**Programmazione II – Java**

Introduzione ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………. 1

Stampa su terminale ……………………………………………………………………………………………………………………………………………. 2

Lettura dell'input da tastiera ………………………..………………………………………………………………………………………………………. 2

Stringhe ………………………………………………………………………………………………………………………………………………….…………… 3

numeri Random …………………………..……………………………………………………………………………………………………………………… 4

Operazioni aritmetiche …………………………..………………………………………….……………………………….…………………….………….. 4

Istruzioni if, while, do, for e switch, for each …………………………..……………….…………………………………………………...………… 5

Array …………………………..………………………………………….……………………………………………………………………………….……….. 00

Costruttore …………………………..……………………………………………………………………………………………………..………….………… 00

parametri Varargs …………………………..…………………………………………………….………………………………………………….………… 00

Enumerazione …………………………..…………………………………………………………………………………………………………….….……… 00

Interfacce …………………………..………………………………………………………………………………..………………………………….………… 00

Classi Astratte …………………………..………………………………………………….………………………………………………………….………… 00

Ereditarietà …………………………..……………………………………………………………………..………………………………………….………… 00

equals() e compareTo() ……………………………………………………………………..…………..………………………………………….………… 00

toString() …………………………..………………………………………………………………………………...………………………………….………… 00

hashCode() ………………………..………………………………………………………………………………...………………………………….………… 00

classi Wrapper …………………………..…………………………………………………………………………………………………………….………… 00

Eccezioni …………………………..……………………………………………………………………..…………………………………………….………… 00

try – catch - finally …………………………..………………………………….…………………………………………………………….………… 00

I/O …………………………..…………………………………………………..……………………………………………………………………….………… 00

Collections …………………………..…………………………..…………………………………………………………………………………….………… 00

Liste (List, LinkedList, ArrayList) ……………………………………………………………………………………………………….………… 00

Insiemi (Set, HashSet, SortedSet, TreeSet) ………………………………………………………………………………………….………… 00

Mappe (Map, HashMap, SortedMap, TreeMap) …………….…………………………………………………………………….………… 00

Code (Queue, PriorityQueue) …………………………………………………………………………………………………………….………… 00

Iteratore …………………………..………………………….………………………………………………………………………………………….………… 00

Classi anonime …………………………..…..……………………………………………………………………………………………………….………… 00

Espressioni Lambda ………………………………………………………..…………………………………….………………………………….………… 00

Consumer, Predicate, Supplier, Function …………………………..……………………..……………………………………………….………… 00

Ogni file contiene una classe → nome classe = nome file

Definire una classe → campi (proprietà), costruttore (non obbligatorio) e metodi

Variabili

* tipi primitivi (iniziale minuscola) → *contengono il valore:*

boolean, char, byte, short, int, long, float, double

variabili (C) → proprietà di una classe (Java)

* oggetti → *contengono il puntatore:*

String, …, o altri oggetti creati da altre classi tramite il costruttore della classe,

comprende il costruttore e i relativi metodi di quell’oggetto,

se un metodo è static si chiama tramite il nome della classe (*nome\_classe.nome\_metodo\_static*)

Una variabile di tipo non primitivo contiene il puntatore all’oggetto.

I metodi che lavorano con oggetti ritornano il puntatore, quindi fanno l’operazione richiesta passando per il puntatore, quindi se si hanno più Collection con gli stessi elementi, possono ritrovarsi modificati in tutte le loro occorrenze.

final (costante) → quando viene assegnato un valore a una proprietà, questo non cambia più,

se il metodo è final, nelle classi ereditate non si può sovrascrivere.

static (unico) → alla compilazione del codice viene istanziato una sola volta

Se si creano più oggetti a partire dallo stesso “stampino” (classe), se un metodo (o una proprietà) è static, viene creato una vota sola, e se si modifica, si modifica per tutti gli oggetti che lo comprendono.

Può essere chiamato solo dalla classe o da un altro metodo static presente nella classe.

Visibilità

public → visibile ovunque

private → visibile solo all’interno della classe, (incapsulamento)

classi esterne non possono modificare direttamente il valore, si passa attraverso metodi pubblici,

quindi anche attraverso controlli all’interno della classe:

*getter* → per vederlo all’esterno della classe

*setter* → per modificarlo

protected → visibile solo all’interno della cartella stessa (neanche in sottocartelle)

package → percorso di dove si trova il file della classe rispetto a src (cartella source che contiene il codice)

this. → sostituto dell’oggetto dentro sé stesso (segnaposto dell’oggetto stesso)

Stampa su terminale

System.*out*.println(“Hello world”); il println chiama già il .*toString()* dell’oggetto “più vicino”

|  |
| --- |
| import java.lang.System; java.lang già importata di default |
| err → costante della classe che fa riferimento allo standard error  in → costante della classe che fa riferimento allo standard input  out → costante della classe che fa riferimento allo standard output  static long currentTimeMillis() → ritorna il numero di millisecondi passati dalla mezzanotte  dell'1 gennaio 1970 UTC |

|  |
| --- |
| System.*out*.println(card2); |
| System.*out*.println(“ciao"); |
| System.*out*.println(new Formation433(players).isValid()); System.*out*.println(new Formation433(players)); |
| catch (IllegalArgumentException e) {  System.*out*.println(e);  } |
| System.*out*.println(Arrays.*toString*(array)); |
| System.*out*.println(new DecimalNumber(n) + "\n" + new BinaryNumber(n) + "\n" +  new BinaryNumberWithParity(n) + "\n" + new OctalNumber(n) + "\n" +  new HexNumber(n) + "\n" + new Base58Number(n)); |

Lettura dell'input da tastiera

|  |
| --- |
| import java.util.Scanner; |
| Scanner(source) → costruttore, che crea uno Scanner legato alla sorgente indicata  void close() → chiude lo Scanner: dopo non può più essere usato  double nextDouble()  float nextFloat()  int nextInt()  String nextLine()  long nextLong() |

|  |
| --- |
| Scanner scanner = new Scanner(System.*in*); Scanner(source)  int numero = scanner.nextInt(); |

Stringhe

caso particolare delle stringhe

|  |
| --- |
| Creare nuova stringa inizializzata:  String string = new String("ciao"); → String string = "ciao";  Creare nuova stringa vuota:  String string = new String(); → String string = ""; |

Identità delle stringhe (==) → puntano allo stesso oggetto

Uguaglianza delle stringhe (equals()) → controlla se un oggetto è uguale a un altro

