

Ho scelto di creare un breve programma java che racchiuda una buona parte delle cose che ho imparato nel corso dell'anno scolastico. Questo programma si presenta ancora come una bozza che si evolverà durante il mio percorso creando possibilmente un'interfaccia grafica per abbellirlo. Ho scelto di cominciare con qualcosa di più semplice anche perché ritengo che questo lavoro rientri nelle mie competenze.

L'obiettivo del mio programma java è quello di generare delle curiosità casuali:

Innanzitutto, viene chiesto all'utente di scegliere l'argomento tra arte, storia, scienza, film, geografia e sport per generare una delle curiosità casuali memorizzate in degli array di tipo stringa che verranno scelte generando un numero casuale con il metodo random che servirà ad indicare la posizione nell'array. Per la scelta dell'argomento ho chiesto all'utente di inserire il numero corrispondente che serve poi a soddisfare uno dei sei casi dello switch.

Attualmente il programma potrebbe presentare qualche piccola imperfezione, ad esempio, il problema delle lettere accentate su java (alcune frasi che non ho corretto per svista potrebbero avere delle lettere accentate e quindi non visualizzabili nell'output) e per risolverlo ho scritto normalmente le vocali affiancate da un apostrofo. un altro problema può essere quello delle curiosità già generate che possono uscire più volte.

Più avanti il programma potrebbe diventare un quiz con molti più argomenti e potrebbe anche essere ampliato con più giochi di questo tipo.