

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

Programmazione II

Federico Brutti
federico.brutti@studenti.univr.it

Inserire citazione inerente alla materia

Contents

1 Introduzione	4
1.1 Programmazione Orientata agli Oggetti	4
1.2 Funzionamento di Java	5
1.3 Struttura, compilazione ed esecuzione dei programmi	6
1.4 Gestione di un progetto su più file	6
2 Il linguaggio Java	8
2.1 Tipi primitivi, variabili e costanti, operatori e assegnamenti	8
2.2 Dichiarazione di classi e oggetti, this, variabili locali e di istanza	8
2.3 Metodo costruttore e overloading	10
2.4 Modificatori, visibilità e memoria di un programma	10
2.5 Costrutti condizionali e ciclici	12
2.6 Array, enumerazioni e record	13
2.7 Gestione degli errori	14
3 Paradigmi OOP	15
3.1 Incapsulamento	15
3.2 Ereditarietà	16
3.3 Polimorfismo	18
3.4 Astrazione	19
4 Modelli di progettazione	21
4.1 Singleton	21
4.2 Iterator	22
4.3 Observer	22
4.4 Factory	22
5 Librerie utili	23
5.1 Libreria digitale	23
5.2 java.lang.*	24
5.2.1 Classi wrapper	24

CONTENTS 3

5.2.2	.System	25
5.2.3	.String, StringBuilder	25
5.2.4	.Math	25
5.2.5	.Comparable	26
5.2.6	.Iterable, .Iterator	26
5.3	java.util.*	27
5.3.1	.Scanner	27
5.3.2	.Random	27
5.3.3	.Arrays	28
5.3.4	Java Collection Framework	28
5.4	java.io.*	28

Chapter 1

Introduzione

1.1 Programmazione Orientata agli Oggetti

Per **Programmazione orientata agli oggetti**, o OOP, si intende un particolare paradigma di programmazione strutturato intorno agli oggetti; delle strutture di dati contenenti attributi e metodi. Il software scritto in un linguaggio orientato agli oggetti baserà il suo funzionamento secondo le interazioni fra questi elementi.

Il vantaggio principale di questo modus operandi è nel rendere il codice estremamente modulare, riutilizzabile e mantenibile, in quanto diviso in sezioni precise. I due elementi base della OOP sono le **classi** e gli **oggetti**. Le prime definiscono una struttura dati, alla quale è possibile associare dati, detti **attributi**, e funzioni, chiamate **metodi**. Dalle classi, che in parole povere fungono da tipo di dato, è possibile ottenere gli oggetti, delle loro istanze, con stessi dati e metodi. A partire da questi elementi, definiamo i principi della programmazione orientata agli oggetti:

- **Incapsulamento:** Restrizione dell'accesso ai dati di un oggetto.
- **Astrazione:** Nascondere dettagli di implementazione e mostrare solamente le caratteristiche essenziali dell'oggetto.
- **Ereditarietà:** Tramandare campi e metodi ad altri elementi a partire da una superclasse.
- **Polimorfismo:** Possibilità di modificare campi e metodi delle singole istanze.

Un buon iter di lavoro generale per lavorare con un linguaggio orientato a oggetti è dato da **identificare** classi e oggetti necessari, per poi **dichiararle** insieme a relativi metodi e attributi utili. Dopodiché bisognerà **definire** le modalità di interazione fra gli oggetti ed infine **minimizzarne** quante più possibile.

Essendo che si andrà a lavorare su progetti di medie o grandi dimensioni, risulta essere buona prassi anche una corretta documentazione del codice tramite **Unified Model**

Languages, i quali consentono di creare una descrizione grafica di classi e oggetti. Verranno approfonditi più avanti nel corso.

1.2 Funzionamento di Java

Il linguaggio utilizzato nel corso sarà **Java**, nato nel '95 e proprietà di Oracle, è diventato lo standard nel mercato del lavoro per il software development. La sua caratteristica principale è la portabilità, ovvero è possibile eseguire programmi su qualunque architettura grazie alla **Java Virtual Machine**, la quale funge da interprete al codice compilato.

Più precisamente, dopo la compilazione, verrà creato in output un file con estensione ".class" contenente il **bytecode**. Questo codice è ciò che viene effettivamente interpretato in runtime da una parte della JVM, il compiler **Just In Time**, utile anche per ulteriori ottimizzazioni. In soldoni, a patto che la macchina abbia installata la JVM, sarà possibile eseguire i files compilati. Altre caratteristiche di Java sono:

- Linguaggio fortemente tipizzato, ovvero è possibile dichiarare variabili di un determinato tipo di dato, le quali non lo possono cambiare una volta aggiunte al codice.
- Non ha manipolazioni esplicite di puntatori grazie alla filosofia dell'incapsulamento, rendendo meno probabili errori riguardanti la memoria.
- Controlla il runtime, rendendo impossibile avere array overflow.
- Il **Garbage collector** domina la memoria dinamica, alloca e dealloca dove necessario. Inoltre gestisce memory leak.
- È possibile usare eccezioni per controllare gli errori.
- Linguaggio fortemente dinamico, poiché fa loading e linking in runtime. Inoltre, usa dimensioni di array dinamiche.

Dove è possibile installare sulla macchina solo la JVM, per scrivere programmi in Java è necessario usare il **Java Development Kit**, compreso di debugger, compiler, disassembler, ed un applicativo per la documentazione.

Per l'esecuzione dei programmi abbiamo poi il **Java Runtime Environment**, avente con sé librerie di classe, il compiler JIT precedentemente menzionato, la JVM e il Java application launcher.

