

Università di Trieste

Laurea in ingegneria elettronica e informatica

Enrico Piccin - Corso di Fondamenti di informatica - Prof. Sylvio Barbon Junior

Anno Accademico 2021/2022 - 1 Marzo 2022

Indice

1	Introduzione a Java	3
1.1	Editor	3
1.2	Compilazione	3
1.3	Lettura e interpretazione	3
1.4	Ambienti	3
1.5	Linguaggi di programmazione	4
1.6	Programmi traduttori: compilatore e interprete	4
1.7	Soluzione di problemi con il calcolatore	5
1.8	Algoritmo e programma	6
2	Pratica di programmazione in Java	7
2.1	Computabilità	7
2.2	Paradigma di programmazione	8
2.2.1	Paradigma dichiarativo	8
2.2.2	Paradigma procedurale	8
2.3	Linguaggio imperativo	8
2.4	Errori in Java	10
3	I dati in Java	11
3.1	Booleano	12
3.2	Intero	12
3.3	Floating	14
3.4	Definizione di variabili	15
3.5	Espressioni	15
3.6	Operatore condizionale	16
3.7	Incremento e decremento	16
3.8	Altri operatori	17
3.9	Casting - Conversione di tipo	17
3.10	Classe Math	17
3.11	Classe String	18
3.12	Classe Integer	18
3.13	Classe Console	19

Listings

1	Esempio di codice sorgente in Java	7
2	Esempio di compilazione in Java	7
3	Esempio di esecuzione in Java	7
4	Somma di due numeri costanti in Java	9
5	Dichiarazione di una variabile in Java	9
6	Comparazione tra due numeri costanti in Java	12
7	Conversione da intero a carattere in Java	13
8	Operazioni reali in Java	14
9	Dichiarazione di variabili in Java	15
10	Dichiarazione di costanti in Java	15
11	Ordine delle operazioni in Java	15
12	Operatore condizionale in Java	16
13	Incremento in Java	16
14	Inizializzazione di una stringa in Java	18
15	Classe Integer in Java	18
16	Classe Console in Java	19

1 Marzo 2022

1 Introduzione a Java

Java è un linguaggio di programmazione rigido e fortemente tipizzato, ovvero esige la dichiarazione di tutte le variabili, con il loro tipo e con una loro inizializzazione. La **struttura formale** del linguaggio, pertanto, è predominante ed è ciò che caratterizza Java rispetto ad altri linguaggi di programmazione, come *Python* o *PHP*.

Java, inoltre, è un linguaggio che opera al di sopra del sistema operativo, eliminando l'interdipendenza con il substrato software che permette l'esecuzione dei programmi: in altre parole, cambiando il sistema operativo non cambia il **codice sorgente**, ma solamente la piattaforma sulla quale esso viene eseguito; si dice, in tale caso, che **Java è un linguaggio portabile**.

Tuttavia, se da un lato tale impostazione costituisce un vantaggio, dall'altro rappresenta anche un limite: a parità di programma da eseguire, un programma scritto in Java sarà più lento, nell'esecuzione, di un programma scritto in C, per esempio, il quale è fortemente dipendente dall'ambiente software di esecuzione e permette di controllarne la gestione della memoria e dell'indirizzamento al fine di ottenere un'ottimizzazione massima. Questo in quanto Java è un **linguaggio interpretato**, che necessita prima di una **pseudocodifica** per essere seguito su una **macchina virtuale**, mentre C è un *linguaggio compilato direttamente* sfruttando la struttura del sistema operativo nativo.

1.1 Editor

La realizzazione di un programma in Java parte dalla scrittura del *codice sorgente* mediante un **editor**, anche chiamate **IDE** (dall'inglese *Integrated Development Environment*), ossia un programma di utilità che consente di inserire e memorizzare un testo e di modificarlo successivamente per effettuare aggiunte o correzioni.

1.2 Compilazione

Il codice sorgente scritto in Java che, proprio per questo, presenta estensione **.java**, al fine di poter essere eseguito dalla macchina, deve essere **compilato** da un **compilatore** (che nel caso di Java è il **javac**, o **JDK**, il quale permette di trasformare delle istruzioni elaborate con un linguaggio *user-oriented* (di **alto livello**) in un linguaggio *machine-oriented* (di **basso livello**), ovvero sia più vicino alla macchina, tale per cui la macchina lo possa comprendere ed eseguire. Nel caso di Java, la "macchina" che andrà ad eseguire le istruzioni così tradotte è una **macchina virtuale**, mentre nel caso del linguaggio C, la compilazione serve ad ottimizzare il programma finale, grazie alla forte interdipendenza tra linguaggio di programmazione e hardware sottostante.