Concatenazione fra stringhe → + (uso implicito dei metodi concat() e valueOf() di java.lang.String)

|  |
| --- |
| import java.lang.String; java.lang già importata di default  classe immutabile → i suoi oggetti non possono più essere modificati dopo la creazione |
| String(String other) → costruttore di copia: crea un clone  char charAt(int index) → ritorna il char all’indice passatogli  int compareTo(String other) → ritorna 1 (this > other), 0 (this = other), -1 (this < other) per ordinare  int compareToIgnoreCase(String other) → ritorna negativo, zero, oppure positivo  ignora maiuscole/minuscole  String concat(String other) → implicitamente usato per la concatenazione con +  boolean endsWith(String end)  boolean equals(Object other) → controlla se 2 oggetti stringa sono uguali  (non se puntano allo stesso spazio in memoria → == con gli oggetti)  boolean equalsIgnoreCase(String other)  static String format(String format, Object... args)  int indexOf(int character) → posizione della prima cella che contiene il carattere passato (?)  int indexOf(String what) → posizione della cella dove inizia la sottostringa (?)  boolean isEmpty() → stringa vuota  int length() → lunghezza stringa (dimensione vera, non da 0)  boolean startsWith(String what)  String substring(int start) → da start incluso, estrae una stringa  String substring(int start, int end) → da start incluso ad end escluso  String toLowerCase() → rende la stringa tutta minuscola  String toUpperCase() → rende la stringa tutta maiuscola  String trim() → rimuove caratteri vuoti da inizio e fine stringa (“\n”,”\t”,’ ‘, …)  static String valueOf(int i) → esegue una conversione esplicita di tipo;  esiste per tutti i tipi primitivi, non solo per int;  implicitamente usato per la concatenazione con +  *toString()* (?) |

|  |
| --- |
| @Override protected char getCharForDigit(int digit) {  return *string*.charAt(digit); //ritorna il char (della stringa *string*)  che corrisponde all’indice in input *(digit)*  }  private static final String *string* = "0123456789"; |
| @Override protected char getCharForDigit(int digit) { return *string*.charAt(digit); }  private static final String *string* =  "123456789ABCDEFGHJKLMNPQRSTUVWXYZabcdefghijkmnopqrstuvwxyz"; |

numeri Random

|  |
| --- |
| import java.util.Random; |
| boolean nextBoolean()  double nextDouble()  float nextFloat()  int nextInt()  int nextInt(int bound) → restituisce un numero casuale tra 0 e bound escluso  long nextLong() |

|  |
| --- |
| Random random = new Random();  valore = random.nextInt(); //genera un numero random valore = random.nextInt(*bound:* 13); //genera un numero random tra 0 e *bound* escluso |

Operazioni aritmetiche

* Per operazioni tra i tipi primitivi → +, -, \*, /, ==, != …
* Per operazioni che comprendono oggetti → si passa per un metodo (es. this.value.equals(other.value))

equals() → controlla se un oggetto (this) è uguale a un altro oggetto (other)

== → controlla se 2 oggetti puntano alla stessa cella di memoria

La libreria Math non ha costruttore, per chiamare un metodo che esegue un’operazione → Math.*nome\_metodo*

|  |
| --- |
| import java.lang.Math; |
| static double E → costante e  static double PI → costante π  static int abs(int i) → modulo, esiste anche per altri tipi numerici  static double cos(double d) → coseno  static double log(double d) → logaritmo in base e  static double log10(double d) → logaritmo in base 10  static int max(int a, int b) → esiste anche per altri tipi numerici  static int min(int a, int b) → esiste anche per altri tipi numerici  static double sin(double d) → seno  static double sqrt(double d) → radice quadrata  static double tan(double d) → tangente  static double toDegrees(double radiants)  static double toRadiants(double degrees) |

Istruzioni if, while, do, for e switch

Quasi identiche a quelle del linguaggio C.

for each

|  |
| --- |
| int portieri = 0;  /\* for (int i = 0; i < players.length; i++) { //*for* normale  if (players[i].canUseHands()) {  portieri++;  }  if (portieri > 1) {  return false;  } } \*/  for (SoccerPlayer player : players) { //*for each* → **SoccerPlayer player = players[i];**  //viene istanziata una variabile, in questo caso di tipo *SoccerPlayer*  (bisogna prendere il tipo della proprietà della singola cella dell’array → ad esempio con *String* si prende *char*  (ma il *for each* non funziona con le stringhe)),  che passa una a una ogni cella dell’array  if (player.canUseHands()) {  portieri++;  }  if (portieri > 1) {  return false;  } }  return players.length == 11 && portieri == 1; |
| @Override public String toString(){  String string = super.toString();  int counter1 = 0;   for (int i = 0; i < string.length(); i++) {  //char c = string.charAt(i);  if (string.charAt(i) == '1') {  counter1++;  }  }  /\*  for (char stringa : string) { //non si può fare il *for each* sulle stringhe  if (stringa == 1) {  counter1++;  }  }  \*/   return string + (counter1 % 2); //se dispari il resto è 1, senno è 0  //viene concatenato alla stringa del numero binario già esistente  } |

Array

|  |
| --- |
| int[] array = new int[10]; //array vuoto che conterrà tipi primitivi int  (già inizializzato tutto a 0) |
| String[] array = new String[10]; //array vuoto che conterrà il puntatore ad obj di tipo String |
| Number[] array = {new DecimalNumber(2024), new BinaryNumber(113),  new BinaryNumberWithParity(158), new OctalNumber(827), new HexNumber(2066),  new Base58Number(8092)}; |
| private static final char[] *array* =  {'0','1','2','3','4','5','6','7','8','9','A','B','C','D','E','F'}; |
| String[] difensori = {"Alex Sandro", "Rugani", "Chiellini", "Dani Alves"}; String[] centrocampisti = {"Fabinho", "Iniesta", "Pjanic"}; String[] attaccanti = {"Dybala", "Higuain", "Bernardeschi"}; String[] portiere = {"Szczesny"}; String[][] giocatori = {difensori, centrocampisti, attaccanti, portiere}; //matrice  SoccerPlayer[] players = new SoccerPlayer[11]; //array di *SoccerPlayer* con dimensione definita |
| for (int i = (elements.length - 1); i >= 0 ; i--) //cicla tutti gli elementi dell’array  (fino a i < *elements.length*)  (*elements.length* → lunghezza array) |

Mettere esempi

Length

For each

Inizializzazione for normale

Altro

|  |
| --- |
| import java.util.Arrays; |
| static int binarySearch(int[] arr, int key) → ritorna la posizione di *key* dentro *arr*,  ritorna un numero negativo se *arr* non contiene *key*.  Assume che l'array arr sia ordinato.  Questo metodo esiste anche per gli altri tipi primitivi numerici e tipi riferimento  (contiene puntatore agli oggetti al suo interno),  (chiama c*ompareTo()* per decidere l'ordine).  static boolean equals(int[] arr1, int[] arr2) → controlla che *arr1* e *arr2* abbiano stessa  lunghezza e contengano gli stessi elementi nello  stesso ordine.  Questo metodo esiste anche per gli altri tipi  primitivi e tipi riferimento  (contiene puntatore agli oggetti al suo interno),  (chiama *equals()* fra tutte le coppie di oggetti da confrontare).  static void fill(int[] arr, int val) → assegna *val* a tutti gli elementi di *arr*.  Questo metodo esiste anche per tutti gli altri tipi primitivi e tipi riferimento (contiene puntatore agli obj al suo interno)  static void sort(int[] arr) → ordina *arr* in senso crescente.  Questo metodo esiste anche per tutti gli altri tipi primitivi numerici e tipi  riferimento (contiene puntatore agli oggetti al suo interno),  (chiama c*ompareTo()* per decidere l'ordine).  static String toString(int[] arr) → ritorna una stringa che riporta gli elementi di arr, nel loro ordine  [0, 1, 2, 3, …, n-1]  Questo metodo esiste anche per gli altri tipi primitivi e tipi  riferimento (contiene puntatore agli oggetti al suo interno),  (chiama *toString()* di *Arrays* sugli elementi dell'array  e concatena il risultato). |

|  |
| --- |
| Arrays.*sort*(array); //ordina l’array, secondo il metodo *compareTo* (ordinamento crescente) → *Comparable<T>* System.*out*.println(Arrays.*toString*(array)); // [1110001, 100111101, 1473, 2024, 812, 3QX]  //qui non è ridondante  perché bisogna chiamare il *toString* degli array |

Costruttore

Ha lo stesso nome della classe, assegna i valori alle proprietà,

non ha *return*

Può essercene uno o più, si differenziano dal numero e dal tipo di parametri che ricevono in input

