

Introduzione alla Programmazione ad Oggetti e allo Sviluppo di Programmi in Java

Unità didattica 1
Armando Tacchella
Fondamenti di Informatica

Oggetti e Classi

- ◆ I programmi in linguaggi ad oggetti sono costituiti da un insieme di oggetti che interagiscono in maniera prestabilita per svolgere un determinato compito
- ◆ Un **oggetto** è un'entità caratterizzata da uno stato (le informazioni contenute nell'oggetto) e da un comportamento (le modalità con cui l'oggetto interagisce)
- ◆ Prima di utilizzare oggetti in un programma dobbiamo definire le informazioni contenute e il comportamento
- ◆ Una **classe** definisce un insieme di oggetti contenenti lo stesso tipo di informazioni e con lo stesso comportamento

Esempio: conto corrente

- ◆ Il conto corrente è una classe
- ◆ Ogni conto corrente:
 - Contiene le informazioni relative al cliente, alle condizioni applicate, alle operazioni effettuate, ...
 - Consente di prelevare e depositare
- ◆ Il mio conto corrente è un oggetto e contiene le mie informazioni personali, le condizioni che mi sono state praticate, le operazioni che ho effettuato...
- ◆ Ogni istituto di credito propone diverse tipologie di conti correnti, quindi diverse classi
- ◆ Un istituto di credito ha attivi migliaia di conti correnti, quindi diversi oggetti

Primo programma in Java

- ◆ Un programma per mostrare una finestra sullo schermo.
- ◆ La dimensione della finestra è leggermente inferiore a quella dello schermo, e la finestra è posizionata al centro dello schermo con il titolo **Sample Java Application**.
- ◆ La classe che definisce gli oggetti finestra si chiama **MainWindow** ed è contenuta in un package esterno chiamato **javabook**
- ◆ Un **package** raggruppa un insieme di classi che realizzano funzionalità non previste nel linguaggio base
- ◆ **javabook** contiene classi che consentono di gestire in modo semplice l'**I/O di dati** con **interfacce grafiche**

PrimoProgramma

```
/*
Programma PrimoProgramma

Questo programma mostra una finestra sullo schermo. La
finestra è al centro dello schermo, e la dimensione della
finestra è leggermente inferiore a quella dello schermo.
*/

import javabook.*;

class PrimoProgramma
{
    public static void main(String[] args)
    {
        MainWindow finestra;
        finestra = new MainWindow();
        finestra.show()
    }
}
```

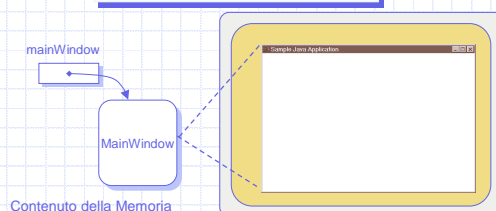
Dichiarazione

Creazione

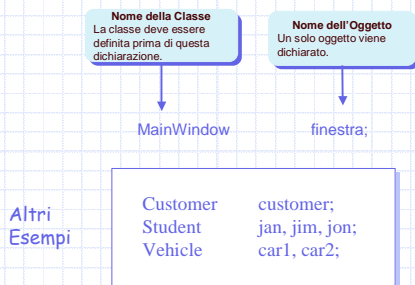
Interazione

PrimoProgramma in pratica

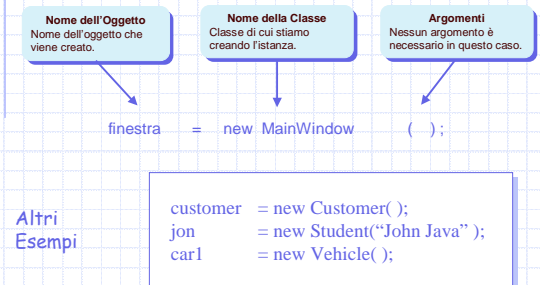
```
MainWindow finestra;
finestra = new MainWindow();
finestra.show();
```



