

Corso Web MVC

Java SE

Emanuele Galli

www.linkedin.com/in/egalli/

Java

il codice deve essere dentro un metodo e il metodo dentro una classe

dò ordini alla CPU inizializzando variabili

Linguaggio di programmazione general-purpose, imperativo, class-based, object-oriented, multi-platform, network-centric progettato da James Gosling @ Sun Microsystems.

scrivo codice sorgente hello.java, che viene compilato in hello.class che viene eseguito dalla jvm

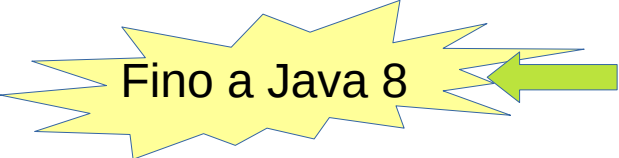
- **JVM**: Java Virtual Machine

prende in input un file .class, lo compila in bytecode cioè linguaggio macchina eseguibile dalla CPU e lo manda in esecuzione al CPU

- **JRE**: Java Runtime Environment

ambiente per l'esecuzione di java, serve per eseguire un programma java

- **JDK**: Java Development Kit



Fino a Java 8

da java 8 in poi c'è solo la jdk

Versioni

- 23 maggio 1995: prima release
- 1998 1.2 (J2SE)
- 2004 1.5 (J2SE 5.0)
- 2011 Java SE 7
- 03/2014 Java SE 8 (LTS)
- 09/2018 Java SE 11 (LTS)
- 09/2019 Java SE 13



SE: Standard Edition

EE: Enterprise Edition

LTS: Long-Term Support

Link utili

Java Language Specifications: <https://docs.oracle.com/javase/specs/>

Java SE Documentation: <https://docs.oracle.com/en/java/javase/index.html>

Java SE 8 API Specification: <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/index.html>

The Java Tutorials (JDK 8): <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/>

Java SE Downloads

<https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

<https://adoptopenjdk.net/>

Hello Java a riga di comando

- Generazione del **bytecode**

`javac Hello.java`

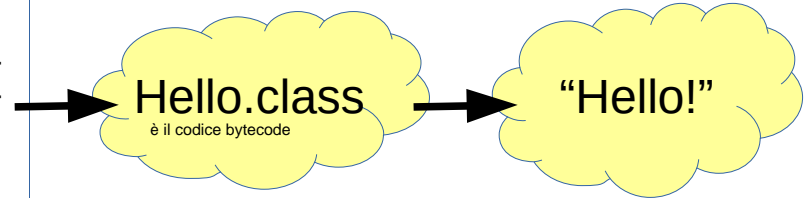
- Visualizzazione del bytecode disassemblato*

`javap -c Hello`

- Generazione del **codice macchina** ed **esecuzione**

`java Hello`

```
// Hello.java
public class Hello {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello!");
    }
}
```



bin di jdk non nel system path!
vedi: impostazioni di Windows
path → variabili d'ambiente di sistema

sistema per il controllo delle versioni del mio codice (come il mio codice è cambiato) per vedere come il codice è evoluto e per ritornare a versioni precedenti. È utile quando si lavora in team su un codice per avere la versione sempre aggiornata e lavorare sullo stesso piano (es. GitHub x condividere codice, lavoro in locale su un repository e quando faccio commit rendo pubblico il codice agli altri).

sistemi di versioning

Version Control System (VCS)

REPOSITORY O VCS= strumento per gestire uno storico di file e condividerlo con altri

- Obiettivi

- Mantenere traccia dei cambiamenti nel codice; sincronizzazione del codice tra utenti
- Cambiamenti di prova senza perdere il codice originale; tornare a versioni precedenti

- Architettura client/server (CVS, Subversion, ...) per esempio: SVN client (dove ho la copia secondaria) è come un piccolo server (dove ho la copia principale) per lavorare a livello locale. nel VCS client/server il server domina

- Repository centralizzato con le informazioni del progetto (codice sorgente, risorse, configurazioni, documentazione, ...)
- check-out/check-in (lock del file), branch/merge (conflitti)

- Distributed VCS, architettura peer-to-peer (Git, Mercurial, ...) per esempio:

- Repository clonato su tutte le macchine
- Solo push e pull richiedono connessione di rete

sistema di versioning funziona che tiro fuori i file (repository) dal server (macchina su cui si poggiano i repository) e ci metto un lock, ci lavoro in locale mentre è in lock, poi lo sblocco sul server e faccio commit, ma la versione precedente rimane.

nel VCS peer to peer la repository viene committata in locale e non sul server; per metterla sul server devo fare push. il pull si fa la mattina quando inizi a lavorare per tirarti giù il materiale-aggiornato-su cui lavorare e tutte le volte che devo modificare una repository. nel VCS peer to peer la sincronizzazione avviene sul push pull e non sul lock come nel client/server

Git

- 2005 by Linus Torvalds et al.
- 24 febbraio 2019: version 2.21
- Client ufficiale
 - <https://git-scm.com/> (SCM: Source Control Management)
- Supportato nei principali ambienti di sviluppo
- Siti su cui condividere pubblicamente un repository
 - github.com, bitbucket.org, ...
- Gli utenti registrati possono fare il [fork](#) di repository pubblici
 - Ad es: <https://github.com/egalli64/mpjp.git>, tasto “fork” in alto a destra

Configurazione di Git

- Vince il più specifico tra
 - Sistema: Programmi Git/mingw64/etc/gitconfig
 - Globale: Utente corrente .gitconfig
 - Locale: Repo corrente .git/config
- Set globale del nome e dell'email dalla shell di Git
 - `git config --global user.name "Emanuele Galli"`
 - `git config --global user.email egalli64@gmail.com`

Nuovo repository Git locale

- Prima si crea il repository remoto → URL .git
- A partire da quella URL, copia locale del repository
 - Esempio: <https://github.com/egalli64/empty.git>
- Shell di Git, nella directory git locale:
 - `git clone <URL>`
- Possiamo clonare ogni repository pubblico
- Per il push dobbiamo avere il permesso

Creare un file nel repository

Dalla shell di Git, nella directory del progetto

Crea il file hello.txt

Aggiorna la versione
nel repository locale
sincronizzandola
con la copia di lavoro

```
echo "hello" > hello.txt  
git add hello.txt  
git commit -m "first commit"  
git push -u origin master
```

I cambiamenti nel file
andranno nel repository

Aggiorna la versione
nel repository remoto
sincronizzandola
con quella in locale

File ignorati da Git

- Alcuni file devono restare locali
 - Configurazione
 - File compilati
- Per ignorare file o folder
 - Creare un file “.gitignore”
 - Inserire il nome del file, pattern o folder su una riga

Esempio di file
.gitignore

```
/bin/  
/*.*tmp
```

```
ls= chiamo in causa un singolo repository  
cd .. per tornare alla cartella di prima  
cd (CFF-2019) =change directory  
javac=java compiler (per iniziare a compilare)  
git status=dice in che status sta il mio repository  
add= aggiungo repository nuovo  
commit=dico alla macchina che ho aggiunto un  
nuovo repository prima di fare push  
git commit -am "merge"
```

git pull

- Per assicurarsi di lavorare sul codebase corrente, occorre sincronizzarsi col repository remoto via pull
- È in realtà la comune abbreviazione dei comandi fetch + merge origin/master