Una classe può anche non avere un costruttore, ad esempio la classe *Math*, che h solo costanti e metodi statici,

oppure averne uno che però completamente vuoto, sia negli input che nel corpo

|  |
| --- |
| public class Card { private final int value;private final int suit; // Genera una carta a caso con un valore da min (incluso) in su.  // Param: *min* - il valore minimo (0-12) della carta che può essere generatapublic Card(int min) { //costruttore  Random random = new Random();  int valore;  do {  valore = random.nextInt(*bound:* 13); //genera un numero random tra 0 e *bound* escluso  } while (valore < min);   value = valore;  // value = random.nextInt(13 - min) + min;   suit = random.nextInt(*bound:* 4);  }  // Genera una carta a caso con un valore da 0 (incluso) in su.public Card() { //costruttore vuoto (non ha parametri in input)  // this(0); //si può richiamare il primo costruttore passando il parametro più generico   Random random = new Random();  value = random.nextInt(*bound:* 13);   suit = random.nextInt(*bound:* 4);  } |
| Utilizzo  String card1 = new Card() //crea un nuovo oggetto di tipo *Card*  String card1 = (new Card()).toString();//crea un nuovo oggetto di tipo *Card* e ne fa il *toString()*  String card2;  do {  card2 = new Card().toString();  System.*out*.println(card2); } while (!card1.equals(card2)); |
| Utilizzo  Card card1 = new Card(*min:* 12); System.*out*.println(card1); System.*out*.println(card1.toString()); //il *toString()* nel *println* è ridondante  perché chiama già il toString della classe più vicina  Card card2 = null; do {  card2 = new Card(*min:* 12);  System.*out*.println(card2); } while (!card1.equals(card2)); |
| Number[] array = {new DecimalNumber(2024), new BinaryNumber(113),  new BinaryNumberWithParity(158), new OctalNumber(827), new HexNumber(2066),  new Base58Number(8092)}; |

parametri Varargs

Passati in come ultimo input un numero variabile di parametri, poi considerati come array all’interno del metodo

|  |
| --- |
|  |
| public List(T head, T... elements) { //passa in input in numero indefinito di *elements* di tipo T  //siccome non si sa quanti sono,  sono gli ultimi parametri passati (possono essere 0 come ∞)  this.head = head;  List<T> list = null;  for (int i = (elements.length - 1); i >= 0 ; i--) //cicla tutti gli elementi dell’array  (fino a i < *elements.length*)  (*elements.length* → lunghezza array)  list = new List<T>(elements[i], list); |
| private final T head; //testa della lista private final List<T> tail; //il resto della lista  // crea una lista con la testa e la coda indicate public List(T head, List<T> tail) {  this.head = head; //testa  this.tail = tail; //elemento successivo (*next*) }  // crea una lista contenente la testa indicata, seguita dagli elementi indicati public List(T head, T... elements) { //passa in input in numero indefinito di *elements* di tipo T  this.head = head; //assegnata la testa (*“value”*)   /\*  T[] elementi = new T[elements.length]; //non si può istanziare un array di tipo T  for (int i = 0; i < elements.length-1; i++) {  elementi[i] = elements[i+1];  }  this.tail = new List<T>(elements[0], elementi);  \*/   List<T> list = null;   for (int i = (elements.length - 1); i >= 0 ; i--) { //metodo ricorsivo  //abbiamo già la testa (*this.head = head;*)  //parte dall’ultimo elemento della lista, costruendo ogni nodo tramite il primo costruttore, e salvata mano a mano in *list*  list = new List<T>(elements[i], list); //prende in input *“testa”* e *“elemento successivo”*  }   this.tail = list; //alla fine “collega” la testa alla coda (la coda è l’elemento successivo (*“next”*))  } |
| Utilizzo  IntList l2 = new IntList(*head:* 11, *…elements:* 13, 42, 9, -5, 17, 13); |

Enumerazione

Classe di costanti

|  |
| --- |
| *nome\_classe\_enumerazione*. |
| Static E[] values() → ritorna l’array di tutti gli elementi dell’enumerazione  static E valueOf(String name) → ritorna l’elemento dell’enumerazione che ha il nome indicato  int compareTo(E other) → *compareTo()* sugli elementi dell’enumerazione  int ordinal() → ritorna il numero d’ordine (indice) di un elemento dell’enumerazione |

|  |
| --- |
| *Value.java (enumerazione)* *Suit.java (enumerazione)*  public enum Value { public enum Suit {  *DUE*, *PICCHE*,  *TRE*, *FIORI*,  *QUATTRO*, *QUADRI*,  *CINQUE*, *CUORI*;  *SEI*, }  *SETTE*,  *OTTO*,  *NOVE*,  *DIECI*,  *J*,  *Q*,  *K*,  *ASSO*;  } |
| Utilizzo in una classe  public Card2(int min) { Random random = new Random(); int valore; do { valore = random.nextInt(*bound:* 13); } while (valore < min.ordinal()); //*ordinal()* ritorna l’indice della posizione del  “segnaposto” all’interno dell’enumerazione  value = (Value.*values*())[valore]; // *values()* ritorna a modi array i valori dentro *Enum*  // value = random.nextInt(13 – min) + min;  suit = Suit.*values*()[random.nextInt(*bound:* 4)];  }  // Genera una carta a caso con un valore da 0 (incluso) in su.  Public Card2() { this(Value.*DUE*); }  // Ritorna una descrizione della carta sotto forma di stringa, del tipo 10♠ oppure J♥.  Public String toString() { String[] valori = {“2”,”3”,”4”,”5”,”6”,”7”,”8”,”9”,”10”,”J”,”Q”,”K”,”1”}; String[] semi = {“♠”,”♣","♦","♥"};  return valori[value.ordinal()] + semi[suit.ordinal()];  } |
| Utilizzo nel main  Card2 card1 = new Card2(Value.*DUE*); System.*out*.println(card1); Card2 card2; do {  card2 = new Card2(Value.*DUE*);  System.*out*.println(card2); } while (!card1.equals(card2)); |
| *Color.java (enumerazione)*  package it.univr.figures;  public enum Color {  *GIALLO*,  *ROSSO*,  *BLU*,  *VERDE*,  *NERO*;  } |
| public GreenDot() { super(Color.*VERDE*, 1); } |
| public static void main(String[] args) {  Figure rettangolo = new Rectangle(Color.*BLU*, *base:* 10, *altezza:* 11);  Figure quadrato = new Square(Color.*BLU*, *lato:* 10);  *print*(rettangolo);   Figure cerchio = new Circle(Color.*GIALLO*, *raggio:* 5);  *print*(cerchio);   //in questa classe non è possibile chiamare il metodo *getColor()* sulle figure,  perché il metodo è protected e la classe main non si trova nella stessa cartella del file che contiene il metodo  *getColor()* da richiamare  } |
| public Card(Value min) {  Random random = new Random();  value = Value.*values*()[random.nextInt(13 - min.ordinal()) + min.ordinal()];  suit = Suit.*values*()[random.nextInt(4)]; } |
| @Override public int compareTo(Card other) {  if (value.ordinal() < other.value.ordinal())  return -1;  else if (value.ordinal() > other.value.ordinal())  return 1;   if (suit.ordinal() < other.suit.ordinal())  return -1;  else if (suit.ordinal() > other.suit.ordinal())  return 1;   return 0; } |

Interfacce

Qui vengono specificati i metodi da implementare nella sua sottoclasse.