1.3 Struttura, compilazione ed esecuzione dei programmi

Anzitutto, i programmi scritti in Java hanno estensione ".java" e vedono i blocchi di codice completamente all'interno di una classe, il cui nome deve essere uguale a quello del file. Al suo interno è poi necessario dichiarare l'entry point tramite il metodo **main**.

```

1 // Per compilare: javac file1.java file2.java ... filen.java
2 // Per eseguire: java file1 file2 ... filen
3
4 // Dichiarazione di classe, il nome coincide con quello del file.
5 public class HelloWorld {
6     // Entry point del programma, metodo di nome main
7     public static void main (string [] args) {
8         // Blocco di codice
9     }
10 }
```

Post-compilazione, avremo in output un file di estensione ".class". Infatti, ogni file è visto come classe il cui caricamento in compilazione è basato sul **classpath**, la lista di locazioni dove le classi possono essere prese. Se il compiler non trova una classe, lancerà un'eccezione e non verrà creato l'eseguibile.

Questo procedimento è valido se si lavora da terminale. È consigliato l'utilizzo di un IDE per la semplificazione del lavoro; nel corso verrà usato IntelliJ, il quale consente anche di automatizzare il deployment tramite **build tools** come Maven, che vedremo nella prossima sezione.

1.4 Gestione di un progetto su più file

Perché limitarsi ad un singolo file quando è possibile dividere in **unità** ogni funzione? Abbiamo visto nello snippet precedente che possiamo compilare ed eseguire più classi allo stesso tempo, ma la scrittura è estremamente tediosa, inefficiente e soggetta ad errori. La soluzione si ha in due passaggi:

- Una corretta divisione in cartelle del progetto.
- Raggruppamento delle classi in un unico pacchetto.

Il primo passo riguarda uno studio per ingegneria del software, quindi concentriamoci sulla seconda parte. Non è buona prassi, ma generalmente, quando in un file .java non è indicata l'appartenenza ad un pacchetto, il compilatore lo assocerà a quello di default, il quale non ha un nome e non consente ad altre classi di accedervi. Quindi è consigliato specificare l'appartenenza ad un dato pacchetto prima della definizione di classe; ciò consentirà di avere un classpath più compatto e più facile da gestire.

Se volessimo poi gestire facilmente più pacchetti, avremo bisogno di un contenitore più astratto: un file ".jar". Si tratta di un archivio compresso di bytecode e altre metainformazioni; idealmente, si ha un jar per progetto.

```
1 // Compila: javac -d bin/ src/pkg/MyClass.java
2 // Impacchetta: jar cvf MyJar.jar -C bin/ pkg/
3 // Esegui: java -cp MyJar.jar pkg.MyClass
4
5 // Segnala che la classe MyClass sta all'interno del pacchetto pkg.
6 package pkg;
7
8 public class MyClass {
9     public static void main(String[] args) {
10         // Blocco di codice
11     }
12 }
```

Bisogna tuttavia specificare quale sia la classe main; a questo scopo vengono in aiuto le metainformazioni menzionate prima. Tramite un file speciale chiamato "manifest.txt" è possibile fare non solo questo, ma anche specificare quali classi compilare.

```
1 // Impacchetta: jar cvfm MyJar.jar manifest.txt -C bin/ pkg/
2 // Esegui: java -jar MyJar.jar
3
4 // manifest.txt
5 Main-Class: pkg.MyClass
```

Chapter 2

Il linguaggio Java

2.1 Tipi primitivi, variabili e costanti, operatori e assegnamenti

Supponendo che tu abbia frequentato o quantomeno ascoltato il corso di programmazione 1, la lettura risulterà nettamente più scorrevole. Infatti Java, per quanto riguarda le informazioni elementari, condivide una sintassi quasi uguale a quella di C, composta da:

- **Parole chiave del linguaggio:** Hanno un significato speciale e non possono essere usate per la dichiarazione di variabili o funzioni.
- **Identifieri:** I nomi scelti per gli elementi di programmazione definiti nel linguaggio.
- **Operatori:** Simboli per effettuare operazioni.
- **Dati:** Valori delle variabili, le informazioni nel codice.

Si mantengono tutte le funzioni legate al linguaggio C per quanto riguarda tipi primitivi, operatori ed assegnamenti. Abbiamo quindi: **int**, **double**, **char**, aggiungendo **boolean** e **String**, quest'ultimo non primitivo, successivamente approfondito.

Di base ogni dato è considerato una variabile se non specificato altrimenti. Infatti, per la dichiarazione di costanti sarà necessario aggiungere la keyword **final**. Ciò vale sia per variabili che per oggetti.

2.2 Dichiarazione di classi e oggetti, this, variabili locali e di istanza

Le classi e gli oggetti sono il fulcro sul quale si basa la programmazione in Java ed il paradigma a oggetti in generale. Come già menzionato, le prime si possono vedere come

un insieme, il quale detiene attributi e metodi, ed i secondi sono le singole istanze delle classi con le suddette specifiche. Data questa struttura, ne consegue che per lavorare dovremo prima definire una classe, per poi istanziare gli oggetti.

```

1 // Dichiarazione della classe Date nel file Date.java
2 public class Date {
3     // Scope dei campi della classe, questi sono attributi...
4     int day, month, year;
5     // ...e questo un metodo.
6     String printDate() {
7         return day + "/" + month + "/" + year;
8     }
9 }
```

```

1 // Dichiarazione della classe MainDate nel file MainDate.java
2 public class MainDate {
3     public static void main(String[] args) {
4         // Istanziazione dell'oggetto Today
5         Date Today = new Date();
6     }
7 }
```

Come si può vedere, la classe rappresenta il corpo contenente tutto il codice, mentre gli oggetti vengono istanziati in un altro file, ove richiesto, con la keyword **new**. Questa istruzione fa sì che venga allocato spazio sufficiente per contenere i dati dell'oggetto.

