Istruzioni prese dal Sito del prof

*“Report: si illustrino le ragioni che hanno spinto i progettisti di Kotlin a sviluppare un nuovo linguaggio; si illustrino le caratteristiche peculiari del linguaggio Kotlin, nonché somiglianze e differenze con il linguaggio Java.”*

*“Il report deve includere una bibliografia che elenchi le fonti della ricerca effettuata.  
Il report non deve basarsi su un'unica fonte (ad esempio, la documentazione ufficiale di Google, sebbene tale documentazione sia un buon punto di partenza).  
Non è consentito effettuare operazioni di "taglia e incolla" dalle fonti: il report deve essere una rielaborazione originale delle informazioni trovate, non un riassunto o una copia.  
Poiché gli argomenti sono molto vasti, ciascun gruppo deve eseguire una selezione del materiale da presentare: in altre parole, deve scegliere che taglio dare al report, quali informazioni includere e quali escludere.  
I seguenti aspetti saranno presi in considerazione nella valutazione del report: chiarezza, completezza, capacità di sintesi (il report deve essere completo senza essere prolisso o costellato di dettagli banali), qualità della bibliografia, corrispondenza tra le informazioni selezionate per il report e le informazioni esemplificate nelle app.”*

**KOTLIN**

Kotlin è un linguaggio di programmazione ad oggetti open-source sviluppato dall’azienda Jet-Brains, la stessa che ha prodotto IDE rinomati come Android Studio. Questo linguaggio nasce dalla necessità di offrire ai programmatori uno strumento avanzato, che superi vincoli e convenzioni che i linguaggi più diffusi si portano normalmente dietro. Non c’è da stupirsi per esempio se in Java, utilizzato dal 1995, dobbiamo seguire delle regole che al giorno d’oggi ci sembrano banali, se non superate, ma che magari al tempo avevano una certa rilevanza e/o un certo fondamento. Kotlin si predispone come un passo avanti nella programmazione consentendo però un graduale approccio a tutti gli sviluppatori Java: esso infatti è pensato per compilare sulla Java Virtual Machine, ed è possibile programmare in Kotlin sfruttando classi Java (e viceversa). Essendo Android Studio sviluppato in Java e pensato inizialmente per uno sviluppo Java, Kotlin si adatta benissimo alla programmazione per applicazioni Android, ed è per questo motivo che dal 2017 Google ha dichiarato Kotlin come linguaggio ufficiale per le sue app al pari di Java.

NULL POINTER EXCEPTION

Uno dei più temuti errori a cui vanno incontro i programmatori Java è fortemente contrastato in Kotlin. Già in fase di compilazione infatti viene segnalato un errore in caso di assegnazioni di valori nulli o tentate operazioni su elementi nulli, a meno che non venga esplicitata la volontà di utilizzare un oggetto nullo mediante la sintassi *tipoDato?* (es String?). Quest’ultima sintassi viene fortemente utilizzata anche in fase di controllo, per esempio il comando

box?.setText(“testo”);

Modifica il testo dell’oggetto box solamente se non nullo, ignorando l’istruzione altrimenti.

val size=box?.length ?: -1

specifica invece cosa fare nel caso di oggetto nullo, assegnando -1 alla variabile size.

GESTIONE DELLE ECCEZIONI

In java esistono eccezioni Checked ( tutte quelle che estondono la classe *Exception* tranne RunTimeException) ed eccezioni Unchecked( tutte quelle che estendono *RuntTimeException*). Le prime differiscono dalle seconde per:

* Dichiarazione dell’eccezione nella firma del metodo, mediante parola chiave *Throws*
* Obbligo per il programmatore di gestire le eccezioni ogni qualvolta si usa un metodo che possa lanciarne, mediante il costrutto *Try/Catch*
* Il compilatore segna errore nel caso il punto precedente non venga rispettato

L’utilizzo di eccezioni Checked assicura una maggior protezione dagli errori, tuttavia per progetti di notevoli dimensioni influiscono pesantemente sulle prestazioni; inoltre costituiscono un pesante ed inutile vincolo per le situazioni in cui si ha la certezza matematica che l’errore non possa verificarsi.

A fronte di ciò in Kotlin le eccezioni sono sempre Unchecked, permettendo una maggiore versatilità a chi scrive codice. I blocchi *Try/Catch* sono comunque ammessi ed utilizzati, ma non rappresentano un obbligo e, di conseguenza, il compilatore non genera errore se non utilizzati. Nella firma del metodo non va specificata l’eccezione, che verrà invece lanciata nei punti opportuni con l’espressione *throw*.