La visibilità delle interfacce e dei loro metodi è implicitamente public.

|  |
| --- |
| *SoccerPlayer.java (interfaccia)* comprende tutti i metodi di una classe, senza implementarli  Specifica un giocatore di calcio  public interface SoccerPlayer {  String toString(); // ritorna il nome del giocatore  boolean canUseHands(); // determina se il giocatore può usare le mani  } |
| *Number.java (interfaccia)*  public interface Number extends Comparable<Number> { //*Comparable<T>*  int getValue(); // restituisce il valore di questo numero  } |

Classi Astratte

Ibrido tra classe concreta e interfaccia,

contiene sia metodi già implementati, sia metodi da implementare nelle sottoclassi, contrassegnati con abstract

|  |
| --- |
| *AbstractSoccerPlayer.java (classe astratta)* mette insieme la classe concreta e l’*interfaccia*,  comprende quindi metodi già implementati, e metodi non implementati (da implementare nelle sottoclassi), contrassegnati dalla parola abstract  public abstract class AbstractSoccerPlayer implements SoccerPlayer { //*implements* →  implementa l’interfaccia  private String name;   protected AbstractSoccerPlayer(String name) { this.name = name; }   @Override  public final String toString() { return name; }   public abstract boolean canUseHands(); //metodo da implementare nella sottoclasse  } |

Ereditarietà

|  |
| --- |
| *nome\_sottoclasse* extends *nome\_superclasse* |

Si può creare una classe figlia (*extends*) (sottoclasse) che eredita quindi i metodi della classe madre (superclasse).

super. super()

Per richiamare i metodi della classe madre dalla classe figlia si usa *super.metofo\_da\_richiamare*.

Se la superclasse ha un costruttore, per passare in input i parametri al costruttore della superclasse si utilizza *super(parametri\_da\_passare)* (nella prima riga del costruttore),

se non lo si fa è implicito *super()*, che chiama il costruttore vuoto.

Ogni classe ha cmq i suoi costruttori e questi non vengono ereditati dalle sottoclassi.

Le proprietà, anche se assegnate da una sottoclasse, rimangono proprie della loro classe di appartenenza, quindi, ad esempio se una proprietà è private nella superclasse, non si può vedere nella sottoclasse, tranne se non con un getter.

@Override

La classe eredita i metodi public (o protected se nella stessa cartella), i metodi private ci sono ma non si vedono (che se pur visibili non possono essere usati al di fuori della classe in cui di trovano.

Si può cmq sovrascrivere (@Override) un metodo ereditato dalla superclasse,

ma per far sì che sia quel metodo a essere sovrascritto, quindi quello a essere richiamato in caso venga chiamato il metodo per la sottoclasse, deve avere la stessa firma (tipo di ritorno – nome metodo – lista di input (quantità, tipo e ordine)).

Infatti quando il metodo viene chiamato, viene chiamato il metodo della classe più vicina.

La sottoclasse può implementare suoi metodi.

cosa estendente, quali metodi usa, tipi passati in input

Java può estendere una sola classe, ma implementare più interfacce.

Un metodo può ricevere in input il tipo di un’interfaccia o della superclasse,

in questo modo accetta l’interfaccia o la superclasse stessa,

ma anche la sottoclasse ma con il tipo dell’interfaccia o della classe stessa

(ma utilizza l’implementazione dei metodi della sottoclasse (classe più vicina), però può vedere solo metodi definiti dalla superclasse passata in input, perché di tipo della superclasse)

casting

Per ovviare si usa il casting dopo aver controllato (instanceof)

|  |
| --- |
| tipo\_passato\_in\_input nome = (tipo\_variabile\_castata) nuovo\_nome; |

interfaccia → implements

classi → extends

|  |
| --- |
| *Rectangle* di *Figure*, rappresenta un rettangolo. public class Rectangle extends Figure{ //*extends* → *Rectangle* è figlia di *Figure*  private double base;  private double altezza;   public Rectangle(Color colore, double base, double altezza) {  super(colore); //richiama il costruttore della superclasse  e assegna il valore alla rispettiva proprietà, già presente nella superclasse  (quindi non si deve ri-istanziare nella sottoclasse).  //va richiamato nella prima riga di codice del costruttore,  se non si scrive, è implicito *super();*  this.base = base;  this.altezza = altezza;  }   @Override  public double perimeter() { return (base + altezza)\*2; }   @Override  public double area() { return base\*altezza; }   @Override  Ridefinito per ritornare la stringa *"Rectangle of "* seguita dalla chiamata al *toString()* della superclasse.  public String toString() { return "Rectengle of " + super.toString(); }  } |
| *Square* di *Rectangle*, rappresenta un quadrato. I metodi *double* *perimeter()* e *double area()* non vengono ridefiniti.  public class Square extends Rectangle{   public Square(Color colore, double lato) { super(colore, lato, lato); }   @Override  public String toString() { return "Square, a " + super.toString(); }  } |
| public static void main(String[] args) {  Figure rettangolo = new Rectangle(Color.*BLU*, *base:* 10, *altezza:* 11);  Figure quadrato = new Square(Color.*BLU*, *lato:* 10);  *print*(rettangolo);   Figure cerchio = new Circle(Color.*GIALLO*, *raggio:* 5);  *print*(cerchio);   //in questa classe non è possibile chiamare il metodo *getColor()* sulle figure,  perché il metodo è protected e la classe main non si trova nella stessa cartella del file che contiene il metodo  *getColor()* da richiamare  } |
| public static void print(Figure figure) { //l’oggetto più generico può contenere gli oggetti più  specifici, quindi posso passare *Rectangle*,  che è una sottoclasse di *Figure*,  //ma viene poi utilizzata sotto il tipo di Figure,  if (figure instanceof Rectangle) //per averla sotto il tipo di *Rectangle*, dopo aver **controlla**to  **che** effettivamente **è un’istanza di Rectangle**,  si può castare, ovvero creare una nuova variabile,  definendola col tipo più specifico,  oppure si può dire di considerarla del tipo più specifico,  (si deve fare ogni volta che si utilizza) |
| @Override  public final boolean equals(Object other) {  if (!(other instanceof Number)) { //controlla se *other* è istanza di *Number*,  se non lo è si sa già che non è uguale  return false;  }   //other = (Number) other; NO → ridondante perché *other* resta di tipo *Object*  //((Number) other).getValue(); scrivere ogni volta il tipo da considerare   Number otherNumb = (Number) other; //cast  return this.value == otherNumb.getValue();  } |
|  |
| Sottoclassi *Forward*, *Midfield*, *Defence* e *GoalKeeper*, (solo il *GoalKeeper* può usare le mani). …  Forward.java (classe concreta)  public class Forward extends AbstractSoccerPlayer{   protected Forward(String name) { super(name); } //anche il costruttore della  superclasse è *protected*,  cambiando visibilità non si va a  sovrascrivere, ma se ne crea uno  nuovo  @Override  public boolean canUseHands() { return false; }  } |
| if (!super.isValid()) { return false; } // la superclasse fa già parte del controllo  int difensori = 0; int centrocampisti = 0; int attaccanti = 0;  for (SoccerPlayer player : getPlayers()) {  if (player instanceof Defence) {  difensori++;  } else if (player instanceof Midfield) {  centrocampisti++;  } else if (player instanceof Forward) {  attaccanti++;  } }  return difensori == 4 && centrocampisti == 3 && attaccanti == 3; |
| public static void test (List<SoccerPlayer> playerList) {} //*LinkedList*  //riesce a entrare perché la classe *LinkedList* è figlia dell’interfaccia *List*  //e il metodo è *static* come il *main* (chiamato dal *main*) |
| @Override  public boolean equals(Object other) {  if (!(other instanceof Card))  return false;   return value.equals(((Card) other).value) &&  suit.equals(((Card) other).suit); } |

equals() e compareTo() implements Comparable<T>

implementati per l’ordinamento

o un ordinamento o l’inserimento ordinato di una struttura dati.