Cambiamenti nel repository

- Se vogliamo che un nuovo file, o che un edit, venga registrato nel repository, dobbiamo segnalarlo col comando `git add`
- A ogni commit va associato un `messaggio`, che dovrebbe descrivere il lavoro compiuto
`git commit -m ".classpath is only local"`
- Per l'editing, si può fondere add con commit, usando l'opzione "a"
`git commit -am "hello"` aggiungi i cambiamenti e metti un messaggio prima di committare
- La prima commit crea il branch "master", le successive aggiornano il branch corrente

git push

- Commit aggiorna il repository locale
- Push aggiorna il repository remoto
- Per ridurre il rischio di conflitti, **prima pull**, dopo (e solo se non sono stati rilevati problemi) push

Conflitti su pull

- Il file hello.txt ha una sola riga: “A”
- L’utente X aggiunge una riga “K” e committa
- L’utente Y fa una pull, aggiunge la riga “B”, committa e fa un push
- Ora, il pull di X causa un **auto-merging** di hello.txt con un **conflitto**
- Git chiede di risolverlo editando il file + **add/commit** del risultato

Cambiamento
locale

Cambiamento
remoto

```
A
<<<<<<< HEAD
K
=====
B
>>>>>>> 627ffd9686ef003803a1ecdd25d2a2f2a655a897
```

id della commit
con conflitto

Branching del repository

- `git branch`
 - Lista dei branch esistenti, evidenzia quello corrente
- `git branch <name>`
 - Crea un nuovo branch
 - Il primo push del nuovo branch deve creare un upstream branch
 - `git push --set-upstream origin <name>`
- `git checkout <name>`
 - Permette di scegliere il branch corrente
- `git merge <name>`
 - Eseguito dal branch principale, fusione con risoluzione degli eventuali conflitti

Principali comandi Git in breve

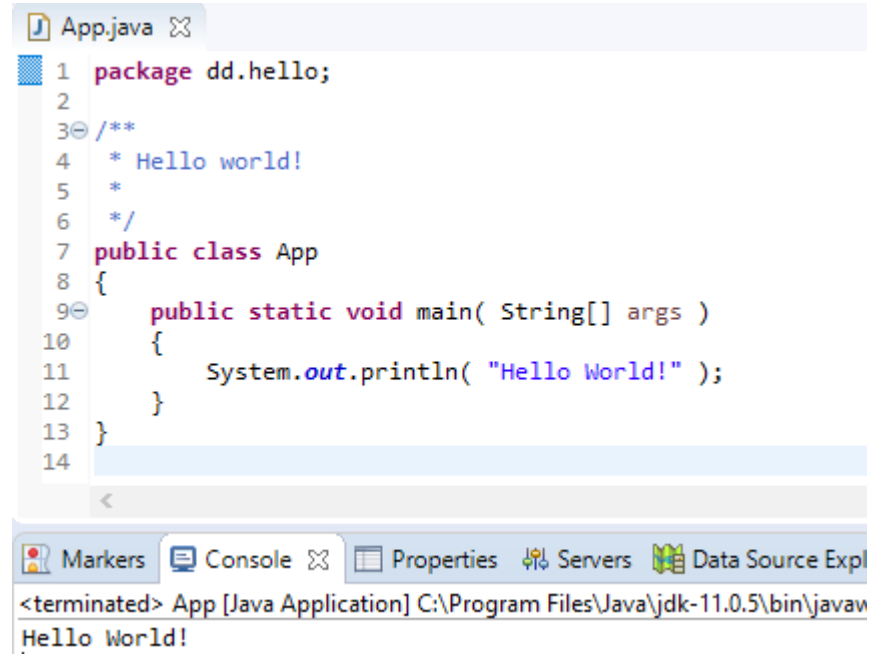
- clone <url>: clona un repository in locale
- add <filename(s)>: stage per commit
- commit -m "message": copia sul repository locale
- commit -am "message": add & commit
- status: lo stato del repository locale
- push: da locale a remoto
 - push --set-upstream origin <branch>
- pull: da remoto a locale
- log: storico delle commit
- reflog: storico in breve
- reset --hard <commit>: il repository locale torna alla situazione del commit specificato
- branch: lista dei branch correnti
- branch <branch>: creazione di un nuovo ramo di sviluppo
- checkout <branch>: scelta del branch corrente
- merge <branch>: fusione del branch

Integrated Development Environment (IDE)

centralizza lo sviluppo del software, è comodo perché
permette di avere più funzionalità nello stesso ambiente di lavoro

- Semplifica lo sviluppo di applicazioni
 - IntelliJ IDEA
 - Eclipse IDE
 - Installer: <https://www.eclipse.org/downloads/>
 - Full: <https://www.eclipse.org/downloads/packages/>
 - STS – Spring Tool Suite
 - Apache NetBeans
 - Microsoft VS Code (“code editor”, più leggero di IDE)
 - ...

Hello World!



The screenshot shows an IDE window titled 'App.java'. The code is as follows:

```
1 package dd.hello;
2
3 /**
4  * Hello world!
5  *
6  */
7 public class App
8 {
9     public static void main( String[] args )
10    {
11        System.out.println( "Hello World!" );
12    }
13 }
14
```

Below the code editor, the 'Console' tab is active, displaying the output: '<terminated> App [Java Application] C:\Program Files\Java\jdk-11.0.5\bin\javav
Hello World!'



Build automation con Maven

tool d'automazione che va a vedere le informazioni contenute nel POM e automaticamente le esegue (esempio, se c'è una libreria da usare indica che venga usata, lo stesso fa per le librerie di test, cioè automatizza il fare i test una volta che l'ho chiesto nel POM)

in eclipse è già integrato
importante è il POM, che contiene la configurazione del mio progetto

- Build automation

- Compilazione del codice sorgente
- Packaging dell'eseguibile
- Esecuzione automatica dei test

riunisce tutti i class in un unico jar (java archive) equivalente ad un file zip

esegue i test scritti da me

- UNIX make, Ant, Maven, Gradle

gradle e maven due tool di sviluppo più usati. gradle più usato in android, permettono di far compilare più file automaticamente senza dover scrivere ogni volta "javac".

- Apache Maven, supportato da tutti i principali IDE per Java

- **pom.xml** (POM: Project Object Model)
- I processi seguono convenzioni stabilite, solo le eccezioni vanno indicate
- Le dipendenze implicano il download automatico delle librerie richieste

.xml file di configurazione su cui si basa maven, formato di file simile ad html ma più rigoroso, descrive documenti in maniera rigorosa, dice come trovare i file e usare maven. ogni progetto ha il suo pom dove vengono specificate le variazioni (ad es. se scrivo in java 5 o java 11)

il pom ha una struttura ad albero

libreria e framework dove attingere funzionalità, posso dire a maven di scaricare una libreria o un framework per usarli

Nuovo progetto Maven in Eclipse

- Creare un progetto Maven

- File, New, Maven Project
- È necessario specificare solo **group id** e **artifact id**
- Il progetto risultante è per Java 5

VOGLIO SCRIVERE UN
PROGRAMMA (FATTO DI PIÙ
CODICI QUINDI PIÙ FILE)
JAVA USANDO MAVEN IN
ECLIPSE

creare/importare
progetto con/da git,
eclipse e maven

- Nel POM specifichiamo le nostre **variazioni** (vedi slide successive)

- Properties
- Dependencies

POM=FILE DI
CONFIGURAZIONE
MAVEN PER IL MIO
PROGETTO
CORRENTE

- A volte occorre forzare l'update del progetto dopo aver cambiato il POM
 - Alt-F5 (o right-click sul nome del progetto → Maven, Update project)

