilizzando HTML, CSS e JAVASCRIPT

Effettuare una semplice somma tra dati inseriti in una pagina web utilizzando il linguaggio di programmazione javascript.

JAVASCRIPT #2 Esercizi Facili

Sono riportati in seguito una serie di esercizi utili per testare le proprie conoscenze nell’ambito del linguaggio di programmazione javascript.

JAVASCRIPT #1 Il mio Primo Programma Javascript

Effettuare una semplice somma tra dati inseriti in una pagina web utilizzando il linguaggio di programmazione javascript.

HTML #8 Realizzazione di un semplice slideshow

Applicare i principi dei linguaggi html, css e javascript per creare un semplice slideshow per la gestione di immagini multiple.

HTML #7 Come creare un effetto Parallax Scrolling

Applicare i principi del css per ricreare l’effetto Parallax nello scrolling di immagini.