Nel caso dell’*equals*, utilizzato anche ad esempio per verificare se un oggetto è contenuto in una struttura dati, o per altre operazioni che richiedono l’*equals*

*equals()* → fare *@Override* dalla classe *Object* (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))

di solito riscritto, perché quello ereditato della classe *Object* utilizza *==*,

che nel caso degli oggetti non ne verifica l’effettiva uguaglianza, ma se puntano alla stessa cella di memoria

*compareTo* → implementato della classe *Comparable<T>*

|  |
| --- |
| import java.lang.Comparable<T>; interfaccia |
| int compareTo(T other) → ritorna un numero negativo se *this > other*,  un numero positivo se viene prima*this < other*,  ritorna 0 se *this* e *other* sono equivalenti  (*this.equals(other)* per obj o *this == other* per tipi primitivi) |

|  |
| --- |
| // Determina se questa carta è uguale ad *other*.  // Param: *other* - l'altra carta con cui confrontarsi  // Return: true se e solo se le due carte sono ugualipublic boolean equals(Card other) {   return value == other.value && this.suit == other.suit; //ritorna il risultato  della condizione  }  // Ordina le carte, prima in base al valore, poi in base al seme.  // Param: *other* - l'altra carta con cui confrontarsi  // Return: –1 se this < other, 0 se sono uguali, 1 se this > other.public int compareTo(Card other) {  if (this.value!= other.value) {  if (this.value > other.value) {  return 1;  } else {  return -1;  }  } else {  if (this.suit != other.suit) {  if (this.suit > other.suit) {  return 1;  } else {  return -1;  }  } else {  return 0;  }  }  } |
| Utilizzo *equals()*  String card2;  do {  card2 = new Card().toString();  System.*out*.println(card2); } while (!card1.equals(card2)); |
| // due numeri sono uguali se e solo se hanno lo stesso valore @Override public final boolean equals(Object other) {  if (!(other instanceof Number)) { //controlla se *other* è istanza di *Number*,  return false; //se non lo è, si sa già che non è uguale  }  return this.value == ((Number) other).getValue(); }  // ordinamento fra i *Number* è quello crescente per valore @Override public final int compareTo(Number other) {  if (this.value < other.getValue()) {  return -1; //ritorna –1 se *this* < *other*  } else if (this.value == other.getValue()) {  return 0; //ritorna 0 se *this* = *other*  } else {  return 1; //ritorna 1 se *this* > *other*  } } |

toString()

|  |
| --- |
| // Ritorna una descrizione della carta sotto forma di stringa, del tipo 10♠ oppure J♥.public String toString() {  String[] valori = {"2","3","4","5","6","7","8","9","10","J","Q","K","1"};  String[] semi = {"♠","♣","♦","♥"};   return valori[value] + semi[suit]; } |
| @Override //indica che si sta andando a sovrascrivere il metodo di una classe superiore  public String toString() {  return "area: " + this.area() + ", perimeter: " + this.perimeter() +  ", color: " + colore;  } |

hashCode()

Definisce la cella di memoria dove salvare un obj, calcolato dalle proprietà della classe (deve essere unico)

|  |
| --- |
| @Override  public int hashCode() {  //return 0; //hashCode banale (costante)  return (value.ordinal() \* 10) + suit.ordinal();  } |

classi Wrapper

Classi wrapper della libreria standard

Integer

Character

…

Boxing e unboxing automatico da tipi primitivi a classi wrapper e viceversa tramite assegnamento (?)

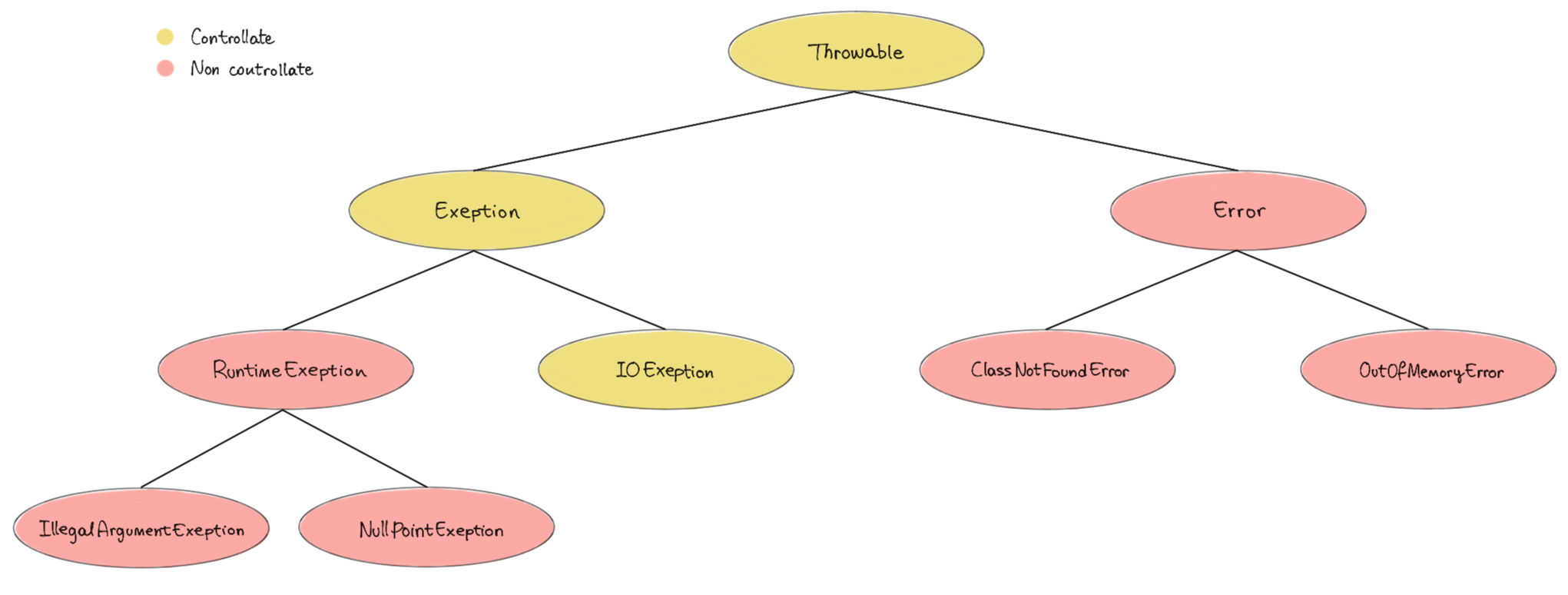
|  |
| --- |
| import java.lang.Integer; |
| static int MAX\_VALUE → costante max int  static int MIN\_VALUE → costante min int  Integer(int value) → deprecato!  Integer(String value) throws java.lang.NumberFormatException  int intValue() → restituisce il valore int corrispondente *(per convertire a tipo primitivo int)*  int compareTo(Integer other) → Integer implementa Comparable<Integer>  static int parseInt(String s) throws java.lang.NumberFormatException → da String a int  static String toBinaryString(int i) → ritorna la rappresentazione binaria di i  static String toHexString(int i) → ritorna la rappresentazione esadecimale di i  static Integer valueOf(int i) → ritorna new Integer(i) ma usa una cache per chiamate ripetute  *(per convertire a oggetto Integer)* |

classi wrapper simili corrispondenti agli altri tipi primitivi:

java.lang.Short,  java.lang.Long,  java.lang.Float, java.lang.Double, java.lang.Byte  e  java.lang.Boolean.