Properties

proprietà che voglio usare nel mio progetto

- Definizione di costanti relative al POM
- Ad esempio:
 - Codifica nel codice sorgente
 - Versione di Java (source e target)

UTF8 è una tabella di conversione, è un'estensione della tabella ASCII (serve ad associare numeri a caratteri o simboli, perché io nel PC posso memorizzare solo zeri e uni e mi serve una tabella per decodificare il codice fatto di zeri e uni, ecco perché "source encoding")
UTF8 è come codifico il mio codice sorgente

```
<properties>  
  <project.build.sourceEncoding>UTF-8</project.build.sourceEncoding>  
  <maven.compiler.source>11</maven.compiler.source>  
  <maven.compiler.target>11</maven.compiler.target>  
</properties>
```

sottinteso che è java versione 11

quickstart
ctrl shift (maiuscolo)+F per formattare le righe (allinearle)
ctrl+S salva
clicca col destro su nome progetto, vai su maven e update progetto per update e togliere errori
vai su app.java clicca col dx, run as, 1 java app, appare console in basso
per update anche
per chiudere progetto clicca dx su nome progetto, close project
alt+f+5 x

<project> nodo singolo dell'albero
</project> chiuso

<project.build.sourceEncoding>UTF-8
<maven.compiler.source>11</
maven.compiler.source> =gli dico di lavorare con
java 11

Aggiungere una dependency

=libreria esterna

- Ricerca su repository Maven (central
 - <https://search.maven.org/>,
<https://mvnrepository.com/>
- Ad esempio:
 - JUnit (4.12 stabile), JUnit Jupiter engine

libreria

```
<dependency>
  <groupId>junit</groupId>
  <artifactId>junit</artifactId>
  <version>4.12</version>
</dependency>
```

```
<dependency>
  <groupId>org.junit.jupiter</groupId>
  <artifactId>junit-jupiter-engine</artifactId>
  <version>5.5.2</version>
</dependency>
```

junit è una dipendenza

RC=release candidate
M1=milestone, è una
prova in
implementazione
RC e M da scartare
perchè non stabili

```
<dependencies>
  <dependency>

  <groupId>org.junit.jupiter</groupId>
  <artifactId>junit-
jupiter-engine</artifactId>
  <version>5.5.2</
version>

  <scope>test</scope>
</dependency>
```

</dependencies>
nelle dependencies c'è del codice scritto da
altri

Tra le <dependencies>

Vogliamo usare Junit
solo in test,
perciò aggiungiamo:
<scope>test</scope>

Import di un progetto via Git

- Da Eclipse
 - File, Import ..., Git, Projects from Git (with smart import)
 - Clone URI
 - Fornita da GitHub. Ad es: <https://github.com/egalli64/mpjp>
 - Se Eclipse non lo riconosce come progetto Maven, va importato come “General Project” e poi “mavenizzato”
 - Oppure, se il repository è già stato clonato
 - import del progetto come Existing local repository

Nuovo repository Git in Eclipse

- GitHub, creazione di un nuovo repository “xyz”
- Shell di Git, nella directory git locale:

```
git clone <url di xyz.git>
```

(oppure si può clonarlo dalla prospettiva Git di Eclipse)

- Eclipse: creazione di un nuovo progetto
 - Location: directory del repository appena clonato git/xyz
- Il nuovo progetto viene automaticamente collegato da Eclipse al repository Git presente nel folder

Team per Git in Eclipse

- Right click sul nome del progetto, Team
 - Pull (o Pull... per il branch corrente)
 - Commit rimanda alla view “Git staging”
 - Push to upstream (per il branch corrente)
 - Switch To, New branch...
 - Basta specificare il nome del nuovo branch
 - Switch To, per cambiare il branch corrente
 - Merge branch, per fondere due branch

non useremo branch

.gitignore in Eclipse

- Per ignorare file o folder
 - Come già visto, file .gitignore
 - Oppure: right-click sulla risorsa, Team, Ignore
- Eclipse annota le icone di file e folder con simboli per mostrare come sono gestiti da Git
 - punto di domanda: risorsa sconosciuta
 - asterisco: risorsa staged per commit
 - più: risorsa aggiunta a Git ma non ancora tracked
 - assenza di annotazioni: risorsa ignorata

ignoro un file quando
non voglio committarlo
in git

se bidoncino: è
committata nel
repository

Struttura del codice /1

- Dichiarazioni
 - Package (collezione di classi)
 - Import (accesso a classi di altri package)
 - Class (una sola “public” per file sorgente)
- Commenti
 - Multi-line
 - Single-line
 - Javadoc-style

import= statement che ci dice che vogliamo usare un codice scritto da altri proveniente da altra fonte (libreria)

classe: dove c'è il codice sorgente. es. Simple è una classe. in un file possono esserci più classi, ma la prima classe deve essere public e deve avere lo stesso nome del file

sys ctrl+spazio

nome file: simple.java, lo vado a cercare nel package s028

/* /*.....(commento).....*/ (commento a riga multipla)

* A simple Java source file

*/

package s028;

class

import java.lang.Math; // not required

import delle classi utilizzate nel package corrente

/** 3° tipo di commento:

* @author manny

*/ dentro la classe ci sono tutti i metodi

public class Simple {

public static void main(String[] args) {

System.out.println(Math.PI);

}

}

class PackageClass {

// TBD (commento:to be discussed)

}

riga di intestazione: tutti i file java devono essere dentro un package (folder dove metto il file java)

finisce quando finisce la riga (commento a riga singola)

args è un array di stringhe

signature

statement

il punto è un operatore di dereferenziazione

ctrl+7 x fare commento dentro codice

Struttura del codice /2

la funzione ha un nome perchè così la posso chiamare da altri parti del codice, perchè una funzione (es. `println`) implementa una funzionalità

- **Metodi** (o funzioni)
 - **main** (definito)
 - **println** (invocato)
- **Parentesi**
 - **Graffe** (blocchi, body di classi e metodi)
 - **Tonde** (liste di parametri per metodi)
 - **Quadre** (array)
- **Statement** (sempre terminati da punto e virgola!)

funzione= blocco di codice con una serie di istruzioni che ci permettono di raggiungere uno scopo (es. scopo della `println`=print line)
metodo=funzione all'interno di una classe
in java si parla solo di metodi.
es. Main è un metodo standard. chiedo a jvm di chiamare la classe simple, jvm va a leggere in bytecode e chiama funzione main che a sua volta chiama funzione print pi greco
parentesi: graffe delimitano blocchi, tonde per delimitare metodi, quadre per indicare un array (es. `String []` è un array)

struttura base del codice java (classi con dentro metodi):

```
/*
 * A simple Java source file
 */
package s028;

import java.lang.Math; // not required

/**
 * @author manny
 */
public class Simple {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Math.PI);
    }
}

class PackageClass {
    // TBD
}
```

main=metodo che termina una volta stampato il pi greco

main: metodo che riceve in input un array di stringhe e da in output un println (come una piccola macchina di turing che riceve input e da un output)