Il risultato della compilazione di un codice sorgente .java è il **codice compilato** (o **bytecode**), con estensione **.class**: esso non deve essere più compilato e può essere eseguito su ogni piattaforma hardware-software.

1.3 Lettura e interpretazione

Il codice compilato (o bytecode), viene letto dal **loader**, ossia dalla macchina virtuale **java JRE**, la quale effettua la verifica del codice compilato (**bytecode verifier**) e ne interpreta le istruzioni.

1.4 Ambienti

Il linguaggio Java, per quello che si è detto, è un **linguaggio portabile** (in quanto può essere eseguito in diversi ambienti hardware e software) e un **linguaggio ad oggetti puro**, in quanto si basa sul **paradigma di programmazione orientato agli oggetti** (OOL, Object Oriented Language). Due, inoltre, sono delle tecnologie che permettono una maggiore gestione dei programmi:

1. **Garbage Collector**: tool di gestione della memoria, per motivi di sicurezza e di semplicità di programmazione, pulendo ed eliminando locazioni di memoria inutilizzate;

2. **Multithreading**: tecnologia che consente la gestione dell'esecuzione contemporanea di più task all'interno della stessa applicazione. Il processore, tramite la tecnologia **time sharing** permette di gestire lo scheduling dei processi in modo tale da permettere un'esecuzione quanto più simultanea delle diverse task.

La tecnologia Java, infine, si avvale di tre importanti tool per la sua esecuzione:

1. **JDK** (Java Development Kit): un set completo di **API** (librerie di funzioni precostituite che consentono di eseguire operazioni automaticamente) e una serie di tool per lo sviluppo di applicazioni Java;
2. **JSE** (Java Standard Edition): pacchetto base per lo sviluppo di normali applicazioni Java (che possono andare dagli **Applets** a **Desktop applications** con *Swing* o *Java FX* per l'interfaccia grafica). Esistono anche **JEE** (Java Enterprise Edition) per lo sviluppo di applicazioni server di grandi aziende e **JME** (Java Mobile Edition) per lo sviluppo di applicazioni mobile.
3. **JRE** (Java Runtime Environment), ambiente per l'esecuzione delle applicazioni Java tramite **JVM**, o Java Virtual Machine.

1.5 Linguaggi di programmazione

I linguaggi di programmazione si possono suddividere in due grandi categorie:

1. linguaggi di **basso livello** (**linguaggi macchina** e Assembly), che sono, quindi, linguaggi che il calcolatore è in grado di comprendere;
2. **linguaggi ad alto livello** o **linguaggi evoluti**, quindi più vicini al programmatore e che consentono l'uso di **nomi simbolici** che corrispondono a più set di istruzioni linguaggio macchina.

1.6 Programmi traduttori: compilatore e interprete

Di seguito si espone la definizione di **compilatore**:

COMPILATORE

Il **compilatore** è un programma che traduce un programma sorgente scritto in linguaggio ad alto livello in un programma oggetto in linguaggio macchina.

Esso, inoltre, svolge tre importanti funzioni di analisi:

1. **analisi lessicale**: consente di individuare le parole chiave e riservate del linguaggio di programmazione, così come del vocabolario e permette di costruire la tabella dei simboli;
2. **analisi sintattica**: ossia il controllo della correttezza delle istruzioni al fine di verificare se esse sono scritte rispettando la sintassi del linguaggio Java, cioè le regole della grammatica;
3. **analisi semantica**: ovvero il controllo della validità del significato degli elementi in base al contesto (per esempio la presenza delle istruzioni dichiarative necessarie).

Pertanto il compilatore individua e segnala tutti gli **errori formali**: se vi sono errori, la traduzione non può avvenire. Se non ci sono errori, il compilatore passa alla fase di sintesi durante la quale viene generato il codice oggetto, di solito in formato rilocabile.

Sarà poi compito del **linker** trasformare il programma oggetto in programma eseguibile (con estensione .class), il quale verrà poi eseguito dalla macchina virtuale **JVM** grazie all'**interprete** che traduce le istruzioni del linguaggio ad alto livello in linguaggio macchina, una per una, al momento dell'esecuzione.

Durante il **runtime** vengono anche rilevati degli errori di esecuzione, dovuti non alla scorrettezza formale del codice sorgente, ma ad un uso scorretto del programma.