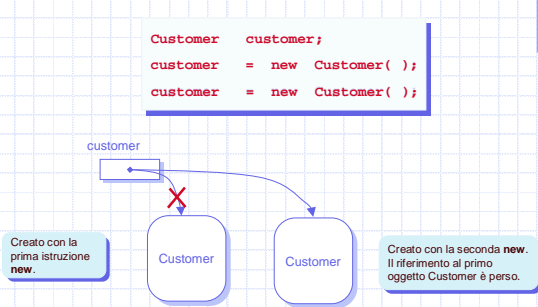
Dichiarazione di oggetti



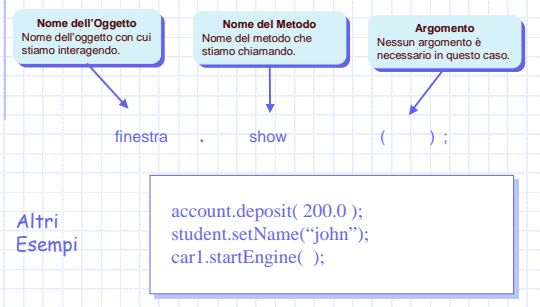
Creazione di oggetti



Differenza tra dichiarazione e creazione



Interazione con oggetti



Componenti di un programma Java

◆ Un programma è composto da

- commenti,
- direttive **import**, e
- definizioni di classi.

Componenti: Commenti



Delimitazione dei commenti

```

/* Commento su di una sola riga */

/*
 * Commento numero 1
 */

/*
 * Commento numero 2
 */

/*
 *
 */
Questo è un commento.
/*
 */

```

Questi sono parte del commento!

Errore: non c'è un delimitatore di inizio commento!

Tre tipi di commenti

```

/*
 * Un commento disposto
 * su tre linee di
 * testo.
 */

// Un commento
// Un altro commento
// Un terzo commento

/**
 * Questa classe fornisce le funzioni basilari di orologio.
 * Oltre all'ora corrente e alla data odierna si può
 * usare questa classe come cronometro.
 */

```

Commento su più linee

Commenti su linea singola

Commenti javadoc

Componenti: direttive import

```

/*
 * Programma PrimoProgramma
 *
 * Questo programma mostra una finestra sullo schermo. La
 * finestra è al centro dello schermo, e la dimensione della
 * finestra è leggermente inferiore a quella dello schermo.
 */
import javax.swing.*;
class PrimoProgramma
{
    public static void main(String[] args)
    {
        MainWindow finestra;
        finestra = new MainWindow();
        finestra.show();
    }
}

```

Direttiva Import

Sintassi e semantica di import

Nome del Package
Nome del package che definisce le classi necessarie.

Nome della Classe
Nome della classe da importare. L'asterisco corrisponde a tutte le classi.

<package name> <class name> ;

e.g. javax.swing <class name> ;

Altri Esempi

```

import javax.swing.*;
import java.awt.image.ColorModel;
import com.draffaine.galapagos.*;

```

Componenti: definizioni delle classi

```

/*
 * Programma PrimoProgramma
 *
 * Questo programma mostra una finestra sullo schermo. La
 * finestra è al centro dello schermo, e la dimensione della
 * finestra è leggermente inferiore a quella dello schermo.
 */
import javax.swing.*;
class PrimoProgramma
{
    public static void main(String[] args)
    {
        MainWindow finestra;
        finestra = new MainWindow();
        finestra.show();
    }
}

```

Definizione di una Classe

Definizione di un metodo principale

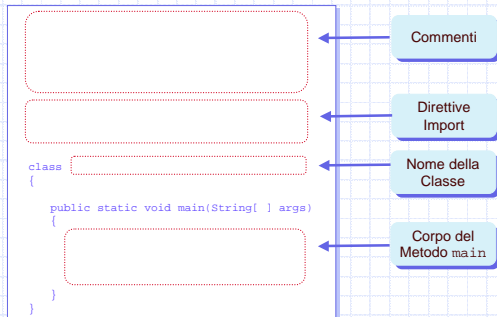
```

/*
 * Programma PrimoProgramma
 *
 * Questo programma mostra una finestra sullo schermo. La
 * finestra è al centro dello schermo, e la dimensione della
 * finestra è leggermente inferiore a quella dello schermo.
 */
import javax.swing.*;
class PrimoProgramma
{
    public static void main(String[] args)
    {
        MainWindow finestra;
        finestra = new MainWindow();
        finestra.show();
    }
}