|  |
| --- |
| import java.lang.Character; |
| static char MAX\_VALUE → costante max char  static char MIN\_VALUE → costante min char  Character(char value) → deprecato!  char charValue() → restituisce il valore char corrispondente *(per convertire a tipo primitivo char)*  int compareTo(Character other) → infatti Character implementa Comparable<Character>  static boolean isDigit(char c)  static boolean isLetter(char c)  static boolean isLetterOrDigit(char c)  static boolean isLowerCase(char c)  static boolean isUpperCase(char c)  static boolean isWhitespace(char c)  static char toLowerCase(char c)  static char toUpperCase(char c)  static Character valueOf(char c) → ritorna new Character(c) ma usa una cache per chiamate ripetute  *(per convertire a oggetto Character)* |

|  |
| --- |
|  |

Eccezioni

throw new eccezione()

throws per costruttori e metodi

try/catch/finally

definizione di nostre classi di eccezione

costruttore senza input

costruttore con input

|  |
| --- |
| if (!isValid())  throw new IllegalArgumentException("invalid formation"); //lancia un errore (rosso) |
| // se value è negativo, esegue throw new IllegalArgumentException(); altrimenti inizializza il campo value protected AbstractNumber(int value) {  if (value < 0) {  throw new IllegalArgumentException();  }  this.value = value; } |

|  |
| --- |
| //*try* – *catch* – *finally*  try { //prova il pezzo di codice all’interno,  se durante l’esecuzione vengono generate delle eccezioni all’interno del *try*,  e sono catturabili da uno dei *catch*, esegui il catch corrispondente all’eccezione (errore)  System.*out*.println(new Formation433(players).isValid());  System.*out*.println(new Formation433(players));  } catch (ExceptionInInitializerError e) { //esegue in *catch* sse l’eccezione (errore) generata  è del tipo che riceve come parametro o sua “figlia”  System.*out*.println("Errore nella creazione della formazione.");  //System.exit(-1); //–1 → codice di uscita con errore } catch (IllegalArgumentException e) {  System.*out*.println(e);  //System.exit(-1); } finally { //a prescindere esegui,  se non viene terminata prima l’esecuzione (System.exit, errori non catturati, return, …)  System.*out*.println("Try catch finito.");  System.*exit*(-1); } |

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, design

Descrizione generata automaticamenteI/O

Leggere file di caratteri

|  |
| --- |
| import java.io.Reader; classe astratta |
| int read() throws java.io.IOException → blocca l'esecuzione finché non c'è un carattere da leggere;  a quel punto ritorna il codice Unicode del prossimo  carattere letto;  ritorna -1 se la sorgente di lettura è terminata  int read(char[] buffer) throws java.io.IOException → blocca l'esecuzione finché non arriva  qualche carattere da leggere;  a quel punto scrive i caratteri  nel buffer e ritorna il numero di caratteri  letti;  ritorna -1 se la sorgente di lettura è  terminata |

|  |
| --- |
| import java.io.FileReader; |
| - metodi ereditati da java.io.Reader  - metodi  FileReader(String fileName) throws java.io.FileNotFoundException → crea un lettore di  file  che legge i caratteri dal file di testo col nome indicato |

|  |
| --- |
| import java.io.BufferedReader; |
| - metodi ereditati da java.io.Reader  - metodi  BufferedReader(Reader parent) → crea una vista bufferizzata di *parent* |

Scrivere file di caratteri

|  |
| --- |
| import java.io.Writer; classe astratta |
| void write(int c) throws java.io.IOException → interpreta i 16 bit meno significativi di c  come codice Unicode di un carattere  e lo scrive nel file  void write(char[] buffer) throws java.io.IOException → scrive nel file i caratteri contenuti  nell'array buffer  void write(String s) throws java.io.IOException → scrive nel file i caratteri della stringa s |

|  |
| --- |
| import java.io.FileWriter; |
| - metodi ereditati da java.io.Writer  - metodi  FileWriter(String fileName) throws java.io.IOException → crea uno scrittore di file  che scrive i caratteri nel file di testo  col nome indicato |

|  |
| --- |
| import java.io.BufferedWriter; |
| - metodi oltre quelli ereditati da java.io.Writer  - metodi  BufferedWriter(Writer parent) → crea una vista bufferizzata di *parent* |

scrivere comodamente file di caratteri

|  |
| --- |
| import java.io.PrintWriter; |
| - metodi oltre quelli ereditati da java.io.Writer  - metodi  PrintWriter(String fileName) throws java.io.FileNotFoundException → crea uno scrittore  di file  che scrive i  caratteri nel file di  testo col nome  indicato  void print(int i) → scrive i caratteri della rappresentazione decimale dell'intero i nel file.  Questo metodo esiste anche per gli altri tipi primitivi  void println(int i) → scrive i caratteri della rappresentazione decimale dell'intero i nel file.  Questo metodo esiste anche per gli altri tipi primitivi  void print(String s)  void println(String s)  PrintWriter printf(String format, Object... args) → scrive il formato nel file,  in stile linguaggio C |

|  |
| --- |
| import java.lang.AutoCloseable; |
| void close() throws java.lang.Exception |

|  |
| --- |
| import java.io.Closeable; |
| void close() throws java.io.IOException |

|  |
| --- |
| List.java (classe concreta)  // scrive gli elementi di questa lista (cioè il loro toString()) // dentro il file testuale col nome indicato (un PrintWriter vi aiuterà) public void dump(String fileName) throws IOException{ //dump = “buttare fuori” →  In questo caso scrivere su file (struttura dati salvata nella ram)  PrintWriter printWriter = new PrintWriter(fileName); //per sola scrittura su file   printWriter.print(this.head + " ");  List<T> tempTail = tail;  while (tempTail != null) { //come il toString, cicla sui nodi e li scrive mano mano  printWriter.print(tempTail.head + " ");  tempTail = tempTail.tail;  }   printWriter.close(); //chiude il file (in scrittura) }  .  .  .  IntList.java (classe concreta)  private static IntList readFrom(Scanner scanner) throws IOException {  try {  //return new IntList(scanner.nextInt(), scanner.hasNextInt() ?  readFrom(scanner) : null); //*new IntList(1, new IntList(2, new IntList(3, null)));*  //soluzione, ricorsiva, ma ritorna, il primo parametro (*head*) al costruttore, prima di fare il controllo *scanner.hasNextInt()*,  (quindi ritorna un errore, perché non controlla il primo ma ritorna direttamente, e poi fa il controllo sui successivi),  e fa il controllo sul secondo parametro (*tail*)  //aggiungo il ritorno del primo senza controllo nel *readFrom(String)* \*  //soluzione → ritorna il primo parametro (scanner.nextInt()),  poi per il secondo (*tail*) →  *if il file ha un intero successivo* (scanner.hasNextInt() ?)  *se è true, ritorna leggi* (readFrom(scanner)),  *sennò* ( : ) *ritorna null* (null)  //ricorsivo → implementata la soluzione per esteso \*\*  if (scanner.hasNextInt()) { //prima di leggere,  controlla se quello che andrà a leggere e un intero  return new IntList(scanner.nextInt(), *readFrom*(scanner));  } else {  return null;  }  } catch (NoSuchElementException e) { //se l’elemento letto non è un intero …  throw new IOException(e); //… lancia un’eccezione (di tipo *IOException(e)*)  }  }  Main.java  try {  List<String> l1 = new List<String>  (*head:* "hello", *…elements:* "how", "are", "you?");  System.*out*.println(l1 + " di lunghezza " + l1.length());  l1.dump(*fileName:* "l1.txt");   IntList l2 = new IntList(*head:* 11, *…elements:* 13, 42, 9, -5, 17, 13);  System.*out*.println(l2 + " di lunghezza " + l2.length());  l2.dump(*fileName:* "l2.txt");    IntList l3 = IntList.*readFrom*(*fileName:* "l2.txt");  System.*out*.println(l3 + " di lunghezza " + l3.length());   IntList.*readFrom*(*fileName:* "l1.txt"); // fallisce perché l1.txt contiene stringhe, non interi } catch (IOException e) {  //System.out.println(e);  System.*out*.println("Errore di I/O"); } |

Immagine che contiene testo, schermata, cerchio, Carattere

Descrizione generata automaticamente

deprecata!

