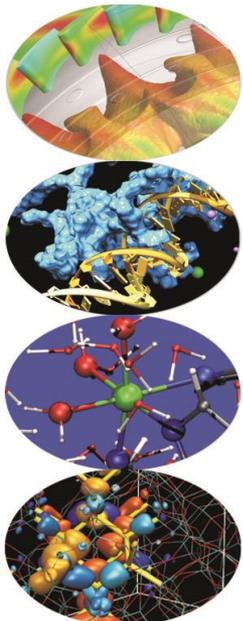


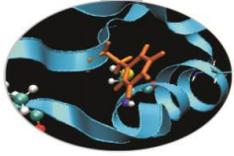
Nuovi operatori

Introduction to modern Fortran

Paride Dagna, *CINECA*

Maggio 2016



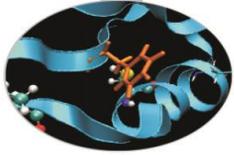


Definizione

La sintassi per generare **nuovi operatori** è la seguente:

```
INTERFACE OPERATOR (.nuovo_operatore.)  
    Interfaccia del nuovo operatore  
END INTERFACE
```

Il **nome dell'operatore** è contraddistinto dall'avere il **punto (.)** all'inizio e alla fine.

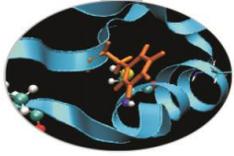


Definizione

Conviene definire i nuovi operatori in un **modulo**.

In questo caso l'interfaccia ha la sintassi:

```
INTERFACE OPERATOR(.nuovo_operatore.)  
    MODULE PROCEDURE proc1  
END INTERFACE
```

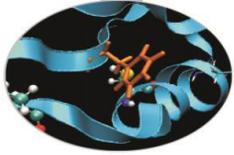


Precisazioni

Un nuovo operatore:

1. deve essere implementato con una **funzione** ad argomenti non opzionali
2. il nome dell'operatore deve essere composto dai **sol** **caratteri alfabetici**
3. può essere **monadico** o **diadico**

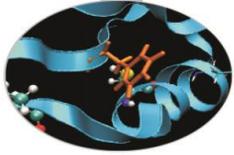
Operatore diadico



```
INTERFACE OPERATOR (.distanza.)  
  MODULE PROCEDURE calcdist  
END INTERFACE
```

```
REAL FUNCTION calcdist (px,py)  
  IMPLICIT NONE  
  TYPE (punto), INTENT(IN) :: px, py  
  . . .  
END FUNCTION calcdist
```

```
d = p1.distanza. p2
```

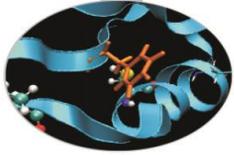


Operatore monadico

```
INTERFACE OPERATOR (.normaII.)
  MODULE PROCEDURE calcdist0
END INTERFACE

REAL FUNCTION calcdist0 (px)
  IMPLICIT NONE
  TYPE (punto), INTENT(IN) :: px
  .
  .
  .
END FUNCTION calcdist0

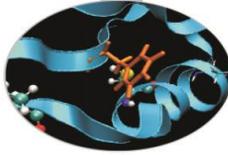
n2 = .normaII. px
```



Uso delle interfacce

Casi in cui è necessario usare i blocchi interfaccia.

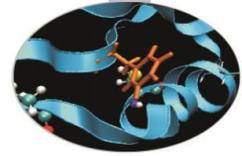
- A. Nel caso di una procedura *esterna* o una procedura *interna ad un modulo*:
 1. per definire un operatore nuovo o estenderne uno predefinito;
 2. per definire un nome di procedura generico



Uso delle interfacce

B. Nel caso di una procedura *esterna*:

1. se gli argomenti sono richiamati con ordine libero
2. se c'è un argomento opzionale
3. se ci sono procedure esterne passate come argomento
4. se è una funzione vettoriale
5. se si utilizzano nomi generici
6. se è una funzione di tipo POINTER
7. se è una funzione di tipo CHARACTER di lunghezza nè costante nè presunta
8. se ha un argomento di tipo vettore a dimensioni presunte o di tipo POINTER o TARGET



Esercizi

1. Riprendendo l'esercizio 2 del capitolo 'Tipi personalizzati' si provi a aggiungere la definizione dell'operatore `.distanza` tra due punti.

Si ricorda che la distanza tra 2 punti P, Q è definita come

$$\text{SQRT}((P\%x - Q\%x) ** 2 + (P\%y - Q\%y) ** 2)$$