Essendo che i metodi dichiarati sono in grado di ricevere appositi parametri per un'eventuale elaborazione, è necessario chiarire il modo in cui si possono comportare le variabili. Infatti, troviamo due concetti molto importanti:

- **variabile d'istanza:** Corrisponde agli attributi di una classe, i quali sono inizializzati all'istanziazione di un oggetto. Non sono condivisi fra gli oggetti di una stessa classe.
- **variabile locale:** Attributi definiti all'interno di metodi o blocchi di codice, legati allo scope dove nascono. Non sono visibili da altri blocchi di codice e vengono deallocati a fine metodo.

Un'altro concetto molto importante è la parola chiave per far riferimento all'oggetto corrente: la keyword **this**, la quale può essere usata per attributi, variabili, o anche da sola per prendere l'oggetto intero, ed è particolarmente utile per evitare ambiguità fra gli oggetti.

```

1 public class Cliente {
2     private String nome;
3
4     // Il metodo prende il nome dato come parametro
```

```

5     public void getName (String nome) {
6         // Associa il parametro al preciso oggetto corrente
7         this.nome = nome;
8     }
9 }
```

L'utilizzo di `this` è molto importante per rendere il codice chiaro ed è uno standard da rispettare. In questo snippet, senza `this`, il programma non avrebbe capito quale stringa nome prendere, causando errori di compilazione.

2.3 Metodo costruttore e overloading

I **metodi costruttore** sono funzioni di una classe particolari, il cui blocco di codice determina ciò che viene eseguito all'istanziazione di un oggetto. In assenza di dichiarazione di tale metodo, il compilatore aggiungerà quello di default, che non esegue niente.

Ogni classe ha quindi un costruttore, il quale avrà il suo stesso nome e potrà prendere parametri, ma sarà sprovvisto della keyword `return`.

```

1  public class Punto {
2      int x, y;
3
4      // Metodo costruttore. Stampa la stringa ad istanziazione.
5      public Punto () {
6          System.out.println("Punto istanziato");
7      }
8  }
```

È possibile inoltre definire più costruttori in una classe, ma dovranno essere differenziati in base alla segnatura, quindi ai parametri. Per capire quale prendere, introduciamo il concetto di **constructor overloading**.

Supponiamo di definire un costruttore "Punto(int x)"; nell'istanziazione dell'oggetto, se sarà dato un intero come parametro, il compilatore sceglierà quest'ultimo, in alternativa, se non è dato niente, sceglierà il primo. Qualunque altro scenario comporta errori di compilazione.

2.4 Modificatori, visibilità e memoria di un programma

Avrai sicuramente notato le keyword usate nella dichiarazione di classi o utilizzate per le variabili; queste si chiamano **modificatori** e sono capaci di cambiare il significato delle componenti del programma. Approfondiamone il concetto ed il significato.

Modificatore `public`

Applicabile a classi, oggetti e variabili. Rende la componente accessibile in qualunque altro file. Tendenzialmente, volendo rendere il codice sicuro, non viene utilizzato per variabili.

```
1 public class PublicClass {
2     public PublicClass () { /* Blocco di codice */ }
3 }
```

Modificatore protected

Applicabile a oggetti, metodi e attributi. Restringe l'accesso alla componente, consentendolo solo alla classe in cui è dichiarata e le sue eventuali sottoclassi, a prescindere dal pacchetto. Attua il principio di ereditarietà, il quale sarà spiegato in dettaglio più avanti.

```
1 public class PublicClass {
2     protected int value = 1;
3 }
4
5 public class TrustedPerson extends PublicClass {
6     // La subclass accede a value senza problemi
7     int safeVar = value;
8 }
```

Modificatore private

Applicabile a oggetti e attributi. Rende la componente visibile esclusivamente dalla classe in cui è dichiarata. Usato molto spesso per sfruttare l'incapsulamento, se vi si prova ad accedere da classi differenti, il compiler darà errore.

```
1 public class PublicClass {
2     private int invisible = 1;
3 }
4
5 public class NoobHacker {
6     // Azione illegale. Il compiler si lagna.
7     int stealVar = invisible;
8 }
```

Modificatore package private

Assegnato in automatico dal compilatore in assenza di modificatori, restinge l'accesso, consentendolo esclusivamente a classi di uno stesso pacchetto.

Prima di introdurre l'ultimo modificatore, è necessario parlare della memoria utilizzata dai programmi Java. Abbiamo una parte di memoria **static**, usata per elementi condivisi da tutte le istanze di classe, come definizioni di classe e campi statici; un'altra di **heap**, usata per l'allocazione di memoria dinamica e quindi istanziazione di oggetti, ed un'ultima di **stack**, dedita agli elementi creati in runtime. Tradotto in codice, abbiamo:

```
1 public class memoryTest {
2     // Variabile nuova, spazio allocato in heap
```

```

3     int i;
4     // Oggetto String statico, condiviso da ogni classe
5     static String s1;
6     void aMethod () {
7         // s2 non static, elemento creato in runtime, va in stack memory.
8         String s2 = new String("abc");
9         s1 = s2;
10    }
11 }
```

Nota importante da tenere a mente: i metodi statici possono interagire esclusivamente con altri metodi statici; altrimenti si avrà un errore di compilazione.