Una variabile di tipo non primitivo contiene il puntatore all’oggetto.

I metodi che lavorano con oggetti ritornano il puntatore, quindi fanno l’operazione richiesta passando per il puntatore, quindi se si hanno più Collection con gli stessi elementi, possono ritrovarsi modificati in tutte le loro occorrenze.

|  |
| --- |
| import java.util.Collection<E>; interfaccia |
| boolean add(E element) → aggiunge un elemento, ritorna *true* se l'elemento è stato aggiunto,  per il suo *equals* (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  boolean addAll(Collection<E> other) → aggiunge tutti gli elementi di una collection,  ritorna *true* se almeno un elemento è stato aggiunto,  per il suo *equals* (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  boolean contains(Object element) → controlla se un elemento è contenuto nella *collection.*  per il suo equals (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  boolean containsAll(Collection<?> other) → controlla se tutti gli elementi sono contenuti nella  *collection.*,  se anche solo un elemento non è stato aggiunto,  ritorna *false*,  per il suo equals (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  boolean isEmpty() → controlla se la lista è vuota  boolean remove(Object element) → rimuove dalla collection element,  ritorna *true* se l'elemento è stato rimosso,  controlla che elemento rimuovere per il suo *equals*  (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  boolean removeAll(Collection<?> other) → rimuove dalla collection element,  ritorna *true* se almeno un elemento è stato rimosso,  controlla se un elemento rimuovere per il suo equals  (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  boolean retainAll(Collection<?> other) → vengono passati gli elementi da mantenere, (?)  ritorna *true* se almeno un elemento è stato rimosso,  controlla se un elemento rimuovere per il suo *equals*  (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  int size() → dimensione della collection |

|  |
| --- |
| private SortedSet<Product> products = new TreeSet<>(); public void add(Product... products) {this.products.addAll(List.*of*(products)); } |

Liste

|  |
| --- |
| import java.util.List<E>; interfaccia |
| - metodi ereditati da java.util.Collection<E>  - @Override metodi ereditati da java.util.Collection<E>  boolean add(E element) → aggiunge un elemento in fondo alla lista,  ritorna sempre *true* (la lista può contenere più elementi uguali)  boolean remove(Object element) → rimuove la prima occorrenza di element, se c’è,  ritorna *true* se l'elemento è stato rimosso,  controlla che elemento rimuovere per il suo *equals*  (riscrivere *equals* → *equals* di obj (==))  - metodi  void add(int index, E element) → piazza l'elemento alla posizione *index* (*i* → tra 0 e *size()* inclusi),  sposta di 1 verso destra (→) tutti gli elementi dopo *index*  E get(int index) → ritorna l'elemento alla posizione *index* (*i* → tra 0 e *size()* escluso)  int indexOf(Object element) → ritorna la prima posizione della prima occorrenza di element,  ritorna -1 se la lista non contiene element  static <E> List<E> of(E... elements) → *factory method*  costruisce una lista immutabile con dentro *elements*  E remove(int index) → rimuove e ritorna l'elemento alla posizione *index* (*i* → tra 0 e *size()* escluso),  sposta di 1 verso sinistra (←) tutti gli elementi dopo *index*  E set(int index, E element) → prende l'elemento alla posizione *index* (*i* → tra 0 e *size()* inclusi), \*\*\*  e lo sostituisce con element |

|  |
| --- |
| import java.util.LinkedList<E>; |
| - metodi ereditati da java.util.List<E>  - metodi  LinkedList(Collection<? extends E> parent) → crea una lista e la riempie con gli elementi di *parent*  (*parent* è di tipo Collection o sue sottoclassi) |

|  |
| --- |
| import java.util.ArrayList<E>; |
| - metodi ereditati da java.util.List<E>  - metodi  ArrayList(Collection<? extends E> parent) → crea una lista e la riempie con gli elementi di *parent*  (*parent* è di tipo Collection o sue sottoclassi) |

|  |
| --- |
|  |

Insiemi

|  |
| --- |
| import java.util.Set<E>; interfaccia |
| - metodi ereditati da java.util.Collection<E>  - metodi  static <E> Set<E> of(E... elements) → *factory method*  (simile al metodo *List.of(elements)* di *List*) |

|  |
| --- |
| import java.util.HashSet<E>; |
| - metodi ereditati da java.util.Set<E>  - metodi  HashSet(Collection<? extends E> parent) → crea un insieme di tipo *HashSet*  e lo riempie con gli elementi di *parent* |

Insieme ordinato → implementa *Comparable<T>* (*CompareTo(T other)* e *equals(Object other)*)

o prende in input un *Comparator*

Implementa anche un suo *hashCode()* o utilizza quello di *obj*

|  |
| --- |
| import java.util.SortedSet<E>; interfaccia |
| - metodi ereditati da java.util.Set<E>  - metodi  E first() throws java.util.NoSuchElementException → ritorna il primo elemento (il più piccolo)  dell'insieme  E last() throws java.util.NoSuchElementException → ritorna l'ultimo elemento (il più grande)  dell'insieme |

|  |
| --- |
| import java.util.TreeSet<E>; |
| - metodi ereditati da java.util.SortedSet<E>  - metodi  TreeSet(Collection<? extends E> parent) → crea un insieme di tipo *TreeSet*  e lo riempie con gli elementi di *parent* |

|  |
| --- |
| private SortedSet<Card> deck = new TreeSet<Card>(); //*compareTo()* e *equals()* già implementati in *Card*  // Costruisce un mazzo di size carte, tutte diverse, il cui valore è da min in su.public Deck(int size, Value min) {  boolean aggiunto;  for (int i = 0; i < size; i++) {  do {  aggiunto = deck.add(new Card(min));  } while (!aggiunto);  } }  public Card best() { return deck.last(); }  public void removeBest() { deck.remove(best()); } |