Variabili e tipi di dato



- Variabile: una locazione di memoria con un nome usato per accederla.
- Tipi di dato: determina valore della variabile e operazioni disponibili.
 - Primitive data type
 - Reference data type (class / interface)

differenza sostanziale tra primitivo e reference: nel primitivo c'è il valore, nel reference c'è l'indirizzo al valore

java è un linguaggio di programmazione fortemente tipizzato

Tipi primitivi

leggi dalle colonne:

es. 5.7 (numeri decimali)

bit			signed integer	floating point IEEE 754
1(?)	boolean	false true	tutto minuscolo in java " limiti: da...a...	
8	valore unicode		byte -128 tot=256 valori incluso lo zero 127	
16	char	'\u0000' '\uFFFF'	short -32,768 32,767	
32	carattere (=variabile che occupa 16 bit)		int più usato -2^31 2^31 - 1	usati di rado float float x= 5.7 F (devo specificare che è un float perchè altrimenti java lo tratta come double)
64			long più usato -2^63 2^63 - 1 perchè il bit più a sinistra del byte è dedicato al segno	double più usato

numeri interi, floating point e booleani

Primitivi vs Reference

stack vs heap

Heap

mucchio dove ci sono i reference

questo è un blocco di RAM in cui avviene un processo (programma che è in esecuzione)

disordinato

Bob

ordinato

(reference o indirizzo)

15db9742

42

...

name

(integer, array hanno reference nello heap)

value

cella -->

pila di piatti

Stack

rappresentazione del blocco di memoria che viene associato al mio processo

32

jvm vede che deve memorizzare un primitivo (che pesa 32 bit) e alloca

reference pesa di solito 32 bit, è il riferimento a un oggetto e si trova

quando chiudo una parentesi quadra in un

nel caso di un array, nello stack avrò il reference dei valori contenuti nell'array

la jvm legge; string name=new String ("Bob")
m va sullo stack e quando vede uno spazio libero gli assegna
valore che ho inizializzato (es. quando inizializzo il valore 42

quando la jvm vede una stringa reference deve trovare lo spazio sufficiente per una variabile di tipo reference a Bob, non lo trova e quindi lo mette nello heap, mettendo l'indirizzo per trovare Bob in uno stack con la variabile

name

EG641-1911

Web MVC

definizione di una variabile

inizializzazione

dichiarazione

```
// primitivo
int value = 42;
```

```
// reference
String name = "Bob";
```

quando apro un programma, dal disco fisso viene caricato sulla RAM perchè così la CPU lo può eseguire (perchè può accedere solo alla RAM) e perchè è più veloce rispetto ad eseguirlo dal disco fisso

String

- Reference type che rappresenta una sequenza immutabile di caratteri non modificabile
- **StringBuilder**, controparte mutabile, per creare stringhe complesse

StringBuilder è una classe (infatti è scritta con capital letter)

definisco variabile s di tipo stringa new= creo reference

```
String s = new String("hello");
```

```
String t = "hello";
```

definisco variabile di tipo reference string

Forma standard

Forma semplificata equivalente

Operatori unari

lavorano su un singolo operando
value=value++ non funziona; meglio value++ stessa cosa di scrivere ++value oppure
value=value+1 oppure value+=1

operazioni sequenziali, quindi devo tenere in considerazione il valore precedente per fare l'operazione successiva

++ incremento

-- decremento

prefisso: “naturale”

postfisso: ritorna il valore
prima dell'operazione

+ mantiene il segno corrente

- cambia il segno corrente

```
int value = 1;
System.out.println(value);           // 1
System.out.println(++value);         // 2 1 aumenta di 1
System.out.println(--value);         // 1 2 diminuisce di 1
                                     // 1 aumenta di uno
System.out.println(value++);         // 1 ritorna valore corrente
System.out.println(value);           // 2 incrementato
System.out.println(value--);         // 2
System.out.println(value);           // 1
System.out.println(+value);          // 1
System.out.println(-value);          // -1
```

differenza tra segni davanti e segni dopo

for (i=0; i<len [a]; L++)

System = classe, di cui fa
parte out e su cui chiamo
il metodo println

Operatori aritmetici

+ addizione

- sottrazione

* moltiplicazione

/ divisione (intera)

% modulo (resto)

```
int a = 10;
int b = 3;

System.out.println(a + b); // 13
System.out.println(a - b); // 7
System.out.println(a * b); // 30
System.out.println(a / b); // 3
System.out.println(a % b); // 1
```

divisione tra interi=risultato intero

/ e % sono due operazioni diverse: con la prima vedo il risultato, con la seconda vedo il resto dell'operazione nel caso di floating point

Concatenazione di stringhe

- L'operatore `+` è overloaded per le stringhe.
- Se un operando è di tipo stringa, l'altro viene convertito a stringa e si opera la concatenazione.
- Da Java 11, `repeat()` è una specie di moltiplicazione per stringhe

```
System.out.println("Resistance" + " is " + "useless");  
System.out.println("Solution: " + 42); 42 viene convertito in stringa ("")  
  
System.out.println("Vogons".repeat(3));
```

Operatori relazionali

<	Minore
<=	Minore o uguale
>	Maggiore
>=	Maggiore o uguale
==	Uguale (!= singolo è assegnazione)
!=	Diverso

```
int alpha = 12;           jvm converte booleano in stringa, poi concatena stringa "alpha<beta?" con stringa "true"
int beta = 21;
int gamma = 12;           jvm non legge la stringa, la vede e basta                                il + fa concatenazione anche con i booleani                                commento che la jvm non legge statement

System.out.println("alpha < beta? " + (alpha < beta)); // true
System.out.println("alpha < gamma? " + (alpha < gamma)); // false
System.out.println("alpha <= gamma? " + (alpha <= gamma)); // true

System.out.println("alpha > beta? " + (alpha > beta)); // false
System.out.println("alpha > gamma? " + (alpha > gamma)); // false
System.out.println("alpha >= gamma? " + (alpha >= gamma)); // true

System.out.println("alpha == beta? " + (alpha == beta)); // false
System.out.println("alpha == gamma? " + (alpha == gamma)); // true

System.out.println("alpha != beta? " + (alpha != beta)); // true
System.out.println("alpha != gamma? " + (alpha != gamma)); // false
```

Operatori logici (e bitwise)

orientati al bit

"shortcut"
preferiti

logici or inclusivo	& &	AND
		OR
	!	NOT
bitwise or esclusivo	&	AND
		OR
	^	XOR

```
boolean alpha = true;
boolean beta = false;
```

```
System.out.println(alpha && beta); // false
System.out.println(alpha || beta); // true
System.out.println(!alpha); // false
System.out.println(alpha & beta); // false
System.out.println(alpha | beta); // true
```

il NOT è unario (è la negazione)

```
int gamma = 0b101; // 5
int delta = 0b110; // 6
```

```
System.out.println(gamma & delta); // 4 == 0100
System.out.println(gamma | delta); // 7 == 0111
System.out.println(gamma ^ delta); // 3 == 0011
```

se alpha è true mi fermo lì perchè beta sarà per forza false; la & singola invece valuterà entrambi comunque; con una sola & la tabella di verità sarà identica, la differenza è nel modo in cui effettivamente java esegue il compito (infatti la doppia & è shortcut perchè il modo di calcolo è più veloce perchè non va a valutare tutto). si sceglie la & sola quando voglio chiamare anche la seconda funzione (quella dopo la &)

Operatori di assegnamento

== è IL SIMBOLO DEL CONFRONTO

=	Assegnamento
+=	Aggiungi e assegna
-=	Sottrai e assegna
*=	Moltiplica e assegna
/=	Dividi e assegna
%=	Modulo e assegna
&=	AND e assegna
=	OR e assegna
^=	XOR e assegna

```
int alpha = 2;
```

```
alpha += 8; // 10
```

```
alpha -= 3; // 7
```

```
alpha *= 2; // 14
```

```
alpha /= 2; // 7
```

```
alpha %= 5; // 2
```

in sequenza (operazioni sequenziali)