```

Definizione di un metodo principale

Schema per semplici programmi Java



Manipolazione di espressioni numeriche

- ◆ In Java, l'istruzione per aggiungere due quantità x e y è

$x + y$

- ◆ Tuttavia, prima di effettuare l'addizione è necessario stabilire il **tipo** delle quantità in gioco. Se x e y sono numeri interi, è necessaria la seguente **dichiarazione**

```
int x, y;
```

oppure

```
int x;
int y;
```

Variabili

- ◆ Al momento della dichiarazione viene riservata una locazione di memoria per contenere i valori x e y .
- ◆ x e y sono **variabili**. Una variabile ha quattro proprietà:
 - un valore
 - una locazione di memoria (che contiene il valore),
 - il tipo di dato contenuto nella locazione di memoria, e
 - il nome usato per riferirsi alla locazione di memoria.
- ◆ Esempi di dichiarazione di variabili:

```
int x;
int v, w, y;
```

Tipi per dati numerici

- ◆ In Java ci sono sei tipi per dati numerici, i numeri interi **byte**, **short**, **int**, **long**, e i numeri in virgola mobile **float** e **double**.
- ◆ Esempi di dichiarazione di variabili numeriche:


```
int    i, j, k;
float  numberOne, numberTwo;
long   bigInteger;
double bigNumber;
```
- ◆ Dichiarando una variabile è possibile **inizializzarla**. Per esempio si possono inizializzare le variabili intere `count` ed `height`, rispettivamente, a 10 e 34 come segue:

```
int    count = 10;
int    height = 34;
```

Precisione e dimensioni dei tipi di dato

Tipo	Contenuto	Valore predefinito	Valore minimo	Valore massimo
byte	Intero	0	-128	127
short	Intero	0	-32768	32767
int	Intero	0	-2^{31}	$2^{31} - 1$
long	Intero	0	-2^{64}	$2^{64} - 1$
float	Virg. mobile	0.0	-3.40282347E+38	3.40282347E+38
double	Virg. mobile	0.0	-1.79769313486231570E+308	1.79769313486231570E+308