2.5 Costrutti condizionali e ciclici

Ogni linguaggio di programmazione contiene i costrutti per la manipolazione del flow, siano essi condizioni o cicli non importa. Saranno sempre presenti, seppur con forma differente. Supponendo che tu abbia già frequentato programmazione 1, salterò direttamente alle sintassi diverse da quelle del C, perché **if-else**, **while**, **do-while**, **switch** e **for** sono definiti esattamente come nel suddetto linguaggio.

Tuttavia, dalla versione Java 5, è stato introdotto l'**enhanced for loop**, che svolge esattamente allo stesso modo le funzioni del suo gemello, ma ha una sintassi semplificata.

```

1   for (tmpVar : iterObj) {
2       // Blocco di istruzioni
3   }
```

In parole povere, dice "scorri tutto iterObj con indice tmpVar", quindi è consigliabile usarlo quando si ha la certezza di voler scorrere un oggetto iterabile per intero.

Anche il costrutto switch ha ottenuto migliorie. Mettiamo caso di avere più casi che riportano uno stesso numero; in una scrittura tradizionale sarebbe necessario definire casi separati, ma in Java è possibile raggrupparli ed usare un operatore **arrow** per indicare ciò che devono eseguire.

```

1   switch (colore) {
2       case VERDE -> System.out.println("Luce verde");
3       case GIALLO -> System.out.println("Luce gialla");
4       case ROSSO -> System.out.println("Luce rossa");
5   }
```

Non solo, ma possiamo anche ritornare valori dal blocco con la keyword **yield**, per il quale abbiamo due scritture diverse. Una usa arrow, l'altra i due punti e dove entrambe svolgono una stessa funzione, non è possibile mischiarle. Bisogna necessariamente scegliere una delle due notazioni. Questo perché usando la prima, è come se ci fosse un break incorporato nel caso, mentre nella seconda è ancora presente il fall-through.

```

1 // Notazione con operatore arrow '->'
2 String season = switch (month) {
3     case DECEMBER, JANUARY, FEBRUARY -> "Winter";
4     case MARCH, APRIL, MAY -> "Spring";
5     case JUNE, JULY, AUGUST -> "Summer";
6     case SEPTEMBER, OCTOBER, NOVEMBER -> "Autumn";
7 }
8
9 // Notazione con operatore colon ':'
10 String season = switch (month) {
11     case DECEMBER, JANUARY, FEBRUARY: "Winter";
12     case MARCH, APRIL, MAY: "Spring";
13     case JUNE, JULY, AUGUST: "Summer";
14     case SEPTEMBER, OCTOBER, NOVEMBER: "Autumn";
15 }
```

2.6 Array, enumerazioni e record

In Java è possibile dichiarare **array** mono- e bidimensionali; sono visti come oggetti speciali allocati in heap, quindi definiti in runtime, e da un punto di vista pratico sono sequenze di puntatori ad oggetto. Alcuni aspetti importanti sono:

- In mancanza di inizializzazione, la JVM li setta a null.
- Post-dichiarazione, sarà impossibile modificarne la lunghezza.
- Essendo sequenze di puntatori, il metodo equals non funzionerà come negli oggetti normali.

```

1 // Dichiarazione di array
2 int[] arr = new int[dimensione];
3 // Scrittura in un indice specifico
4 arr[numeroIndice] = NomeClasse(eventuali_parametri);
5 // Accesso ad un elemento in un indice specifico
6 int var = arr[numeroIndice];
```

Per una manipolazione corretta e agevolata di array è utile la libreria **java.util.Arrays**, contenente metodi per effettuare confronti e stampare il contenuto. Verrà approfondita più avanti. Naturalmente, per scorrerli e lavorarci sarà necessario utilizzare costrutti ciclici.

Le matrici hanno ricevuto delle migliorie; la loro dichiarazione è simile a quella degli array ed è possibile usare su di esse tutti i metodi utili per questi ultimi. Inoltre, in quanto sequenze di puntatori, è possibile scambiare facilmente righe e colonne.

```

1 // DichiaraZione ed inizializzazione di una matrice di interi
2 int[][] matrix = {{1,2,3}, {4,5,6}, {7,8,9}};
3 // Per scambiare righe o colonne puoi prendere il puntatore.
4 int[] tmp = matrix[0];
5 matrix[0] = matrix[matrix.length-1];
6 matrix[matrix.length-1] = tmp;
7 // Stampa gli elementi di una matrice
8 for (int[] row : matrix) System.out.println(Arrays.toString(row));

```

Un altro elemento importante per la programmazione in Java sono i **tipi enumerazioni**. Sono classi che rappresentano un insieme finito di costanti, le quali sono tutte le istanze che può assumere l'eventuale oggetto.

Le enumerazioni si definiscono con la keyword **enum**, ed il loro vantaggio sta nell'efficienza del processo di recupero valori; è infatti consigliato utilizzarle in necessità di richiamare più volte determinati dati.

```

1 // DichiaraZione dell'enumerazione
2 public enum Numbers { ONE, TWO, THREE };
3 // IstanZiaZione dell'oggetto
4 Numbers numOne = Numbers.ONE;

```

Gli elementi delle enumerazioni, in quanto già rappresentanti un'istanza della classe, sono implicitamente del tipo Months, per questo non è necessario utilizzare new.