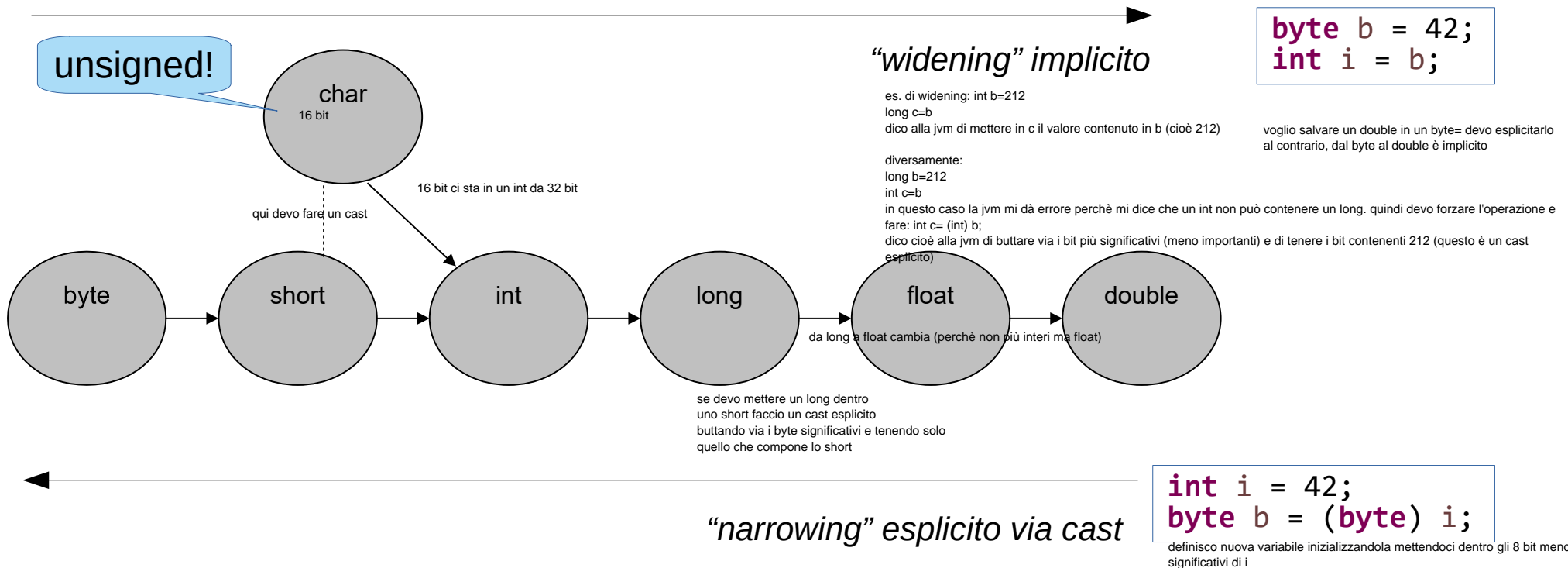
```
System.out.println(alpha);
```

```
f (int i)
double x=..
if (x<1000)
//...
f((int)x); (converti x in intero)
```

quando voglio far star dentro un numero che in realtà non ci starebbe

Cast tra primitivi

è un operatore tra primitivi che cambia non tanto il tipo, quanto il reference di una variabile (es.: considera un int come uno short, cioè prendi



primo modo per creare un array di interi: `int[] a= new int[10]` dico alla jvm di allocare spazio nello heap per contenere un array con 10 interi (una locazione con 10 celle)
 questo array ha lunghezza 10 e non può essere modificato nella sua dimensione. in realtà posso usare un trucco e creare un oggetto con reference a (quell'array): `a=int[] 20`

secondo modo di creare un array: `int[] a= new int[10];`
`= {1,3,5};` qui ho inizializzato i valori, mentre nel primo caso non l'avevo fatto
 se voglio stampare il 3: `syso(a[1]);` se scrivo 3 tra `[]` mi dà eccezione (cioè errore)

stessa cosa con gli array di stringhe: `String[] jss= new String[10]` se non specifico i valori dentro le stringhe devo comunque scrivere NULL perchè la stringa non può essere vuota. `String[] jss={"a", "b";...};` in questo caso ogni valore ha un reference nell'array

sono variabili di tipo primitivo o reference

nello stack c'è solo il reference dell'array, l'array stesso (con le sue proprietà, tipo la lunghezza-length) è nello heap

lista di elementi dello stesso tipo indicizzati

Array

proprietà che mi dice quanto è lungo un array

è un reference type

- Sequenza di “length” valori dello stesso tipo, memorizzati nello heap.
- Accesso per indice, a partire da 0.
- Tentativo di accedere a un elemento esterno → `ArrayIndexOutOfBoundsException`

eccezione

inizializzo come array di 12 interi per cui java gli assegna valore 0, a meno che non assegno ad una posizione nell'array (es. pos.) un valore (es.7)

array di 12 interi
tutti zeri nell'array
tranne il primo che
sarà 7

```
int[] array = new int[12];
array[0] = 7;
```

```
int value = array[5]; // vai a prendere elemento in posizione 5 (che è 0)
// value = array[12]; // exception
```

array monodimensionale

```
int[] array = { 1, 4, 3 };
```

21 andrebbe in una posizione fuori dall'array (cioè la posizione 3, ma l'array arriva fino alla 2)

```
// array[array.length] = 21; // exception
```

```
System.out.println(array.length); // 3
```

unici valori ammissibili: array (0, array (1) e array (2) perchè i valori sono 3

```
int[][] array2d = new int[4][5];

int value = array2d[2][3];
```

[0][0]	[0][1]	[0][2]	[0][3]	[0][4]
[1][0]	[1][1]	[1][2]	[1][3]	[1][4]
[2][0]	[2][1]	[2][2]	[2][3]	[2][4]
[3][0]	[3][1]	[3][2]	[3][3]	[3][4]

```
boolean f(int a) { (boolean perchè voglio che mi ritorni un valore booleano)
  if(a==0) {
    return true;
  } else {
    return false;
  }
}
```

questo if..else ha eseguito un branching del codice (o vero o falso)

logica addizionale

if ... else if ... else

- Se la condizione è vera, si esegue il blocco associato.
- Altrimenti, se presente si esegue il blocco “else”.

ctrl+maiusc+F per rimettere graffe a posto in pseudocodice

qui c'è un true o un false

```
if (condition) {
  doSomething();
}
```

x fare le graffe: alt gr+maiusc+quadra

```
nextStep();
```

do something solo se la condizione sopra è vera e poi passo al next step

qui c'è un true o un false

```
if (condition) {
  doSomething();
} else {
  doSomethingElse();
}
```

se condizione è vera si esegue il primo blocco, altrimenti si passa al secondo
se condizione è falsa

```
nextStep();
```

x>0

```
if (condition) {
  doSomething();
} else if (otherCondition) {
  doSomethingElse();
} else {
  doSomethingDifferent();
}
```

se è vera eseguo e vado alla fine
y>0
se è falsa
se tutte le precedenti sono false

l'else è simile al default dello switch (nello switch però la condizione è sempre la stessa, mentre nell'else if le condizioni sono diverse)

```
nextStep();
```

```
if (value==1) {
/case 1
else if (value==2){
/case 2
```

```
boolean f(int a) {
    switch(a) {
        case 1:
            return true;
        default:
            return false;
    }
}
```

la variabile è già definita
a è la variabile
si potrebbe scrivere con l'if: if(a==1);
} else
return false;

logica addizionale

enum=tipo di variabile che serve per definire costanti. es. gestire giorni della settimana. costanti in java è tradizione scriverle con la maiuscola

enum=una specie di classe usata per gestire un gruppo di costanti

switch

Scelta multipla su byte, short, char, int, String, enum

qui ho stabilito la classe WeekendDay (enum è un tipo di classe speciale)

```
int value = 42;
```

```
// ...
```