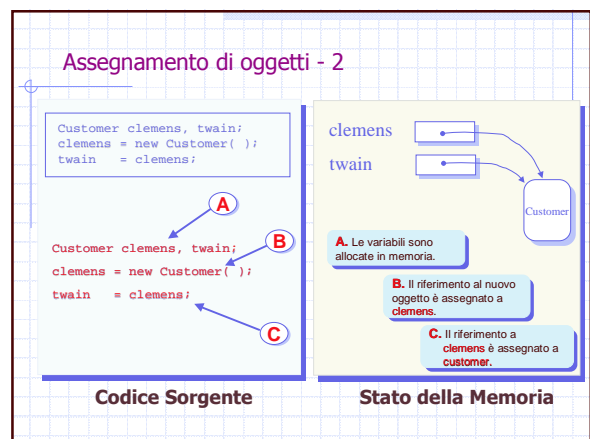
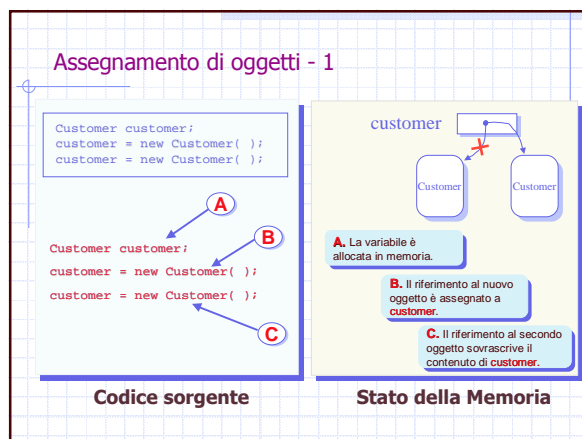
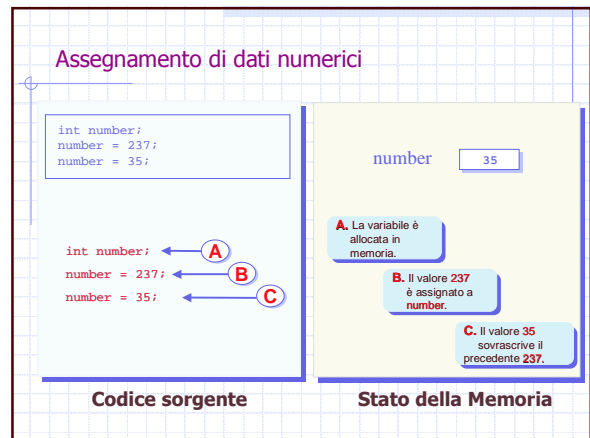
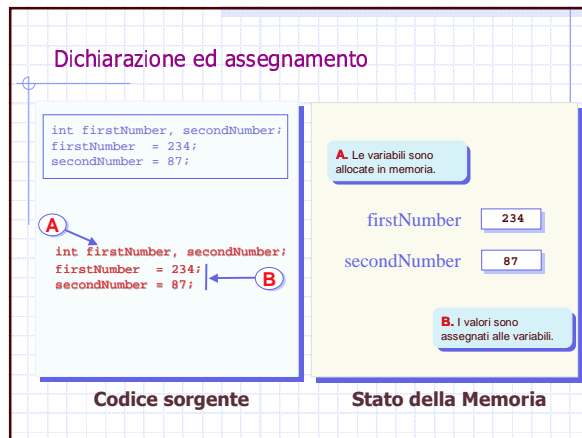
Istruzioni di assegnamento

- ◆ Per assegnare un valore ad una variabile si utilizza un'**istruzione di assegnamento**.
- ◆ La sintassi è la seguente

```
<variabile> = <espressione>;
```

- ◆ Esempi:

```
sum = firstNumber + secondNumber;
avg = (one + two + three) / 3.0;
```



Operatori aritmetici

Operazione	Operatore	Esempio	Risultato (x=10, y=7, z=2.5)
Addizione	+	x + y	17
Sottrazione	-	x - y	3
Moltiplicazione	*	x * y	70
Divisione	/	x / y	1
		x / z	4.0
Modulo	%	x % y	3

In una divisione tra interi la parte frazionaria è troncata.

- ### Espressioni aritmetiche
- ◆ Come viene valutata l'espressione seguente?

$$x + 3 * y$$
 Risposta: x è addizionato a 3y.
 - ◆ L'ordine di valutazione delle espressioni segue rigorosamente delle **regole di precedenza**.
 - ◆ Un operatore con precedenza maggiore viene valutato prima di quelli con precedenza minore. Se due operatori hanno la stessa precedenza, la valutazione procede da sinistra a destra.

Regole di precedenza

Priorità	Gruppo	Operatore	Regole
1	sottoespressione	()	Se le parentesi sono annidate le parentesi più interne sono valutate per prime. Se due o più coppie di parentesi sono sullo stesso livello vengono valutate da sinistra verso destra.
2	operatori unari	+ -	
3	operatori di moltiplicazione	* / %	Se due o più operatori moltiplicativi sono in una espressione vengono valutati da sinistra a destra.
4	operatori di addizione	+ -	Gli operatori addittivi sono valutati per ultimi; se due o più operatori addittivi compaiono in un'espressione vengono valutati da sinistra a destra.

Conversione di tipo

- ◆ Se x è un `float` e y è un `int`, qual'è il tipo della seguente espressione?

$$x * y$$
 Risposta: il tipo risultante è `float`.
- ◆ L'espressione sopra è una **espressione mista**.
- ◆ I tipi degli operandi nelle espressioni miste sono convertiti in modo da assicurare che il tipo dell'espressione sarà lo stesso dell'operando il cui tipo richiede la precisione (dimensione) maggiore.