L'impiego di un compilatore o di un interprete presenta una serie di vantaggi e di svantaggi:

Compilatore	Interprete
VANTAGGI	
maggior velocità di esecuzione	semplicità di messa a punto dei programmi poiché si lavora in ambiente interattivo
risparmio di memoria	maggior portabilità dei programmi
rilevazione di tutti gli errori formali	
consente la segretezza del programma sorgente, in quanto dopo essere stato compilato non è possibile risalire al codice di partenza	
non è necessario codice aggiuntivo	
SVANTAGGI	
tempi di creazione del programma più lunghi, per la ricerca di librerie e funzioni specifiche	maggior occupazione di memoria
minore portabilità	l'esecuzione risulta più lenta
	non dà garanzia di correttezza sintattica
	non consente la segretezza del codice sorgente

Figura 1: Vantaggi e svantaggi del compilatore e dell'interprete

Osservazione: Si osservi che Java è **parzialmente compilato** e **interpretato**.

1.7 Soluzione di problemi con il calcolatore

In informatica, un **problema** è una qualsiasi situazione alla quale è necessario trovare una soluzione. Per la risoluzione di un problema è necessario analizzare diversi elementi

1. la situazione iniziale (quali sono i dati del problema): i dati che riguardano il problema sono tutte le informazioni disponibili all'inizio e quelle che si desiderano ottenere come soluzione del problema;
2. che cosa si desidera ottenere (risultati): le azioni che possono essere eseguite nel processo risolutivo sono le operazioni che il computer è in grado di eseguire; l'insieme delle istruzioni costituisce l'**algoritmo**;
3. le risorse a disposizione, variabili a seconda dell'hardware sottostante.

1.8 Algoritmo e programma

Di seguito si espone la definizione di **algoritmo**:

ALGORITMO

Un algoritmo è un procedimento che permette di ottenere dei risultati (dati in uscita o di **output**) partendo da alcuni dati iniziali (dati di ingresso o di **input**).

L'algoritmo deve essere

1. **generale**: non deve risolvere un singolo caso particolare, ma tutta una serie di problemi dello stesso tipo;
2. **deterministico**: i risultati devono essere sempre gli stessi, partendo dagli stessi dati iniziali, cioè l'esito dell'esecuzione dell'algoritmo non deve dipendere da aleatorietà o effetti casuali.

Il **programma**, invece, si ottiene codificando l'algoritmo in un **linguaggio di programmazione**, cioè scrivendo le istruzioni dell'algoritmo secondo la sintassi del linguaggio scelto.

4 Marzo 2022

2 Pratica di programmazione in Java

Si consideri il seguente esempio di codice Java, ovvero il codice sorgente:

```
1 public class Java1
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         System.out.println("Ciao mondo!");
5     }
6 }
```

Listing 1: Esempio di codice sorgente in Java

Da osservare che il nome del file **Java1.java** deve essere lo stesso della classe principale. All'interno del codice vi sono diverse **parole riservate** che vengono opportunamente segnalate con una colorazione differente: essendo riservate, esse non possono essere utilizzate dal programmatore per il proprio codice sorgente, ma solamente per la definizione di codice strutturale.

La parola riservata *class* è la base del paradigma di programmazione orientato agli oggetti. Il **metodo principale** *main* viene così chiamato perché è il metodo centrale del programma; inoltre la sua stringa di definizione serve per indicare che il programma può richiedere memoria per essere eseguito.

La **keyword** *void* indica che tale metodo non ritorna nessun valore dopo la sua esecuzione, mentre *static* significa che al metodo viene assegnato un **indirizzo di memoria fisso** (statico), per cui è possibile richiamare il programma per la sua esecuzione, il quale verrà eseguito in una parte di memoria statica. La **keyword** *public* sta ad indicare che tale funzione è visibile globalmente e può essere richiamata, quindi eseguita, anche da altri programmi.

Le parentesi graffe servono per racchiudere al loro interno uno **scope**, ovvero sia un ambiente limitato, in cui le dichiarazioni e le funzioni in esso presenti sono valide solamente all'interno dello scope stesso e non possono essere viste esternamente.

La riga 5 rappresenta il vero e proprio programma e, richiamando un metodo (*println*) presente all'interno di una sub-libreria (*out*) di una libreria del sistema operativo (*System*), permette di scrivere a schermo la **stringa** "Ciao mondo!" (si potrebbe anche stampare un numero).

Dopo aver elaborato il proprio codice sorgente, si procede alla compilazione dello stesso: ogni possibile errore di sintassi o di struttura del programma viene segnalato dal compilatore stesso.