CONFRONTO

```
switch (value) {
    case 1:
```

il break è da scrivere per
stoppare nel caso in cui
il primo caso sia vero,
altrimenti
non si ferma

```
// ...
break;
```

semetti di eseguire ed esci dallo
switch

```
case 2:
```

```
// ...
break;
```

```
default:
    // ...
    break;
```

se non è vero (1 o 2) nessuno
dei casi sopra
vai a default

```
}
```

```
String value = "1";
```

```
// ...
```

```
switch (value) {
    case "1":
```

```
// ...
break;
```

```
case "2":
```

```
// ...
break;
```

```
default:
```

```
// ...
break;
```

```
}
```

```
public enum WeekendDay {
    SATURDAY, SUNDAY
}
```

la classe WeekendDay
contiene solo costanti

```
WeekendDay day = WeekendDay.SATURDAY;
```

```
// ...
```

```
switch (day) {
    case SATURDAY:
```

```
// ...
break;
```

```
case SUNDAY:
```

```
// ...
break;
```

```
}
```

for e while sono equivalenti ma il loro uso dipende dai casi.
nel for i rappresenta il valore dell'indice che vado a toccare

più usato

finchè questa condizione è vera continua a ripetere questo blocco di codice (loop infinito)
diversamente dal for (altro tipo di loop); se è falsa esco dal loop

```
while (condition) {  
    // ...  
  
    if (something) {  
        condition = false;  
    }  
}
```

USATO RARAMENTE

```
do {  
    // ...  
  
    if (something) {  
        condition = false;  
    }  
} while (condition);
```

contro del while:
bisogna evitare il loop
infinito (che avviene
se la condizione
nell'esempio non
diventa mai falsa)

logica iterativa

modo per ripetere un blocco di istruzioni con una condizione booleana: finchè
la condizione è vera si esegue il loop

loop

serve per eseguire lo stesso blocco di codici più volte

più usato

i=0 è l'inizializzazione di una variabile di loop (i) i<5 è la condizione clausola che modifica lo stato della variabile di loop

(preferito dai programmatori e comodo per lavorare sugli array)

```
for (int i = 0; i < 5; i++) {  
    // ...  
  
    if (i == 2) {  
        continue;  
    }  
  
    // ...  
}
```

array con len=5 prima incrementa e poi verifica continue prima fa i++ poi fa il check i<5 e poi continua

loop "for each" più semplice del for normale

non molto usato

```
String[] array = new String[5];  
// ...  
  
for (String item : array) {  
    System.out.println(item);  
}
```

item è un alias all'array di 0,1,...

item=alias dell'elemento corrente
: per dire che sto lavorando su tutti gli elementi (: è l'elemento chiave del loop for each)
array=reference type

forever

```
for (;;) {  
    // ...  
  
    if (something) {  
        break;  
    }  
  
    // ...  
}
```

java= orientato sugli oggetti e basato su classi. java ci obbliga a usare le classi sempre; devo mettere il main in una classe e la classe in un package (folder o directory) definendo la classe definiamo un altro tipo di elemento. all'interno di una classe possiamo mettere variabili e metodi: class x aperta graffa. i metodi sono le funzioanità che voglio dare alla classe, le variabili posso mettere dentro un metodo o fuori da un metodo a patto che siano però dentro una classe:

Classi e oggetti

classe=istanziamento dell'oggetto (es. stampino, tortiera)

class x ... (posso creare un oggetto x con alcune proprietà)
int y (variabili che sono le proprietà dell'oggetto e definiscono la classe)
es. classe studente
int definisce lo stato dell'oggetto (studente)

invece se la variabile è all'interno di un metodo (variabile locale) definisce le funzionalità del metodo (come fare calcoli)

- Classe:
 - Ogni classe è definita in un package
 - Descrive un nuovo tipo di dato, che ha variabili e metodi
- Oggetto

locazione di memoria con dentro dei dati (proprietà, metodi), sono una serie di bit che concretizzano la classe

o proprietà

Reference a MyClass

Crea un oggetto MyClass

```
MyClass reference = new MyClass();
```

nome della variabile, è nello stack

rispetta camel case (maiusc per parole composte) con cui si usano le classi

jvm crea oggetto nello heap che avrà un reference nella variabile "reference" nello stack

Dog dog = new Dog(); definisco variabile (spazio) dog di tipo Dog (quindi chiedo spazio nello stack) e chiedo di mettere nello heap un nuovo oggetto dog e la jvm va a vedere la classe Dog di riferimento
jvm quando definisco una classe mi definisce un costruttore di default, in questo caso: public Dog(); subito sotto la classe

classe studenti con oggetti
rossella, chiara ecc
metodo dare voto 30 a
rossella
oggetto rossella cambiato

oggetto fattura
metodo genera fattura

blocco di codice con un nome così lo posso richiamare in altre parti del codice

Metodo

funzione definita all'interno di una classe

quello che useremo di più è il MATH (es. : radice quadrata)

questa classe non ha un main quindi jvm non la può eseguire perchè quando cerca il main non lo trova, anche se il codice è corretto.

simple.java

```
public class Simple {
    static String h() {
        return "Hi";
    }

    int f(int a, int b) {
        return a * b;
    }

    void g(boolean flag) {
        if (flag) {
            System.out.println("Hello");
        }
        System.out.println("Goodbye");
    }
}
```

questa classe non ha variabili, ma ha 3 metodi (h,f,g)

mi aspetto che h mi ritorni una stringa (return type)

h è un metodo statico e lo posso chiamare anche se non c'è un oggetto perchè è statico

chiamo f, gli do 2 variabili e me le ritorna moltiplicate perchè gli ho chiesto la moltiplicazione

f ritorna un intero

flag è dato dal chiamante

g non ritorna niente, non da un output (void come return type)

tutto ciò che rientra in queste parentesi graffe fa parte della classe

• Blocco di codice che ha:

- **return type**

è l'oggetto che mi restituisce il metodo (se è void non mi ritorna nulla)

- **nome**

signature

- **lista dei parametri**

variabile locale al metodo che viene inizializzata dal chiamante (che gli assegna dei valori, tipo 5 e 3 ad a e b per poter fare un'operazione tipo la moltiplicazione)

- (lista eccezioni che può tirare)

diversamente da f, che ritorna un intero, g non ritorna nulla

• Associato a

istanza=oggetto. un metodo d'istanza non funziona se non ho istanziato un oggetto

- una istanza (default)

- o a una classe (**static**)

```
Dog.getCount(); metodo di classe
Dog Tom=new Dog ("Tom"); metodo d'istanza
class Dog
private static int count=0;
private static int getCount();
return count;
```

statico posso usarlo anche senza oggetti perchè è associato alla classe (es.Math)

```
class X;
    int x;
m(StringBuilder k)    metodo
    int x;
    if(..)
        int y;

il metodo lavora su
```

differenza con variabili locali: il parametro è una variabile che si trova tra le parentesi tonde del metodo, la variabile locale è una variabile definita in un metodo

