

Gestione dell'input da utente

Fondamentale è importare come prima cosa la classe **java.util.scanner**. Per procedere alla lettura dal terminale è necessario creare un oggetto *Scanner* adibito a tale compito, andando a prendere le risorse dallo standard input (System.in).

Dopo aver eseguito questi primi passaggi si può procedere ad assegnare a determinate variabili i valori inseriti a terminale. In particolare, sfruttando la classica assegnazione con "=" chiamando il metodo "**.next()**" su *scanner*, stiamo assegnando alla variabile scelta ciò che leggiamo dalla console.

Ci si deve ricordare che è una **buona pratica** chiudere lo scanner quando non è più necessario sfruttando il metodo "**.close()**" su *scanner*.

Da JavaFX

Per poter prendere un input da un'interfaccia grafica in JavaFX è necessario servirsi di costrutti grafici adeguati: in particolare si utilizza la classe **TextField**. E' inoltre possibile specificare quale è il testo, a scopo informativo, da visualizzare nel box del TextField, agendo con il metodo "**setPromptText**" sul TextField.

E' inoltre possibile impostare un **Alert** quindi un messaggio di errore automatico, nel caso in cui i campi inseriti dall'utente non siano accettabili (per esempio se al posto di un numero viene inserita una scritta).

Agendo con il metodo "**getText()**" sul TextField, si prende il testo presente in quest'ultimo e lo si associa ad una variabile. Agendo con il metodo "**clear()**" sempre sul TextField lo si ripulisce dai campi riempiti.

Stringa o Intero?

Non esistendo in Java un metodo predefinito per verificare se una determinata stringa contiene un numero è necessario che ci costruiamo un metodo apposito. Questo passaggio è possibile farlo in due modi:

- analizzando tutta la Stringa e verificando cifra per cifra se si tratta di un numero o un carattere con il metodo **isDigit(char c)**.
- lanciando un exception nel caso in cui, utilizzando il metodo **parseInt (String s)**, si stia cercando di convertire ad intero una stringa che non è un numero.