Mappe

|  |
| --- |
| import java.util.Map<K,V>; interfaccia |
| - metodi ereditati da java.util.Collection<E>  - metodi  boolean containsKey(Object key) → controlla se la mappa contiene la chiave passatagli  boolean containsValue(Object value) → controlla se la mappa contiene il valore passatogli  V get(Object key) → data la chiave, restituisce il valore (se non c’è la chiave ritorna null)  V getOrDefault(Object key, V defaultValue) → prende in input chiave e valore di *default*,  come *get(key)*,  ma se non trova la chiave, invece di ritornare *null*,  ritorna il valore di *default*  boolean isEmpty() → controlla se la mappa è vuota  Set<K> keySet() → ritorna l’insieme delle chiavi (utilizzato nei *for each*)  V put(K key, V value) → mette nella mappa un nuovo *chiave : valore* se assente, (ritorna *null*),  sennò sostituisce il valore corrisponde alla chiave, se quest’ultima già esiste,  (ritorna il vecchio valore)  V putIfAbsent(K key, V value) → mette nella mappa un nuovo *chiave : valore* se assente, (ritorna *null*),  se già presente ritorna il vecchio valore  V remove(Object key) → rimuove il valore corrispondente a *key*, se presente, e lo ritorna,  se non c’è ritorna *null*  controlla che elemento rimuovere per il suo *equals*  (riscrivere *equals* → *equals* di *obj* (==))  Collection<V> values() → ritorna una *Collection* del tipo delle chiavi  (dopo bisogna passarla a una struttura dati concreta) |

|  |
| --- |
| import java.util.HashMap<K,V>; |
| - metodi ereditati da java.util.Map<K,V>  - metodi  HashMap(Map<? extends K,? extends V> parent) → crea una mappa di tipo *HashMap*  e la riempie con le coppie *chiave : valore*  contenute in *parent* |

Mappa ordinato → implementa *Comparable<T>* (*CompareTo(T other)* e *equals(Object other)*)

o prende in input un *Comparator*

Implementa anche un suo *hashCode()* o utilizza quello di *obj*

|  |
| --- |
| import java.util.SortedMap<K,V>; interfaccia |
| - metodi ereditati da java.util.Map<K,V>  - metodi  K firstKey() → ritorna la prima (la più piccola) chiave della mappa  K lastKey() → ritorna l’ultima (la più grande) chiave della mappa |

|  |
| --- |
| import java.util.TreeMap<K,V>; |
| - metodi ereditati da java.util.SortedMap<K,V>  - metodi  TreeMap(Map<? extends K,? extends V> parent) → crea una mappa di tipo *TreeMap*  e lo riempie con le coppie *chiave : valore*  contenute in *parent* |
|  |

Code

|  |
| --- |
| import java.util.Queue<E>; interfaccia |
| - metodi ereditati da java.util.Collection<E>  - metodi  E poll() → rimuove la testa della coda e la ritorna (se la coda è vuota ritorna *null*)  E remove() throws java.util.NoSuchElementException → rimuove la testa della coda e la ritorna,  se è vuota lancia un'eccezione  E peek() → ritorna la testa della coda (se la coda è vuota ritorna *null*)  E element() throws java.util.NoSuchElementException → ritorna la testa della coda,  se è vuota lancia un'eccezione  boolean offer(E element) → aggiunge *element* in fondo alla coda, se c'è spazio.  ritorna *true* sse *element* viene aggiunto  boolean add(E element) throws java.lang.IllegalStateException → aggiunge *element*  in fondo alla coda,  se c'è spazio,  se non c’è spazio  lancia un'eccezione.  ritorna sempre *true* |

coda unbounded → non ha un limite massimo di elementi (si espande quando necessario)

|  |
| --- |
| import java.util.PriorityQueue<E>; |
| - metodi ereditati da java.util.Queue<E>  - metodi  TreeSet(Collection<? extends E> parent) → crea una coda di tipo *PriorityQueue*  e la riempie con gli elementi di *parent* |

Iteratore

|  |
| --- |
| import java.lang.Iterable<T>; interfaccia |
| Iterator<T> iterator() → ritorna un iteratore,  cioè un oggetto capace di restituire gli elementi dell'iterabile, uno alla volta  ( *if(hasNext) {return next}* ) |

|  |
| --- |
| import java.util.Iterator<T>; interfaccia |
| boolean hasNext() → controlla se ha un *next*  T next() → ritorna l’elemento *next* (di solito di una *Collection*) |

Mettere esempi costruzione

Chiamando l’iterator della superclasse

Passando per altre strutture dati e prendendo il loro iteratore

Utilizzo

|  |
| --- |
| Non utilizza iteratori già scritto, ma implementa *next()* e *hasNext()* “da zero”  @Override public Iterator<Calendar.Date> iterator() {  return new Iterator<Calendar.Date>() {  private Date date = getStart();  int day = 0;   public boolean hasNext() { return !date.equals(getEnd()); }   public Date next() {  date = new Date(day);  day++;  return date;  }  }; } |
| Utilizzo  for (Calendar.Date date : cal)  System.*out*.println(date); |

Classi anonime

Passare in input l’implementazione di un o più metodi (con un nome) derivanti da un’interfaccia,

senza però specificare il nome della classe.

Utilizzate in più punti della stessa classe.

|  |
| --- |
| *Nome\_interfaccia*<T> *nome\_segnaposto* = new *Nome\_interfaccia*<T>() {  @Override  … *nome\_metodo\_da\_implementare*(input) { // firma metodo da implementare  *codice*  }  }; |

|  |
| --- |
| board.play(new NextAliveProcessor() {  @Override  public boolean isAliveNextAt(int x, int y) {  return board.isAliveAt(x,y);  } }); |
| Predicate<Studente> p = {  @Override  public boolean test(Studente studente) {  return studente.fuoriCorso(informatica);  } }; |
| Consumer<Studente> c = {  @Override  public void accept(Studente studente) {  System.*out*.println(studente.getMatricola());  } }; |

Espressioni Lambda

Usate per passare come parametro in input

l’implementazione di un metodo di un’interfaccia,

senza dover dichiarare nuove classi o metodi.

Di solito utilizzate una volta.

|  |
| --- |
| input -> *(return implicito)* *codice\_nella\_riga*; |
| input -> {  *codice*  } |
| (input1, input2) -> *(return implicito)* *codice\_nella\_riga*; |
| (input1, input2) -> {  *codice*  } |

|  |
| --- |
| board.play((*int:* x, *int:* y) -> board.isAliveAt(x,y)); //board.play(board::isAliveAt); |
| *board*.play((*int:* x, *int:* y) -> {  int counterAlive = 0;   for (int i = (x-1); i <= (x+1); i++) {  for (int j = (y-1); j <= (y+1); j++) {  if (i >= 0 && j >= 0 && i < *board*.getWidth() &&  j < *board*.getHeight() && (i!=x || j!=y) && *board*.isAliveAt(i,j))  counterAlive++;  }  }   if (*board*.isAliveAt(x,y))  return (counterAlive >= 2 && counterAlive <= 3); // rimane viva se intorno  ha da 2 a 3 celle vive  else  return counterAlive == 3; // diventa viva se intorno ha esattamente 3 celle vive }); |

|  |
| --- |
| import java.util.function.Consumer<T> interfaccia |
| void accept(T t) → esegue del codice che usa *t* |

|  |
| --- |
| import java.util.function.Predicate<T> interfaccia |
| boolean test(T t) → determina se *t* soddisfa il predicato  (per verificare se una certa condizione di una proprietà è soddisfatta) |

|  |
| --- |
| import java.util.function.Supplier<T> interfaccia |
| T get() → ritorna un oggetto di tipo *T* |

|  |
| --- |
| import java.util.function.Function<T> interfaccia |
| boolean U apply(T t) → ritorna il valore della funzione applicata a *t* |

|  |
| --- |
| Predicate<Studente> p = {  @Override  public boolean test(Studente studente) {  return studente.fuoriCorso(informatica);  } };  Consumer<Studente> c = {  @Override  public void accept(Studente studente) {  System.*out*.println(studente.getMatricola());  } };  esame.perOgniIscritto(p,c); |
| Utilizzo  public void perOgniIscritto(Predicate<Studente> condizione,  Consumer<Studente> azione) {  for (Studente s : iscritti) {  if (condizione.test(s))  azione.accept(s);  } } |

|  |
| --- |
|  |