Per la compilazione è sufficiente scrivere

```
1 javac Java1.java
```

Listing 2: Esempio di compilazione in Java

Se la compilazione va a buon fine si ottiene il codice compilato **Java1.class** e per la sua esecuzione è sufficiente scrivere

```
1 java Java1
```

Listing 3: Esempio di esecuzione in Java

2.1 Computabilità

Di seguito si fornisce la definizione di **computabilità**:

COMPUTABILITÀ

Un problema si dice **computabile** se la sua soluzione può essere descritta mediante un algoritmo. Per contro, i problemi che non sono risolvibili con un procedimento algoritmico si dicono **non computabili**.

2.2 Paradigma di programmazione

Al fine di permettere una corretta computabilità del proprio codice è necessario prescegliere il paradigma di programmazione più adatto alla risoluzione del problema. Di seguito si fornisce la definizione di **paradigma di programmazione**:

PARADIGMA DI PROGRAMMAZIONE

Un **paradigma di programmazione** è un modello che permette di descrivere astrattamente l'algoritmo (cioè il metodo di soluzione di un problema).

La descrizione dei dati e delle azioni per risolvere il problema dipende dal **paradigma di programmazione** utilizzato e per linguaggi che usano lo stesso paradigma, almeno parzialmente dal linguaggio scelto: infatti potrebbero essere disponibili per esempio tipi o strutture di dati diverse. I principali paradigmi di programmazione sono:

- il paradigma **dichiarativo**, il quale descrive **come** deve essere risolto un problema;
- il paradigma **procedurale**, il quale descrive **che cosa** si vuole ottenere;

2.2.1 Paradigma dichiarativo

La programmazione con il **paradigma dichiarativo** si può suddividere in:

- **programmazione logica**: descrive i fatti e le relazioni tra i fatti e permette di ricavarne delle conseguenze, quale [PROLOG];
- **programmazione funzionale**: il programma è costituito da un insieme di funzioni che elaborano liste di simboli, quale [LISP];
- **linguaggi di markup**: usano dei codici (*tag*) per stabilire il ruolo degli elementi, quale [HTML];
- **linguaggi di interrogazione di database**, quale [SQL].

2.2.2 Paradigma procedurale

La programmazione con il **paradigma procedurale** si può suddividere in:

- **programmazione imperativa**: si basa su esplicite richieste fatte all'esecutore del programma; la soluzione del problema è descritta come una sequenza di azioni che producono dei cambiamenti di stato nell'ambiente (come la modifica del valore delle variabili); esempi di tali linguaggi sono Assembler, pascal, C, Cobol;
- **programmazione orientata agli oggetti**: parte dal concetto di oggetto che descrive proprietà e azioni che un oggetto può compiere; la soluzione del problema è descritta dalle interazioni tra gli oggetti; esempi di tali linguaggi sono Java, C++, C#, Python.

2.3 Linguaggio imperativo

Il vocabolario usato da ciascun linguaggio comprende delle parole riservate e delle parole che possono essere definite dal programmatore seguendo alcune semplici regole.

- Le parole **riservate** permettono di definire i dati e di scrivere le istruzioni;
- Le parole **definite** dal programmatore (o **identificatori**) sono in genere i nomi delle variabili e i nomi delle procedure da richiamare.

Esempio: Si consideri il seguente esempio di codice Java che permette di realizzare una somma tra due numeri costanti ($3 + 4$):

```

1  public class Somma
2  {
3      public static void main(String args[]) {
4          int num1, num2, somma; // Dichiarazione delle variabili senza inizializzazione
5
6          num1=3; // Assegnazione del valore 3 alla variabile num1
7          num2=4; // Assegnazione del valore 4 alla variabile num2
8
9          somma=num1+num2;
10
11         System.out.println(num1 + "+" + num2 + "=" + Integer.toString(somma));
12     }
13 }

```

Listing 4: Somma di due numeri costanti in Java

Pertanto, la sintassi di dichiarazione di una variabile è la seguente

```
1  [modificatore] tipo_di_dato nome_della_variabile [=inizializzazione];
```

Listing 5: Dichiarazione di una variabile in Java

Per *[modificatore]* è da intendersi una specifica della visibilità della variabile (protected, private o public).

Il *tipo di dato* da specificare è essenziale, in quanto in base ad esso si ha una differente gestione della memoria.

