
G
O
D
O
O
O
O
D

Restituire gli utenti che hanno pubblicato almeno un commento prima di una certa data

```
private static void es10() {
    LocalDate date = LocalDate.of(2021, 1, 3);
    List<Utente> l = List.of(
            new Utente("u1",
                    List.of(new Commento("c2", LocalDate.of(2021, 1, 2)),
                            new Commento("c1", LocalDate.of(2021, 1, 1)),
                            new Commento("c5", LocalDate.of(2021, 1, 5)))),
            new Utente("u2",
                    List.of(new Commento("c4", LocalDate.of(2021, 1, 4)),
                            new Commento("c3", LocalDate.of(2021, 1, 3))))));
    // result = ["u1"]
}
```

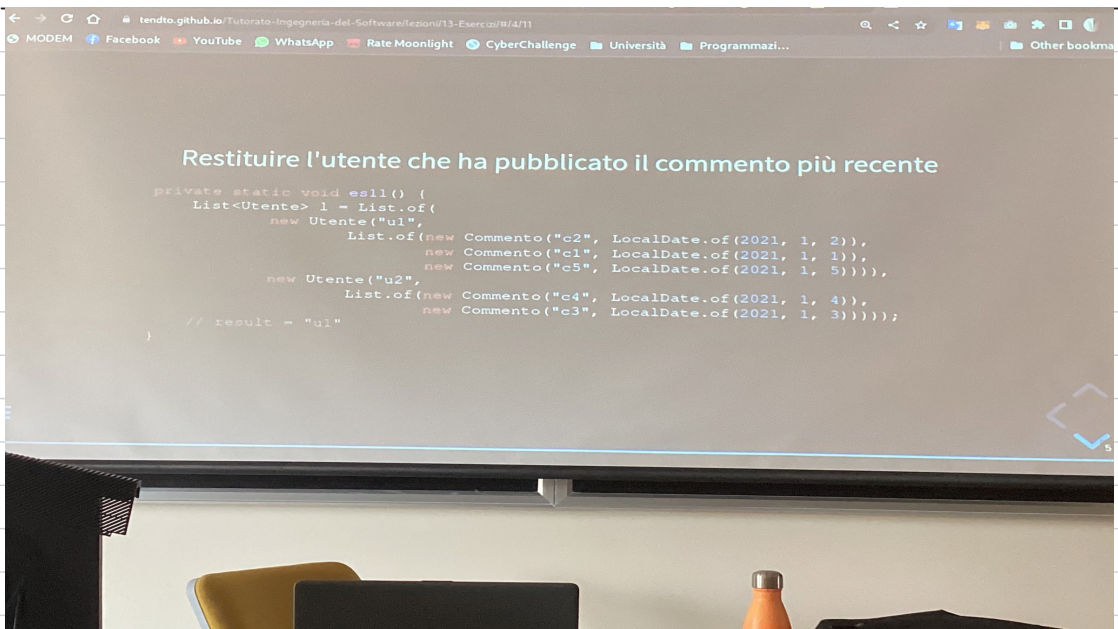
stream()

filter()

anyMatch()

```
l1.stream()
        .filter(s -> s.commenti.stream()
        .anyMatch(w -> w.date().isBefore(date));
forEach(System.out::println);
}
l.stream()
        .min(Comparator.comparing(Utente::getEtà)
        .orElse(null))

System.out.println;
```


tendto.github.io/Tutorato-Ingegneria-del-Software/lezioni/13-Esercizi/#/4/11
MODEM
Facebook
YouTube
WhatsApp
Rate Moonlight
CyberChallenge
Università
Programmazi...
Other bookma
Restituire l'utente che ha pubblicato il commento più recente
private static void esII() {
List<Utente> l = List.of(
new Utente("u1",
List.of(new Commento("c2", LocalDate.of(2021, 1, 2)),
new Commento("c1", LocalDate.of(2021, 1, 1)),
new Commento("c5", LocalDate.of(2021, 1, 5)))),
new Utente("u2",
List.of(new Commento("c4", LocalDate.of(2021, 1, 4)),
new Commento("c3", LocalDate.of(2021, 1, 3))))));
// result = "u1"
}

es1

```
l.stream()
List<String> nomi =
nomi.stream()

.filter(x->x.age()<30 && x -> x.equals(nomi()))
.map(Persona::getNome)
.forEach(System.out.println);
```

es 2

```
List<Stan> nomi =

.nomi.stream()
.map(p -> p.role())
.distinct()
.forEach(System.out.println);
```

Cs 3

```
List<String> l =
final String string = "a"
l.stream()
.filter(x->x.startWith(String))
.forEach(System.out.println)
```

Cs 4

```
final String out
l.Stream()
.map(s->s.substring(0,1))
.reduce("",(v,e)->v.concat(e))
.System.out.println;
```

HAI UNA LISTA DI FRASI.