Parametri

nel caso di primitivi

passaggio di variabili (parametri) da un metodo all'altro tramite passaggio "by value":

dopo aver fatto il passaggio del metodo main (che si è salvato sullo stack il valore primitivo 12), quando invoco un altro metodo (primitive) passandogli il valore che lui si aspetta, cioè l'intero (12, inizializzata dal chiamante), quindi il metodo accetta l'intero. il metodo gli assegna una locazione di memoria sullo stack copiandolo da quello fatto dal main. (passaggio by value) poi jvm cerca il metodo primitive (che richiede un parametro intero, a cui assegno il valore 12). incremento parameter di 1= 13. 13 lo mette nello stack e stampa 13. finisce blocco e implicitamente fa return a void

- In Java i valori sono passati a funzioni “by value”
- Primitivi:
 - Il parametro è una copia del valore passato. La sua eventuale modifica non si riflette sul valore originale
- Reference
 - Il parametro è una copia della reference passata. L'oggetto referenziato è lo stesso e dunque una eventuale modifica si riflette sul chiamante
 - Nota che:
 - immutabili, come String e wrapper, non possono essere modificati per definizione
 - ogni reference può essere null, va controllata prima dell'uso: Objects.requireNonNull()

nel caso di reference le modifiche si riflettono sul chiamante anche se una copia è stata fatta sullo stack. visto che la stringa è immutabile, l'oggetto sarà sempre lo stesso. in caso di null come oggetto si ha eccezione. controllare i parametri

by reference

passaggio by value; ci sono due metodi, uno chiamante e uno chiamato. il chiamante invoca il chiamato passandogli il valore, quindi il metodo chiamato copia il valore presente nel metodo chiamante. per cui i metodi rimangono, i valori cambiano di metodo in metodo. es. f(Dog dog). g() Dog dog

Constructor (ctor)

ha lo stesso nome della classe. non ha return type perchè non chiamerà mai direttamente l'oggetto

- Metodo speciale, con lo stesso nome della classe, invocato durante la creazione di un oggetto via “new” per inizializzarne

lo stato

`Xx= new x (); --> ()` dentro le parentesi indico il costruttore. il costruttore viene chiamato dalla jvm solo tramite un "new" (creazione di nuovo oggetto SULLO HEAP). new--> jvm alloca nuovo oggetto nello heap, ma è senza inizializzazione, a cui pensa

il costruttore: assegna un valore alla proprietà del nuovo oggetto (es. assegna "name" al nuovo oggetto "dog");

- Non ha return type (nemmeno void)
- Ogni classe può avere svariati ctor, ognuno dei quali deve essere distinguibile in base al numero/tipo dei suoi parametri
- Se una classe non ha ctor, Java ne crea uno di default senza parametri (che non fa niente)

comparato: scrivi -1,0,+1 per dire minore, uguale o maggiore (non c'è, uguali, c'è)
la comparazione avviene dalla prima lettera, se le prime lettere sono = si passa alla seconda,
se sono uguali si passa alla lunghezza del carattere

```
System.out.println("t contains u? " + t.contains(u)); cerca nella stringa se c'è  
la sottostringa u
```

```
String u2 = t.substring(1, 3);
```

una volta applicato uno di questi metodi, viene creata (nello heap)
una copia della stringa che verrà collegata al riferimento nello stack
(es. uso toupper su ciao e mi ritorna una copia della stringa con ciao,
che si accosterà al ciao iniziale)

classe stringa

Alcuni metodi di String

metodi d'istanza (oggetto)

- **char charAt(int)** es. ho stringa "bob", voglio estrarre carattere in posizione 1, se lavorassi su array farei "bob"[1], visto che lavoro su stringa faccio: char "bob".charAt(1). dato s=hello, System.out.println("char at position 1 in s: " + s.charAt(1)); --> stampa e
- **int compareTo(String)** nel caso di stringhe si tratta di comparare rispetto all'ordine alfabetico normale (es. h è più piccolo di w)
- **String concat(String)** System.out.println("concat s and t: " + s.concat(t)); prendo s, attacco dietro t chiamando il metodo .concat
- **boolean contains(CharSequence)**
- **boolean equals(Object)** quando si parla di reference, se faccio il == fa la comparazione tra reference
- **int indexOf(int)**
- **int indexOf(String)**
- **boolean isEmpty()** EMPTY=LUNGHEZZA è 0 (es. if s.length==0)
- **int lastIndexOf(int ch)**
- **int length()** per sapere lunghezza della stringa (lo uso prima del for ad es. per sapere qual'è quella più corta così so quale stringa (carattere) è più corta, e sarà quella più piccola (-1))
- **String replace(char, char)** cerca nella stringa il carattere che passo (es. cane bob) cerca la o e replace o con altra lettera. genera una nuova stringa col carattere modificato, non modifica quella esistente
- **String[] split(String)** sottostringa=pezzetto di stringa (es. caratteri h ed e in hello): String u2 = t.substring(1, 3); dal carattere 1 al carattere 3 escluso
- **String substring(int), String substring(int, int)** da int fino alla fine della stringa
- **String toLowerCase()**
- **String toUpperCase()**
- **String trim()**
- **Tra i metodi statici:** metodi che possono essere chiamati a prescindere
metodi di classe
- **String format(String, Object...)**
- **String join(CharSequence, CharSequence...)**
- **String valueOf(Object)** converte l'oggetto in stringa

es. string join: A: "ciao" e B: "miao" risultato ho un array ["ciao", "miao"]

Alcuni metodi di StringBuilder

- `StringBuilder(int)`
- `StringBuilder(String)`
- `StringBuilder append(Object)`
- `char charAt(int)`
- `StringBuilder delete(int, int)`
- `void ensureCapacity(int)`
- `int indexOf(String)`
- `StringBuilder insert(int, Object)`
- `int length()`
- `StringBuilder replace(int, int, String)`
- `StringBuilder reverse()`
- `void setCharAt(int, char)`
- `void setLength(int)`
- `String toString()` mi creo una stringa a partire da quella che ho (es. `return sb.toString();`)

La classe Math

Proprietà statiche

- E – base del logaritmo naturale
- PI – pi greco

Alcuni metodi statici

- double abs(double) // int, ...
- int addExact(int, int) // multiply ...
- double ceil(double)
- double cos(double) // sin(), tan()
- double exp(double)
- double floor(double)
- double log(double)

... alcuni metodi statici

- double max(double, double) // int, ...
- double min(double, double) // int, ...
- double pow(double, double)
- double random()
- long round(double)
- double sqrt(double)
- double toDegrees(double) // approx
- double toRadians(double) // approx

Unit Test

- Verifica (nel folder test) la correttezza di una “unità” di codice, permettendone il rilascio da parte del team di sviluppo con maggior confidenza
- Un unit test, tra l'altro:
 - dimostra che una nuova feature ha il comportamento atteso
 - documenta un cambiamento di funzionalità e verifica che non causi malfunzionamenti in altre parti del codice
 - mostra come funziona il codice corrente
 - tiene sotto controllo il comportamento delle dipendenze

es. libreria x calcolo matrice in java (si trovano sul web)

es. quando una libreria esterna subisce un aggiornamento devo vedere se funziona ancora col codice o si spacca qualcosa