Anche il *nome della variabile* è fondamentale, in quanto esso deve essere **significativo** e deve aiutare il programmatore nella memorizzazione delle variabili dichiarate e da impiegare. È molto utile in questo l'utilizzo della notazione **camelCase**, che prevede di indicare la prima lettera di una parola in maiuscolo e il restante in minuscolo: se si considera una *variabile*, essa deve essere scritta con iniziale minuscola e poi impiegando la notazione camelCase, così come per una *funzione*; se si considera una *costante*, essa viene scritta tutta in maiuscolo; se si considera una *classe*, essa avrà l'iniziale maiuscola: questo anche perché il linguaggio Java è **case-sensitive**.

Le variabili, naturalmente, devono essere interpretate come delle regioni di memoria, limitate e non immutabili, in cui vengono memorizzate informazioni di diversa natura. È possibile, naturalmente, riservare al proprio programma diverse regioni di memoria, con un limite di dimensione, ovviamente, e specificando in maniera esplicita la tipologia di informazione da memorizzare. Ovviamente esiste una sostanziale differenza tra dichiarazione di una variabile e inizializzazione della stessa: infatti, è possibile dichiarare una variabile senza bisogno di iniziarla.

Da notare, tuttavia, che la dichiarazione deve sempre essere preceduta dalla specifica della tipologia di dato; ogni assegnazione (che rappresenta un aggiornamento del contenuto informativo della variabile), invece, eccezion fatta per l'inizializzazione, non deve mai essere preceduta dalla specifica della tipologia del dato.

Naturalmente, una variabile viene utilizzata per contenere delle informazioni, le quali possono essere recuperate semplicemente specificando il nome della variabile di interesse all'interno del programma.

Osservazione: Naturalmente le stringhe esplicite, all'interno del programma, devono essere sempre racchiuse dalle virgolette, mentre affinché una variabile venga letta e interpretata come tale deve essere specificata con solo il suo nome e non tra le virgolette.

La concatenazione delle stringhe, nel linguaggio Java, avviene tramite il simbolo di addizione "+". Naturalmente, per commentare parti di codice si utilizza una sequenza di caratteri racchiusa tra `/*` e `*/` (**commento tradizionale**), oppure tra `//` e un terminatore di linea (commento di fine linea). Naturalmente, le parti di codice che vengono contrassegnate come commento, all'interno del programma verranno totalmente ignorate e non compilate dal compilatore stesso.

La conversione da stringa a intero avviene grazie al metodo `toString()` della libreria **Integer**, il quale prende come parametro proprio la stringa da convertire. In questo caso, la libreria impiegata è stata elaborata da un'altro sviluppatore, il quale l'ha messa a disposizione del linguaggio Java e facendo sì che essa possa essere richiamata senza bisogno di codice aggiuntivo.

2.4 Errori in Java

Un esempio molto comune di **errore** in Java è quello **di sintassi**, che recita: “**cannot find symbol**”: tale errore si verifica quando viene utilizzato all’interno del codice una variabile non dichiarata o un comando non previsto dal linguaggio Java stesso; Il messaggio di errore “**; expected**” indica che un’istruzione non è stata terminata correttamente dal punto-virgola, il quale è un elemento fondamentale nella programmazione per segnalare a Java che un’istruzione è stata terminata.

Un **errore**, invece, **di esecuzione**, a differenza di un errore di programmazione o sintassi come quelli precedenti, come una **Exception**, è un errore che il programmatore commette nel definire le operazioni del programma (come dividere zero per zero o aprire un file inesistente, o accedere a delle posizioni di un array fuori range, per esempio) e, quindi, non genera un messaggio di errore da parte del compilatore in fase di compilazione, ma è un errore che si palesa durante l’esecuzione (si parla, in questo caso, di **Runtime Exception**).

Un **errore logico**, invece, è un errore che il programmatore commette nel definire la logica della programmazione: pertanto la sintassi è corretta e le operazioni che il programma deve svolgere sono corrette; tuttavia ciò che il programma deve fare non è corretto in termini logici. Questo, ovviamente, è il più difficile da individuare: è il cosiddetto **bug**;

7 Marzo 2022

3 I dati in Java

L'algoritmo non è soltanto un **insieme di istruzioni**; una componente fondamentale dell'algoritmo è costituita dai **dati** e una fase essenziale della stesura dell'algoritmo è la scelta dei dati da utilizzare. Java è un linguaggio **strongly typed**, ovvero di **tipicizzazione stretta**. I dati, in particolare, sono di due tipi

- dati di **input**: l'utente deve fornire un input al programma per l'esecuzione
- dati di **output**: il risultato dell'elaborazione, cioè i dati che il programma restituisce all'utente

mentre i **tipi di dati** sono due categorie

1. Primitivi

(a) Integral

- Primitivi
- boolean
- byte
- short
- int
- long
- char
- float

(b) Floating

- float
- double

(c) enumerate

2. Derivati

- array
- class
- interface

I tipi di dati primitivi maggiormente utilizzati sono

Tipo Primitivo	Descrizione
boolean	valori che possono essere <i>true</i> o <i>false</i>
char	caratteri di 16 bit (UNICODE)
byte	interi di 8 bit con segno
short	interi di 16 bit con segno
int	interi di 32 bit con segno
long	interi di 64 bit con segno
float	reali di 32 in virgola mobile
double	reali di 64 bit

Da notare che una variabile di tipo primitivo può essere utilizzata direttamente (senza la clausola **new**).