2.7 Gestione degli errori

- Eccezioni implicite ed esplicite (throw/catch), gerarchia eccezioni, controllate/non controllate. Throws per metodi, definizione di classi di eccezione

Chapter 3

Paradigmi OOP

3.1 Incapsulamento

L'incapsulamento è un concetto che ha origine nelle modalità di interazione nel mondo reale. Così come per interagire con una persona si usa la voce per ottenere informazioni specifiche, allo stesso modo gli oggetti comunicano con interfacce apposite al fine di ritornare dati. Questa filosofia si ottiene controllando l'accesso ai dati tramite le keyword dei modificatori di accesso. Più precisamente, bisogna:

1. Dichiare gli attributi di una classe come **privati**, per renderli inaccessibili ad altre classi al di fuori di questa.
2. Creare dei metodi **pubblici** per accedere, modificare e riportare gli attributi privati in maniera controllata, talvolta con dei controlli per assicurarsi che i dati siano presentati con certe caratteristiche. Questi metodi si chiamano **setter**, per assegnare il dato all'oggetto, e **getter**, per accedere al dato dell'oggetto.

```
1 public class Date {  
2     private int day, month, year;  
3  
4     // Metodo setter per garantire che giorno sia un valore corretto  
5     public void setDay (int g) {  
6         if (j >= 1 && j <= 31) giorno = g;  
7         else System.out.println("Invalid day");  
8     }  
9  
10    // Metodo getter per ritornare il valore in sicurezza  
11    public int getDay () { return day; }  
12  
13    public void setMonth (int m) {  
14        if (m <= 1 && m <= 12) month = m;  
15        else System.out.println("Invalid month");  
16}
```

```

16     }
17
18     public int getMonth () { return month; }
19
20     public void setYear (int y) {
21         if (y <= 0) year = y;
22         else System.out.println("Invalid year");
23     }
24
25     public int getYear () { return year; }
26 }
```

3.2 Ereditarietà

Quello di **ereditarietà** è un concetto strettamente legato all'insiemistica. Partiamo dal presupposto che esiste un insieme universo, il quale comprende ogni singola altra cosa nel mondo; in Java, le classi funzionano con la medesima dinamica. Tutte le classi sono un sottoinsieme improprio di **Object**, la quale presenta i seguenti metodi per noi importanti:

- **protected Object clone()**: Istanzia e ritorna una copia dell'oggetto richiesto.
- **boolean equals(Object obj)**: Controlla se un oggetto è uguale a quello chiamante.
- **int hashCode()**: Ritorna il valore dell'hashcode dell'oggetto chiamante, ovvero la parte sinistra alla chiocciola della reference.
- **String toString()**: Ritorna una rappresentazione dell'oggetto sotto forma di stringa.

Tutte le classi, e quindi anche i tipi, sono **estensioni** della classe **Object**, e di conseguenza potranno chiamare ed eseguire i metodi in essa contenuti. Questo concetto è naturalmente replicabile con ulteriori sottoclassi, quindi ci è concesso creare nuovi metodi e campi riutilizzabili in più file senza che vengano ridefiniti. La potenzialità di questo paradigma sta nella riduzione all'estremo di codice ripetuto; le sottoclassi sono quindi capaci di attingere da ciò che è definito nella superclasse, e, nel caso dei metodi, fare ciò che è chiamato **overriding**

Supponiamo ora di avere una classe "Vehicle". Il concetto di veicolo è specificabile in sottoinsiemi come automobili, biciclette e simili. In Java ciò si traduce come:

```

1  public class Vehicle {
2      protected int num;
3      protected int getNum() { /* Blocco di codice */ }
```

```

4     public Vehicle { /* Blocco del costruttore */ }
5 }
6
7 // Estensione di Vehicle, chiama il metodo per ottenere il numero.
8 public class Car extends Vehicle {
9     public Car {
10         this.num = super.getNum();
11     }
12 }
13
14 // Ridefinizione di getNum per mantenere lo stesso nome e
15 // semplificare il codice
16 public class Bicycle extends Vehicle {
17     @Override
18     public int getNum() { /* Ridefinizione del codice */ }

```

L'accesso a campi e metodi della superclasse avviene tramite la keyword **super**, se questi sono stati dichiarati come pubblici o protetti. Questa parola è anche strettamente legata al metodo costruttore; questo non è ereditato dalle sottoclassi, tuttavia è necessario che queste abbiano anche le caratteristiche della superclasse e siano costruite in tali termini. In soldoni, i costruttori non sono ereditati ed ogni sottoclasse ha bisogno del proprio, ma quest'ultimo chiamerà necessariamente il costruttore della sovraccoppiata con `super()`.

La ridefinizione è invece per prima cosa segnalata da **@Override**, per poi riscrivere il blocco di codice. Quest'ultima feature è particolarmente utile per mantenere il numero di nomi basso e rendere il codice più chiaro a livello di struttura.

Un'ultima caratteristica del linguaggio utile è la possibilità di controllare se una classe è superclasse di un'altra, con la keyword **instanceof**. Per esempio, in un codice che rappresenta Person, Student, Lecturer e Sam avremo:

```

1 Student sam = new Student();
2
3 (sam instanceof Student) // True, Identità.
4 (sam instanceof Person) // True, Person sovraccoppiata di Student.
5 (sam instanceof Lecturer) // False, Student non legato a Lecturer.
6 (sam instanceof Object) // Tautologia.