Conversione esplicita di tipo

- ◆ Invece di affidarsi alle regole per la conversione implicita è possibile convertire esplicitamente un'espressione da un tipo ad un altro con la seguente istruzione:

(<tipo di dato>) <espressione>

- ◆ Esempi

(float) x / 3

Converte x in un `float` e poi esegue la divisione.

(int) (x / y * 3.0)

Converte il risultato dell'espressione $x / y * 3.0$ in un `int`.

Ancora sulla conversione di tipo

- ◆ Si consideri la seguente espressione:

`double x = 3 + 5;`

- ◆ Il risultato di $3 + 5$ è di tipo `int`. Però, dato che la variabile x è un `double`, il valore 8 (tipo `int`) è convertito a 8.0 (tipo `double`) prima di venire assegnato ad x .
- ◆ Si noti che il viceversa non è consentito.

`int x = 3.5;`

Un valore non può essere assegnato ad una variabile che ha minore precisione.

Costanti

- ◆ Il valore di una variabile può cambiare nel tempo. Se un valore rimane invariato, si utilizzano le **costanti**.

```
final double PI = 3.14159;
final int MONTH_IN_YEAR = 12;
final short FARADAY_CONSTANT = 23060;
```

La parola chiave `final` è utilizzata per dichiarare costanti.

Queste sono costanti, dette anche **costanti nominative**.

Queste sono **costanti letterali**.

La Classe Math

- ◆ La classe `Math` del package `java.lang` include molte funzioni matematiche di uso comune, tra cui seno, coseno, tangente, radice quadrata, esponenziale, e altre.
- ◆ La formula matematica $\left| \sin \frac{\pi}{4} x \right|$

è espressa in Java come

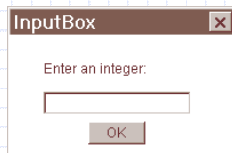
`Math.abs(Math.sin(Math.PI / 4.0) * x)`

- ◆ In particolare `Math.PI` e `Math.E` definiscono, rispettivamente, la costante π e il numero e

IO con il package javabook: InputBox

- ◆ La classe InputBox consente di chiedere all'utente di inserire dati di un certo tipo.

```
InputBox inserisciIntero;  
inserisciIntero = new InputBox( finestra );  
int x = inserisciIntero.getInteger( );
```



InputBox – Messaggi di errore

- ◆ Se viene inserito un valore di tipo inadeguato, si ottiene un messaggio di errore.



InputBox - Personalizzazione

- ◆ Il messaggio da visualizzare può essere impostato passando un testo al costruttore come argomento

```
int x = inserisciIntero.getInteger("Enter your age:");
```



InputBox – Alcuni metodi

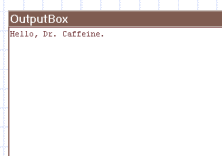
- ◆ Tutti i metodi visualizzano un messaggio predefinito, oppure un messaggio fornito dall'utente.

Metodo	Argomenti	Descrizione
getInteger	<nessuno> o <testo>	Richiede un numero intero.
getFloat	<nessuno> o <testo>	Richiede un numero in virgola mobile.
getDouble	<nessuno> o <testo>	Richiede un numero in virgola mobile.

IO con il package javabook: OutputBox

- ◆ La classe OutputBox consente di visualizzare dati

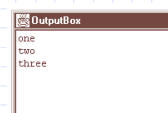
```
OutputBox uscitaDati;  
uscitaDati = new OutputBox( finestra );  
uscitaDati.print("Hello, Dr. Caffeine");
```



OutputBox – Metodo printLine

- ◆ OutputBox consente di visualizzare più linee di testo utilizzando il metodo printLine.

