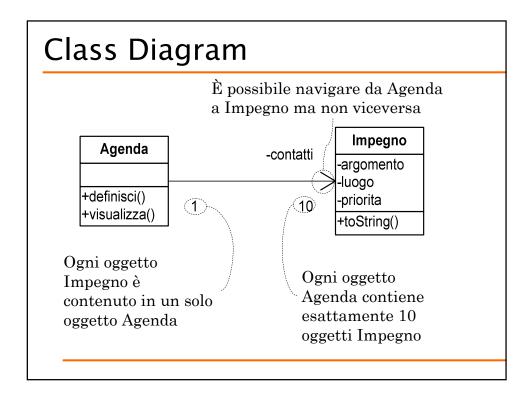
Programmazione ad Oggetti

Array e progetto di classi

V 1.1 © Marco Torchiano 2005

Esercizio

- Realizzare un programma che possa gestire una'agenda quotidiana.
- Ci sono 10 caselle corrispondenti alle ore dalle 8 alle 18. Che contengono degli impegni
- Inizialmente le caselle sono vuote.
- Un impegno è caratterizzato da un argomento, un luogo, e una priorità (1-3)



Implementazione Associazioni

- La traduzione di attributi e metodi definiti in un diagramma delle classi in codice Java è praticamente diretta.
- Le associazioni debbono essere tradotte in codice aggiuntivo per ognuno dei ruoli da cui si desidera navigare.
- I dettagli della traduzione sono fortemente condizionati dalla cardinalità della relazione.

Esempio di uso

```
Agenda agenda;

agenda = new Agenda();

Variabili locali Heap

agenda null
```

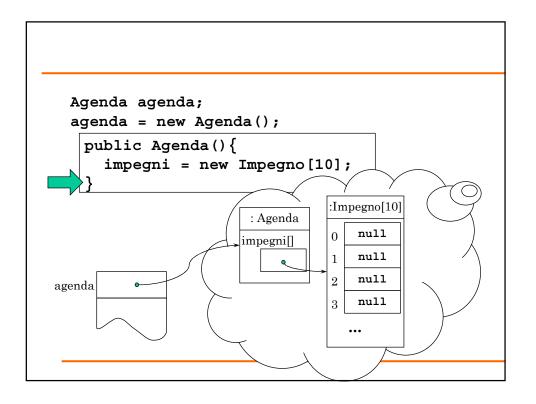
```
Agenda agenda

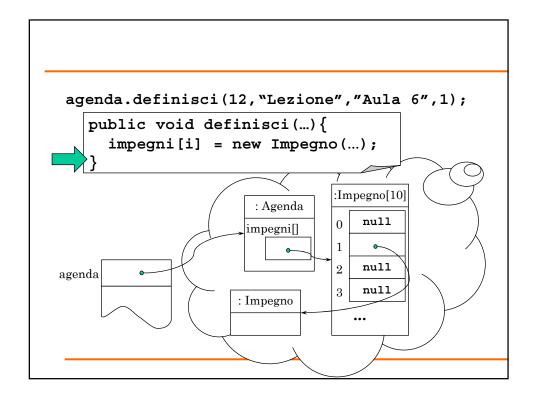
agenda = new Agenda();

public Agenda() {
   impegni = new Impegno[10];
  }

agenda

:Agenda
impegni[]
  null
```



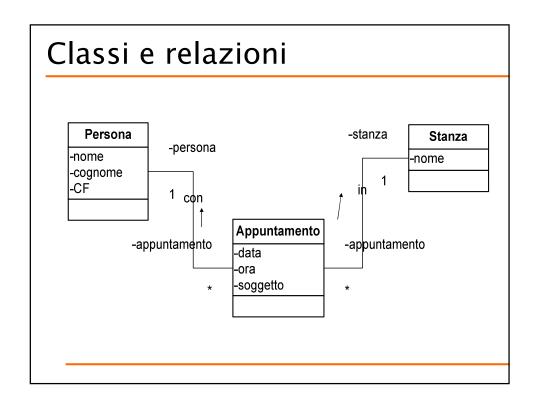


Processo di sviluppo

- Identificare struttura delle classi
- Definire (progressivamente) un test / esempio di uso delle classi
- Costruire (progressivamente) il codice per far funzionare l'esempio

Esercizio

- Rappresentare degli appuntamenti con dei pazienti in stanze visita
- Un appuntamento è caratterizzato da una data, un'ora e un argomento, inoltre è legato ad una persona e ad una stanza
- Una persona è descritta da nome, cognome e codice fiscale
- Una stanza è descritta da un nome



Operazioni

- Costruzione di persona e stanza
- Costruzione di appuntamento
 - Riferimento a persona e stanza
- Elenco appuntamenti per una persona
- Elenco appuntamenti per una stanza
- Costruzione di appuntamenti a partire dal CF di una persona