```

Un compito comune da eseguire in campo di ereditarietà ed istanziazione di oggetti è controllare se questi siano uguali o meno; come già specificato, la classe Object ha con sé il metodo `equals()`, che consente di fare proprio questo. Tuttavia, Java salva gli oggetti con riferimenti diversi per differenziarli, indipendentemente dal loro contenuto. Supponiamo per esempio di istanziare due stringhe sintatticamente uguali; se non ridefinito correttamente, come da suo funzionamento, ritornerà false.

Dunque qui abbiamo due strade per correggere questo comportamento. Possiamo fare overriding del metodo `equals()` e specificare che cosa deve essere uguale per far sì che ritorni true, oppure più semplicemente ridefinire questo metodo insieme ad `hashCode()`.

Per quest'ultima soluzione è necessario far sì che la stessa reference sia assegnata ad ogni oggetto i cui campi sono uguali ad un altro.

Un'altra dinamica a cui prestare attenzione è legata all'incapsulamento; generalmente, i campi dichiarati nelle superclassi, a meno che non si voglia siano condivisi a tutti i figli, sono dichiarati come privati; sarà quindi necessario utilizzare metodi getter per potervi accedere, in quanto sono gestiti come pubblici.

3.3 Polimorfismo

Per **polimorfismo** intendiamo un'entità che può assumere più forme; nella programmazione a oggetti si può implementare in diverse modalità. Per esempio, restando sempre nel campo dei riferimenti, diciamo che una reference di tipo *T* può puntare ad un oggetto di tipo *S* se e solo se *S* è *T* oppure una sua sottoclasse. In quest'ultimo caso, gli oggetti di tipo *T* possono essere rimpiazzati da oggetti di tipo *S*, usando il **principio di sostituzione di Liskov**; quindi:

```

1 Person p;
2 p = new Person();    // Corretto, T=S.
3 p = new Student();   // Corretto, T sottoinsieme di S
4
5 Person person = new Person("Paul");
6 Student student = new Student ("Sam", 123);
7 person = student;   // Sostituzione corretta, assegnato un sottotipo
8 student = person;   // Errore di compilazione.

```

Nell'ultimo caso, l'errore avviene perché il compilatore effettua una ricerca ricorsiva dei metodi, partendo dalla sottoclasse fino ad arrivare a Object. Se ritorna un problema, è perché non trova il metodo chiamato in nessuna delle classi, quindi bisogna fare attenzione a rispettare i parametri da dare alle funzioni.

Abbiamo già menzionato il concetto di type casting; la stessa dinamica è applicabile agli oggetti, in due direzioni:

- **Upcast:** Garantito dal principio di sostituzione, type safe. Visto nello snippet di prima, dove ad un oggetto person è assegnato uno student. Si può scrivere implicitamente poiché è eseguito dal compiler in runtime.
- **Downcast:** Necessario esplicitarlo, non ha garanzia di essere type safe. Nel caso di prima, riguarda il caso di errore di compilazione; per far sì che sia corretto bisogna castare il tipo Student prima di person. Per evitare eventuali problemi è consigliato l'utilizzo di instanceof per controllare le superclassi.

3.4 Astrazione

Per **astrazione** intendiamo la possibilità di descrivere la forma del programma senza implementarne le funzionalità. Risulta utile sia per avere una chiara definizione della struttura delle classi, sia per, come vedremo più avanti, utilizzarle come esempio e ridurre drasticamente la dimensione del codice.

Introduciamo quindi il nuovo modificatore **abstract**, il quale è utilizzabile su metodi e classi; nel primo caso consente di descrivere una funzionalità della classe senza definire il suo funzionamento, ragion per cui il metodo non sarà invocabile e definibile esclusivamente in **classi astratte**. Queste ultime hanno la particolarità di avere almeno un metodo astratto, il quale rende impossibile una loro istanziazione.

Qui entra in gioco l'ereditarietà; per poter utilizzare classi astratte sarà necessario estenderle in sottoclassi normali con tutti i metodi definiti. L'utilità è lampante: descrivere un comportamento generale che avrà caratteristiche specifiche per ogni sottoclasse, ridefinito grazie all'override dei metodi. Questo è un paradigma di programmazione, infatti, e si chiama **Template**.

```

1 // Definizione della classe astratta
2 public abstract class Strumento {
3     public String nome;
4     public String prezzo;
5     // Metodo che rende la classe effettivamente astratta
6     public abstract void SuonaFaDiesis();
7 }
8
9 // Estensione concreta di Strumento per renderla istanziabile
10 public class Chitarra extends Strumento {
11     @Override
12     public void SuonaFaDiesis () { /* Ridefinizione */ }
13 }
14
15 // Estensione astratta di strumento
16 public abstract class StrumentoAFiato extends Strumento { }
17
18 public class Flauto extends StrumentoAFiato {
19     @Override
20     public void SuonaFaDiesis () { /* Ridefinizione */ }
21 }
```

Se portiamo il concetto di classe astratta all'estremo, quindi ogni metodo della classe sarà definito come astratto, arriveremo a quella che è considerata un'**interfaccia** pubblica. Rappresentano la parte dell'oggetto visibile ed interagibile dall'esterno, nascondendo i procedimenti interni; sono tutte intrinsecamente definite come pubbliche e astratte.