3.1 Booleano

Il tipo **boolean** (booleano) ha come insieme di valori le due costanti simboliche *true* e *false*. Con elementi di questo tipo si possono effettuare delle operazioni logiche, le quali producono come risultato un valore booleano. Esse sono:

1. “|”, ossia barra verticale o “pipe”, che corrisponde ad un OR logico (disgiunzione);
2. “^”, ossia un apice, che corrisponde ad un OR-ESCLUSIVO logico o XOR;
3. “&”, ossia la “E” commerciale, che corrisponde ad un AND logico (congiunzione);
4. “!”, ossia il punto esclamativo, che corrisponde ad un NOT logico (negazione);
5. “==”, ossia un “doppio uguale”, che corrisponde ad un’uguaglianza;
6. “!=”, che corrisponde al “diverso”;

Si consideri l’esempio seguente:

```

1 public class Comparazione
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         int x = 5;
5
6         System.out.println(x + " == 4" + (x==4));
7     }
8 }
```

Listing 6: Comparazione tra due numeri costanti in Java

3.2 Intero

Un tipo **intero** ha per valori tutti i numeri interi compresi fra -2^{n-1} e $+2^{n-1} - 1$, dove n è il numero di bit usati per la sua rappresentazione.

Con elementi di questo tipo **int** si possono eseguire operazioni elementari, che sono:

1. “+”, somma;
2. “-”, sottrazione;
3. “*”, moltiplicazione;
4. “/”, quoziente della divisione;
5. “%”, resto della divisione;
6. “++”, incremento di una unità;
7. “--”, decremento di una unità;

È possibile anche eseguire il **confronto** tra dati di tipo intero, quali

1. “==”, uguale;
2. “!=”, diverso;
3. “>”, maggiore;
4. “>=”, maggiore o uguale;
5. “<”, minore;
6. “<=”, minore o uguale;

ancora una volta, il risultato di tale comparazione è un valore booleano. I numeri interi possono essere convertiti anche in caratteri, seguendo la codifica della tabella ASCII, come mostrato di seguito:

```
1 public class ConversioneASCII
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         int x = 44;
5         int y = 65;
6
7         System.out.println("x = " + x);
8         System.out.println("x = " + char(x));
9         System.out.println("y = " + y);
10        System.out.println("y = " + char(y));
11    }
12 }
```

Listing 7: Conversione da intero a carattere in Java

Con gli **interi** è possibile effettuare **operazioni bit a bit**, che richiedono, in ogni caso, delle conoscenze sulle rappresentazione dei numeri interi e vengono utilizzate raramente: si impiegano quando si necessita di lavorare ad un basso livello:

Operazioni bit a bit	
	complemento (unario) bit a bit
<code>&</code>	AND bit a bit
<code> </code>	OR bit a bit
<code>^</code>	OR ESCLUSIVO bit a bit
<code><<</code>	traslazione a sinistra della distanza specificata inserendo bit uguali a 0
<code>>></code>	traslazione a destra della distanza specificata replicando il segno (bit più significativo)
<code>>>></code>	traslazione a destra della distanza specificata inserendo bit uguali a 0

3.3 Floating

Con i dati di tipo “floating” possono essere rappresentati i tipi reali:

1. `+`, `-`, ossia più unario e meno unario
2. `++`, `--`, incremento e decremento
3. `+`, `-`, somma e sottrazione
4. `*`, `/`, moltiplicazione e divisione reale
5. `%` resto r della divisione reale fra n e d , ossia

$$r = n - d * q$$

Si consideri, a tal proposito, il seguente esempio:

```

1  public class RealNumbers
2  {
3      public static void main(String args[]) {
4          x1 = 2.8f;
5          x2 = 45.890d;
6          float y = 17f;
7          double z = 3d;
8          double r = y / z;
9
10         System.out.println("y / z = " + r);
11     }
12 }
```

Listing 8: Operazioni reali in Java

In generale non è necessario specificare sempre “f” o “d” per *float* o *double*: principalmente si sta specificando quanta memoria utilizzare.