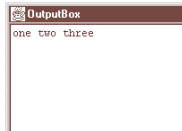
```
uscitaDati.printLine("one" );  
uscitaDati.printLine("two" );  
uscitaDati.printLine("three" );
```



OutputBox – Metodo print

- ◆ A differenza di `println` non inserisce un ritorno a capo tra un testo e l'altro.

```
uscitaDati.print("one ");
uscitaDati.print("two ");
uscitaDati.print("three");
```



OutputBox – Altri metodi

Metodo	Argomento	Descrizione
<code>skipLine</code>	<numero intero>	Salta N linee, N specificato dall'argomento
<code>saveToFile</code>	<nome file>	Salva il contenuto dell'OutputBox su un file il cui nome è passato come argomento. Se il file esiste già, il suo contenuto è rimosso e rimpiazzato dal contenuto corrente dell'OutputBox
<code>appendToFile</code>	<nome file>	Salva il contenuto dell'OutputBox su un file il cui nome è passato come argomento. Se il file non esiste viene creato, se il file esiste già, il contenuto corrente dell'OutputBox viene aggiunto in coda al file.

Utilizzo di InputBox e OutputBox

- ◆ Gli oggetti `InputBox` e `OutputBox` sono **finestre di dialogo** (dialog box) visualizzate sullo schermo
- ◆ Una **finestra di dialogo** deve sempre essere collegata ad una finestra di cornice (frame) che la contiene
- ◆ Gli oggetti di classe `MainWindow` in `javabook` definiscono finestre di cornice

```
// Creo una nuova cornice
MainWindow finestra = new MainWindow("Cornice");
// Collego inDati a finestra
InputBox inDati = new InputBox(finestra);
// Collego uscitaDati a finestra
OutputBox uscitaDati = new OutputBox(finestra);
```

Esercitazione – Calcolo di aree

- ◆ Scrivere un'applicazione Java per il calcolo dell'area di un generico rettangolo
- ◆ L'applicazione deve richiedere base e altezza, calcolare l'area e visualizzare il risultato
- ◆ La sequenza di passi per la soluzione è:
 - Chiedi la base
 - Chiedi l'altezza
 - calcola area = base * altezza
 - Visualizza l'area
- ◆ Modificare il programma per calcolare l'area di altre figure geometriche: triangoli, trapezi, ecc.

Esercitazione – Calcolo di interessi

- ◆ Scrivere un'applicazione Java per il calcolo degli interessi semplici e del montante di un investimento
- ◆ L'applicazione deve richiedere il capitale iniziale, il tasso di interesse annuale e la durata dell'investimento (anni)
- ◆ La sequenza di passi per la soluzione è:
 - Chiedi capitale, tasso e durata
 - Calcola interesse = capitale * tasso * durata / 100
 - Calcola montante = capitale + interesse
 - Visualizza montante e interesse
- ◆ Modificare il programma per calcolare la durata dell'investimento dato un capitale iniziale, un interesse e un montante desiderato

Unità didattica 1 – Argomenti svolti

- Definizione di classe e oggetto
- Componenti fondamentali di un programma in Java
- Dichiarazione, creazione e manipolazione di oggetti predefiniti
- Utilizzo della classe `MainWindow` del package `javabook`
- Dichiarazione e utilizzo di variabili e costanti numeriche
- Espressioni aritmetiche
- Valutazione di espressioni aritmetiche
- Allocazione di memoria per oggetti e variabili numeriche
- Conversione di tipo
- Utilizzo della classe standard `Math`
- Utilizzo delle classi `InputBox` e `OutputBox` del package `javabook`
- Sviluppo di programmi interattivi

Appendice – Alcuni metodi della classe Math

Metodi	Descrizione
<code>sin(x)</code> , <code>cos(x)</code> , <code>tan(x)</code> , <code>asin(x)</code> , <code>acos(x)</code> , <code>atan(x)</code>	Funzioni trigonometriche e loro inverse
<code>toRadians(d)</code>	Converte la misura d da gradi a radianti
<code>toDegrees(r)</code>	Converte la misura r da radianti a gradi
<code>exp(x)</code> , <code>log(x)</code>	Esponenziale e logaritmo
<code>pow(y,x)</code>	y elevato alla x
<code>sqrt(x)</code>	Radice quadrata di x
<code>ceil(x)</code> , <code>floor(x)</code> , <code>rint(x)</code> , <code>round(x)</code>	Funzioni di arrotondamento
<code>abs(x)</code>	Valore assoluto
<code>max(x,y)</code> , <code>min(x,y)</code>	Massimo e minimo tra due valori