Naturalmente, non essendo concrete, non possono essere definite e sono viste come tipo esclusivamente per il riferimento. Inoltre, ogni metodo ivi presente è pubblico, mentre i campi sono statici e finali. Le interfacce non si estendono, ma vengono **implementate**.

implementate con l'apposita keyword **implements**, la quale svolge un lavoro analogo ad extends, permettendo di ereditare la forma dei metodi e dei campi alla sottoclassse implementativa.

```

1 // Dichiarazione di interfaccia
2 public interface Pesabile {
3     String UDM = "Kg";      // Implicitamente anche static final
4     double getPeso();
5 }
6
7 // Implementazione di interfaccia
8 public class Articolo implements Pesabile {
9     private double peso;
10    private String descrizione;
11
12    public Articolo (String descrizione, double peso) {
13        setDescrizione(descrizione);
14        setPeso(peso);
15    }
16
17    @Override
18    public double getPeso () {
19        return peso;
20    }
21 }
```

Sebbene non si possano ereditare più classi, per una classe concreta è possibile implementare più interfacce allo stesso tempo, mentre un'interfaccia può estenderne una o multiple senza poterle implementare.

- Classi anonime, espressioni lambda, interfacce funzionali - Parametri varargs, tipi generici, libreria Comparable<T>. Vincoli sulle variabili di tipo

Chapter 4

Modelli di progettazione

I **modelli di progettazione** o design pattern sono soluzioni standardizzate a problemi comuni in ambito di sviluppo software. Risultano utili per dare un'idea del workflow adattato ed evita che si vada a reinventare la ruota. Consentono, di conseguenza, di creare codice più mantenibile ed efficiente in una struttura ripetibile. Si dividono in tre categorie:

- **Creazionali:** Rendono un sistema indipendente dal modo in cui gli oggetti sono istanziati ed elaborati.
- **Strutturali:** Scolpiscono una composizione di classi ed oggetti per formare una struttura più grande. Utili per facilitare la progettazione e minimizzare le dipendenze fra le parti.
- **Comportamentali:** Lavorano sull'assegnazione di responsabilità fra gli oggetti, facendo dipendere un sistema dalla composizione e l'interazione fra gli oggetti.

Il motivo per cui utilizzare queste strategie è autoesplicativo: scrivere codice pulito, mantenibile e performante.

4.1 Singleton

Appartenente ai pattern creazionali, implica che ogni classe vada a rappresentare un concetto il quale richieda l'implementazione di una singola sua istanza. Questo modello è utilizzato in ambiti dove è richiesto limitare l'istanziazione degli oggetti.

```
1 public RingOfPower {  
2     private static String owner = "Sauron";  
3     private static RingOfPower instance;  
4  
5     private RingOfPower () {}
```

```
6     // Blocca eventuali creazioni di istanze e ritorna quella esistente
7     public static RingOfPower getInstance () {
8         if (instance == null) { instance = new RingOfPower(); }
9         return instance;
10    }
11 }
12 public String getOwner () { return owner; }
```

Naturalmente, essendo un metodo static, per ottenere l'istanza sarà necessario chiamarla con **RingOfPower.getInstance()**.

4.2 Iterator

4.3 Observer

4.4 Factory

Chapter 5

Librerie utili

5.1 Libreria digitale

Le librerie digitali di Java sono un insieme di funzioni contenute in **pacchetti** appositi e fornite da terze parti. Come altri utenti ne hanno scritte, così potremmo fare anche noi. In ogni caso, tutti i file da eseguire sono visti come classi, ed infatti dovranno essere compresi nel classpath, se non sono standard.

Per utilizzare una libreria è necessario importarla nel file desiderato con la keyword **import**. Per esempio, nella libreria `java.util` è presente la classe `Scanner`, che viene usata per ricevere input da tastiera.

```
1 // Aggiunge il pacchetto Scanner dal path java/util/Scanner
2 import java.util.Scanner;
3
4 public class Mult {
5     public static void main(String args[]) {
6
7         // Dichiarazione dell'oggetto keyScan di classe Scanner
8         Scanner keyScan = new Scanner(System.in);
9         int n1, n2;
10
11        System.out.print("Inserisci il primo fattore: ");
12        // Assegna a n1 l'intero letto da tastiera, idem n2.
13        n1 = keyScan.nextInt();
14        System.out.print("Inserisci il secondo fattore: ");
15        n2 = keyScan.nextInt();
16
17        // Chiudi lo scanner con il metodo close().
18        keyScan.close();
19        System.out.println("Risultato: " + n1*n2);
20    }
21 }
```

Quindi abbiamo capito che un pacchetto è un insieme di classi le quali sono logicamente correlate. Lo scopo principale è strutturare il codice in modo più chiaro grazie alla modularità che ne consegue. In termini più semplici, è considerabile come una libreria le cui interfacce sono date dalle classi.

I pacchetti possono essere innestati ed il path è dato dalla segnatura come visto nello snippet; i punti sostituiscono lo slash. In assenza di una dichiarazione del pacchetto, al file verrà associato quello di default, **package private**, il quale lo renderà inaccessibile da altri file. L'uso di quest'ultimo è sconsigliato e considerato cattiva pratica.

La struttura dei pacchetti influenza anche la visibilità delle classi. Per esempio, supponiamo di avere un classpath di pacchetti "it.univr.bugs". Se inseriamo il main all'interno della directory univr e le classi funzionali all'interno di bugs, queste ultime non saranno visibili dalla prima; quindi è necessario importare il pacchetto con le modalità già viste.

```
1 package it.univr; // Specifica del path corrente
2 import it.univr.bugs.*; // Per includere ogni classe
3 import it.univr.bugs.Hornet; // Per includere una classe specifica
```

5.2 java.lang.*

Il pacchetto `java.lang.*` comprende la libreria nativa del linguaggio, contenente tutte le funzioni di base come costrutti, oggetti e altri strumenti.