3.4 Definizione di variabili

Le variabili di un tipo primitivo si definiscono come nei seguenti esempi:

```
1 public class DichiarazioneVariabili
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         int n;
5         doubled d = 10.0;
6         boolean b, bb = true;
7         char c = '\t';
8     }
9 }
```

Listing 9: Dichiarazione di variabili in Java

I dati che descrivono un problema si possono suddividere in **costanti** e **variabili**:

- i dati variabili possono cambiare valore;
- i dati costanti sono dati che hanno un valore predefinito, che non cambia. Una costante è una variabile *final* con valore iniziale specificato, come mostrato di seguito. Generalmente il nome della variabile viene specificato in maiuscolo ed è importante che il valore non cambi, specialmente quando ad uno stesso codice sorgente lavorano più programmatori.

```
1 public class DichiarazioneCostanti
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         final int CNST_1 = 10;
5         final int CNST_2 = CNST_1*3;
6     }
7 }
```

Listing 10: Dichiarazione di costanti in Java

3.5 Espressioni

Un'espressione è composta da **operandi** e **operatori**, e viene calcolata eseguendo in sequenza una serie di operazioni.

Per ogni operatore, vengono prima valutati gli operandi e quindi applicato l'operatore stesso. Alcuni operatori richiedono esplicitamente che un operando sia una variabile, mentre l'utilizzo dei delimitatori "parentesi tonde" individua sottoespressioni che vengono considerate operandi e che quindi vengono calcolate per prime.

```
1 public class OrdineOperazioni
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         double x;
5
6         double y1 = x / 3 * 2;
7         double y2 = (x / 3) * 2;
8     }
9 }
```

Listing 11: Ordine delle operazioni in Java

Osservazione: Gli operatori $/$ e $*$ hanno la stessa precedenza, per cui l'ordine di esecuzione viene determinato dall'associatività: gli operatori aritmetici binari sono associativi a sinistra, e l'espressione $x/3 * 2$ viene calcolata come se fosse scritta $(x/3) * 2$.

3.6 Operatore condizionale

L'operatore condizionale ha la forma:

```
1 public class OperatoreCondizionale
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         op1 ? op2 : op3;
5     }
6 }
```

Listing 12: Operatore condizionale in Java

Tale operatore richiede che il primo operando *op1* sia di tipo booleano: se questo vale *true* il risultato è il valore dell'operando *op2*, altrimenti il valore dell'operando *op3*.

3.7 Incremento e decremento

Gli operatori (unari) “++” e “--” richiedono come operando una variabile:

- il valore aggiornato della variabile se prefissi;
- il valore originario della variabile se postfissi.

Quando tali operatori sono prefissi hanno la priorità nell'operazione, mentre se sono postfissi, prima viene eseguita l'operazione e poi dopo l'incremento/decremento, come mostrato di seguito

```
1 public class Incremento
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         int a = 5;
5         System.out.println("Il valore di a e' uguale a" + a++);
6         a = 5;
7         System.out.println("Il valore di a e' uguale a" + ++a);
8     }
9 }
```

Listing 13: Incremento in Java

8 Marzo 2022

3.8 Altri operatori

Di seguito si espongono ulteriori operatori utili alla programmazione in Java

Operatore	Descrizione
<code>[]</code>	Definisce un array, come <code>char[]</code>
<code>.</code>	Riferisce a un membro di un oggetto
(tipo)	Converte, ossia effettua un casting della variabile alla quale è affiancato in base al <i>tipo</i> specificato, se il tipo di dato da convertire è compatibile con tale conversione (che non altera il contenuto informativo della variabile, ma solo la sua interpretazione, come numero o carattere, per esempio). La conversione deve rispettare una specifica gerarchia e può essere eseguita in modo diretto solamente tra i tipi di dato primitivo. Per i dati derivati è necessario impiegare metodi opportuni di classi specifiche. Un programma interno alla macchina virtuale, che prende il nome di Garbage-Collector , opera all'interno dell' heap di memoria dinamica per cercare di ottimizzare lo spazio (come quando si istanza un oggetto senza poi disfarsene al termine del suo utilizzo).
new	Crea un nuovo oggetto e lo alloca in una parte dinamica della memoria dell'elaboratore, chiamata heap , più libera e non controllata dal sistema operativo, che differisce dall'area di memoria più contenuta, ma più veloce, riservata alle variabili primitive, chiamata stack , maggiormente controllata dal sistema operativo.
instanceof	restituisce <i>true</i> se <i>op1</i> è una istanza di <i>op2</i> , come nel caso di <i>op1 instanceof op2</i>