Es 5

```
List<String> l1 = {.....}

String output = l1.stream()
.max(Comparator.comparing(Persona::length);

System.out.println(output)
```

→

Nome _____ Matr. _____

1. Nei diagrammi UML degli stati, i nomi degli stati sono indicati
   (a) All'interno di rettangoli senza angoli arrotondati
   (b) All'interno di rettangoli con angoli arrotondati
   (c) Sopra i rettangoli con angoli arrotondati
   (d) Alle estremità delle frecce delle transizioni
2. Il design pattern Observer è consigliabile quando
   (a) Si vuol separare bene il codice di due classi
   (b) Si vuol chiamare un metodo di un'altra classe
   (c) Si vuol tenere coerente lo stato di una classe con quello di un'altra classe
   (d) Si vuol tenere separato lo stato di due oggetti
3. Il design pattern Decorator permette
   (a) Di aggiungere o togliere un piccolo compito ad una classe
   (b) Solo di aggiungere un piccolo compito ad una classe
   (c) Di togliere un metodo ad una classe
   (d) Di ridefinire un metodo di una classe
4. Il design pattern Bridge permette alla classe client di
   (a) Tenere alcuni riferimenti a oggetti sottotipi di Implementor
   (b) Non tenere riferimenti
   (c) Non dover chiamare i metodi di Implementor
   (d) Tenere riferimenti a oggetti che sono sottotipi di Implementor
5. La classe che ha il ruolo Facade ha
   (a) Una sola classe nel sottosistema
   (b) Nessuna classe client, difatti il Facade potrebbe avere il metodo main
   (c) Una sola classe client
   (d) Un certo numero di classi client
6. Tipicamente per il processo XP, le release del software avvengono
   (a) Una release alla settimana
   (b) Una release ogni 2 settimane
   (c) Una release ogni 3 settimane
   (d) Una release ogni 4 settimane
7. La fase di progettazione produce e documenta
   (a) La struttura del software che realizza le specifiche
   (b) Le specifiche del software
   (c) Le modalità di utilizzo del software
   (d) Le funzionalità del software
8. Il design pattern Adapter serve a
   (a) Convertire una interfaccia di una classe in un'altra
   (b) Convertire il tipo di una variabile
   (c) Cambiare l'interfaccia di una classe a runtime
   (d) Usare due nomi per una stessa classe
9. Si abbia il frammento di codice:
   ```
   public Libro getLibro() {
     return new Book(); }
   ```
   (a) Il frammento sta svolgendo il ruolo di un Factory Method
   (b) Il frammento sta svolgendo il ruolo di un Singleton
   (c) Il codice non è compilabile
   (d) Il codice dovrebbe essere all'interno di una superclasse
10. Per il design pattern Chain of Responsibility
    (a) I possibili riceventi sono più di uno
    (b) Le classi richiedenti devono essere più di una
    (c) Si ha che il numero di richiedenti è pari al numero di riceventi
    (d) Si richiede di implementare tanti metodi per ciascuna classe ricevente
11. Quale delle seguenti è uno svantaggio dell'uso del pattern Command?
    (a) Gli stessi comandi potrebbero essere generati da elementi diversi dell'interfaccia
    (b) Si deve usare il pattern Singleton per imporre un gestore unico dei comandi
    (c) Si potrebbero penalizzare le prestazioni a causa dell'indirezione introdotta
    (d) I comandi ancora non eseguiti potrebbero essere anche annullati
12. I design pattern sono strutture
    (a) Create appositamente quando si risolve un nuovo problema
    (b) Per un piccolo numero di classi
    (c) Utili alla fase di raccolta ed analisi dei requisiti
    (d) Per un grande numero di classi
13. Quale legge è soddisfatta quando si usa il Mediator?
    (a) La legge di Murphy
    (b) La prima legge di Lehman
    (c) La legge di Demeter
    (d) La legge sui grandi numeri
14. Per un sistema che è Spaghetti code
    (a) Il codice è stato creato insieme al cliente
    (b) Si hanno classi con tanti metodi
    (c) E' stata seguita la progettazione ad oggetti
    (d) Non è possibile far test
15. Per il design pattern Composite, si ha trasparenza quando il client
    (a) Distingue oggetti semplici e composti
    (b) Può usare oggetti semplici o composti
    (c) Non deve distinguere fra oggetti semplici e composti
    (d) Non può usare oggetti semplici o composti
16. Per eliminare le istruzioni condizionali
    (a) Si possono inserire le precondizioni
    (b) Si potrebbe usare il design pattern Facade
    (c) Si potrebbe usare il design pattern Singleton
    (d) Si potrebbe usare il design pattern State