5.2.1 Classi wrapper

Le classi wrapper rappresentano sotto forma di classe i tipi primitivi. Sono compresi di campi e metodi per lavorare in un ambiente completamente orientato agli oggetti. Sono immutabili e si definiscono con lo stesso nome dei tipi primitivi, ma con la prima lettera maiuscola; abbiamo quindi: **Byte**, **Short**, **Integer**, **Long**, **Float**, **Double**, **Char** e **Boolean**.

Originalmente, per ottenere i valori da queste classi, era necessario fare wrapping e unwrapping coi relativi metodi, tuttavia, da Java 5, è stato implementato nel compilatore il concetto di **autoboxing** e **autounboxing**, consentendo di gestire le classi wrapper come si farebbe coi tipi primitivi.

```
1 Integer wi = 2;
2 int j = 0;
3
4 j = wi + 5; // Sostituisce j = wi.intValue() + 5;
5 wi = 3; // Sostituisce wi = new Integer(3);
6 wi = j; // Sostituisce wi = new Integer(j);
```

In particolare, la classe Character ha alcuni metodi statici di utility dal nome particolarmente esaustivo, come per esempio isLetter(), isDigit(), isSpaceChar(), toUpperCase(), toLowerCase() e altri.

5.2.2 .System

La classe System non può essere istanziata e comprende campi e metodi utili per la gestione di input/output standard e flusso. Dà inoltre accesso a proprietà esternamente definite e variabili di ambiente, permette di caricare file e librerie, ed infine un metodo di utility per copiare velocemente una porzione di array.

```

1 // Campi visti
2 static PrintStream err      // stderr stream
3 static InputStream in       // stdin stream
4 static PrintStream out      // stdout stream
5
6 // Metodi visti
7 static long currentTimeMillis() // Ritorna l'ora attuale

```

5.2.3 .String, StringBuilder

.String: Le stringhe sono costanti e senza terminatore, str.length(), str.charAt(i), s.equals(t), str.indexOf(c), str.substring(start, end), str.replace(target, replacement), format()

.StringBuilder StringBuilder delete(int start, int end), StringBuilder insert(int index, String str), StringBuilder reverse()

5.2.4 .Math

La classe Math non è istanziabile e contiene metodi per effettuare operazioni numeriche di base come esponenziali, logaritmi, radici e funzioni trigonometriche.

```

1 // Campi visti
2 static double E    // 2.71
3 static double PI   // 3.14
4
5 // Metodi visti
6 static int abs (int n) // Valore assoluto di n
7 static double log (double n) // logaritmo in base e di n
8 static double log10 (double n) // logaritmo in base 10 di n
9 static int max (int a, int b) // Massimo fra a,b
10 static int min (int a, int b) // Minimo fra a,b
11 static long round (double d) // Approssimazione per ecc/dif
12 static double sin (double r) // Seno di angolo r in radianti
13 static double cos (double r) // Coseno di angolo r in radianti
14 static double tan (double r) // Tangente di angolo r in radianti

```

```

15     static double sqrt (double n)    // Radice quadrata positiva di n
16     static double toDegrees (double r) // Passa da rad a deg
17     static double toRadians (double d) // Passa da deg a rad

```

5.2.5 .Comparable

L’interfaccia Comparable porta un metodo utile generalizzato per paragonare due oggetti.

```

1 // Negativo se this<obj, zero se this=obj e positivo se this>obj
2 public int compareTo (T obj)

```

Esempio di utilizzo interfaccia Comparable mantenendo la sua logica facendo override del metoto compareTo:

```

1 public class Student extends Person implements Comparable {
2     // ...
3     @Override
4     public int compareTo(Object obj) {
5         Student other = (Student) obj; // cast al tipo specifico
6         return this.matricola - other.matricola;
7     }
8 }

```

5.2.6 .Iterable, .Iterator

Se una classe implementa l’interfaccia Iterable, i suoi oggetti potranno essere iterati con un ciclo for-each grazie al suo uso dell’interfaccia Iterator, parte del JCF, il quale sarà approfondito più avanti.

```

1 // Metodi visti
2 boolean hasNext () // Vero se l'iterazione ha piu' elementi
3 E next () // Torna il prossimo elemento

```

Esempio di utilizzo:

5.3 java.util.*

Il pacchetto `java.util.*` contiene varie funzioni di utility per rendere il codice più leggibile, astratto, modulare e sicuro.

5.3.1 .Scanner

netxLine, nextInt, nextFloat

5.3.2 .Random

La classe Random è istanziabile, ed è usata per la generazione di variabili pseudocasuali.

```
1 // Costruttori
2 Random()
3 Random(long seed)
```

```
4  
5 // Metodi  
6 boolean nextBoolean() // Casuale true/false  
7 double nextDouble() // Decimale fra [0.0, 1.0)  
8 float nextFloat() // Decimale fra [0.0, 1.0)  
9 int nextInt() // Casuale intero [-2^31, 2^31)  
10 int nextInt(int max) // Casuale intero [0, max)  
11 long nextLong() // Casuale intero [-2^63, 2^63)
```

5.3.3 .Arrays

5.3.4 Java Collection Framework

5.4 java.io.*

Il pacchetto `java.io.*` fornisce funzioni relative alla gestione di un flusso di dati, sia in input, che in output.