3.9 Casting - Conversione di tipo

Una conversione di tipo consente:

- nel caso di un **operatore aritmetico binario**, di trasformare il tipo di un operando nel tipo dell'altro operando;
- nel caso dell'**operatore di assegnazione**, di trasformare il tipo del risultato di una espressione nel tipo della variabile a cui il nuovo valore deve essere assegnato;
- nell'ambito dei tipi "integral" e "floating", rispettivamente, verso il tipo che **usa un maggior numero di bit per la rappresentazione**, con nessuna perdita di informazione.

3.10 Classe Math

La classe **Math** fa parte del package **java.lang**, contiene come **membri statici** (per cui non c'è bisogno di istanziare un nuovo oggetto Math con **new** per accedervi) alcune *costanti* e diverse *funzioni matematiche* di uso comune, come il valore assoluto, la radice *n*-esima, operazioni trigonometriche, arrotondamento, etc.

3.11 Classe String

Una **stringa** è una sequenza di caratteri, che può anche non avere alcun carattere (**stringa vuota**). Una variabile appartenente a questo tipo, detta variabile stringa, rappresenta il riferimento di un oggetto stringa che memorizza una stringa costante.

```
1 public class ClasseStringa
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         // Inizializzazione della stringa primaStringa con il parametro "Ciao mondo!"
5         String primaStringa = new String("Ciao mondo!");
6     }
7 }
```

Listing 14: Inizializzazione di una stringa in Java

All'interno della inizializzazione è presente il metodo costruttore **new String()** che permette di istanziare un oggetto della classe String specificata, allocandovi uno spazio di memoria nell'heap di memoria.

La classe **String** è una classe le cui istanze rappresentano delle stringhe di caratteri alfanumerici. Tutte le stringhe nei programmi Java, come "abc", vengono implementate come istanze della classe *String*.

3.12 Classe Integer

La classe **Integer** consente di creare un oggetto classe a partire da un valore del tipo primitivo **int**: pertanto la classe *Integer* è un **wrapper**: le classi wrapper sono predefinite nel linguaggio e servono a racchiudere in oggetti i valori di un tipo primitivo al fine di ottimizzarne i metodi e la manipolazione, come mostrato di seguito:

```
1 public class ClasseInteger
2 {
3     public static void main(String args[]) {
4         // Istanza di un Integer senza new, ma direttamente attraverso il metodo
5         // della classe Integer
6         Integer numero = Integer.parseInt("300");
7         System.out.println(numero * 2);
8     }
9 }
```

Listing 15: Classe Integer in Java

Altri esempi di classi wrapper sono

1. Boolean
2. Byte
3. Character
4. Integer
5. Long
6. Float
7. Double

3.13 Classe Console

All'interno della classe **Console** sono presenti le funzioni atte ad effettuare una emulazione dell'ambiente di linea di comando al fine di effettuare **letture da tastiera e scritture su video** di valori appartenenti ai principali tipi di dato primitivo (tipi boolean, char, int, double) e al tipo stringa (String).

Tale classe è estremamente utile per ottimizzare il codice, facilitando l'interazione con l'utente, e renderlo versatile, ossia capace di adattarsi a diversi tipi di input e output che possono derivare dall'esecuzione del programma.

I programmi Java, infatti, possono utilizzare classi predefinite, ma anche e soprattutto facenti parte di un **package** esterno, tipicamente dei package che costituiscono le **Java API**, attraverso la loro importazione, come nel caso della libreria **java.io.Console** mostrata di seguito:

```
1  import java.io.Console;
2
3  public class ClasseConsole
4  {
5      public static void main(String args[]) {
6          Console console = System.console(); // Inizializzazione oggetto Console
7
8          System.out.println("Inserisci il primo numero:");
9          String input = console.readLine(); // Lettura dato da tastiera
10         int pNum = Integer.parseInt(input); // Conversione in intero del dato letto
11         System.out.println("Il primo numero e': " + pNum);
12
13         System.out.println("Inserisci il secondo numero:");
14         input = console.readLine(); // Lettura dato da tastiera
15         int sNum = Integer.parseInt(input); // Conversione in intero del dato letto
16         System.out.println("Il primo numero e': " + sNum);
17
18         System.out.println("La somma tra i due numeri e': " + (pNum+sNum));
19     }
20 }
```

Listing 16: Classe Console in Java