JUnit in Eclipse

- Right click sulla classe (Simple) da testare
 - New, JUnit Test Case
 - JUnit 4 o 5 (Jupiter)
 - Source folder dovrebbe essere specifica per i test
 - Se richiesto, add JUnit library to the build path
- Il wizard crea una nuova classe (SimpleTest)
 - I metodi che JUnit esegue sono quelli annotati @Test
 - Il metodo statico fail() indica il fallimento di un test
- Per eseguire un test case: Run as, JUnit Test

Struttura di un test JUnit

- Ogni metodo di test dovrebbe
 - avere un nome significativo
 - essere strutturato in tre fasi
 - Preparazione
 - Esecuzione
 - Assert

```
public int negate(int value) {  
    return -value;  
}
```

Simple.java

SimpleTest.java

```
@Test  
public void negatePositive() {  
    Simple simple = new Simple();  
    int value = 42;  
  
    int result = simple.negate(value);  
  
    assertThat(result, equalTo(-42));  
}
```

creo oggetto

chiamo metodo

dico che result deve essere -42

se l'asserzione ha successo non succede nulla, quindi il test è superato (barra verde) altrimenti no barra rossa)

@BeforeEach

- I metodi annotati @BeforeEach (Jupiter) o @Before (4) sono usati per la parte comune di inizializzazione dei test
- Ogni @Test è eseguito su una nuova istanza della classe, per assicurare l'indipendenza di ogni test
- Di conseguenza, ogni @Test causa l'esecuzione dei metodi @BeforeEach (o @Before)

```
private Simple simple;

@BeforeEach
public void init() {
    simple = new Simple();
}

@Test
public void negatePositive() {
    int value = 42;

    int result = simple.negate(value);

    assertThat(result, equalTo(-42));
}
```

JUnit assert

- Sono metodi statici definiti in `org.junit.jupiter.api.Assertions` (Jupiter) o `org.junit.Assert` (4)

- `assertTrue(condition)` asserisco (dico) che la condizione è vera
- `assertNull(reference)`
- `assertEquals(expected, actual)` il loro contenuto deve essere uguale, non il reference (è un metodo quindi guarda al contenuto, nel caso di == si guarda al reference)
- `assertEquals(expected, actual, delta)`

```
assertEquals(.87, .29 * 3, .0001);
```

- `assert Hamcrest-style`, usano

`org.hamcrest.MatcherAssert.assertThat()` e `matcher` (`org.hamcrest.CoreMatchers`)

`assertThat(T, Matcher<? super T>)` n.b: convenzione opposta ai metodi classici: `actual` – `expected`

- `assertThat(condition, is(true))`
- `assertThat(actual, is(expected))`
- `assertThat(reference, nullValue())`
- `assertThat(actual, startsWith("Tom"))`
- `assertThat(name, not(startsWith("Bob")))`

Per altri matcher (`closeTo`, ...) vedi hamcrest 2.1+

Esercizi

- Implementare i seguenti metodi, verificarli con JUnit
 - `speed(double distance, double time)`
 - Distanza e tempo → velocità media
 - `distance(int x0, int y0, int x1, int y1)`
 - Distanza tra due punti (x0, y0) e (x1, y1) in un piano
 - `engineCapacity(double bore, double stroke, int nr)`
 - Alesaggio e corsa in mm, numero cilindri → cilindrata in cm cubi
 - `digitSum(int value)`
 - Somma delle cifre in un intero

o converto l'intero in stringa oppure faccio la divisione e il modulo per avere il resto (es. 132, faccio divisione: /10=13; modulo %10=2)

Esercizi /2

- checkSign(int value)
 - “positive”, “negative”, o “zero”
- isOdd(int value)
 - Il valore passato è pari o dispari?
- asWord(int value)
 - “zero”, “one” ... “nine” per [0..9], altrimenti “other”
- vote(double percentile)
 - F \leq 50, E in (50, 60], D in (60, 70], C in (70, 80], B in (80, 90], A > 90
- isLeapYear(int year)
 - Anno bisestile?
- sort(int a, int b, int c)
 - Ordina i tre parametri

un singolo carattere= char c='A';
una stringa= String s="abc"

compreso il 90

Esercizi /3

- `sum(int first, int last)` adopero costruito loop for (tanti quanti sono i valori compresi tra first e last inclusi)
 - somma tutti i valori in `[first, last]` (o zero), p.es: `(1, 3) → 6` e `(3, 1) → 0`
- `sumEven(int first, int last)` sempre loop for ma pescando i numeri pari inclusi nell'intervallo
 - somma tutti i numeri pari nell'intervallo
- Per un (piccolo) intero, scrivere metodi che calcolano:
 - il fattoriale $3! = 3 \times 2 \times 1$
 $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$
adopero costruito for ma con prodotto dei valori (es. devo fare il fattoriale di 5, faccio il prodotto dei valori tra 2 a 5)
 - il numero di Fibonacci (0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, ...) stessa cosa ma devo fare l'addizione dei due valori precedenti
 - la tavola pitagorica (ritornata come array bidimensionale) tabellina

Esercizi /4

ho ipotizzato length-1!!

- `reverse(String s)`
 - Copia ribaltata
es. xanax, anna, yamamay
- `isPalindrome(String s)`
 - È un palindromo?
- `removeVowels(String s)`
 - Copia ma senza vocali
- `bin2dec(String s)`
 - Dalla rappresentazione binaria di un intero al suo valore

non usare `StringBuilder reverse`

creo nuova stringa perchè `String` non si può modificare
(`String = new String`)

- `reverse(int[] data)`
 - Copia ribaltata array di numeri ribaltati
- `average(int[] data)`
 - Calcolo della media somma di tutto diviso il numero degli elementi
- `max(int[] data)`
 - Trova il massimo

incapsulamento: visto che dentro le classi mettiamo metodi e proprietà. proprietà voglio che siano private (quindi non modificabili) mentre i metodi pubblici (cioè applicabili).

public/private=operatori di visibilità. se un metodo è public potrà essere richiamato in qualunque parte della class. in genere invece le proprietà sono private perchè ad es. non voglio cambiare

il nome del cane (proprietà), se voglio farlo devo passare tramite utilizzo di un metodo; se questo metodo è public posso usarlo (es. public void SetName() con cui posso cambiare il nome del cane).

ereditarietà: la classe eredita, estende le proprietà ai suoi oggetti perchè le proprietà generali (proprie di tutti gli oggetti, come per es. data di nascita di cani e gatti perchè tutti i cani e tutti i gatti ne hanno una) vengono messe nella classe.

nel caso di abbaiare(), questa proprietà verrà messa dentro l'oggetto Dog. nel caso di mangiare(), invece, la proprietà verrà messa in class "Animal".

polimorfismo: nel caso di bark() però, ogni cane abbaia in modo diverso (barboncino vs.

alano). nel caso di eat(), ogni cane mangerà in modo diverso pur mangiando, quindi il

metodo si comporterà in modo diverso a seconda del cane a cui viene applicato.

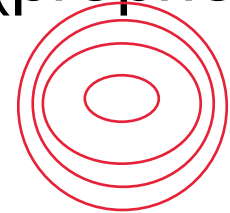
per rendere l'idea, pensa al rottweiler come una serie di centri concentrici o come un albero gerarchico o come

matrioska: dal fuori al dentro (o dal basso verso l'alto nell'albero) c'è rottweiler, Dog, Animal, OBJECT.

Tre principi OOP

- Incapsulamento per mezzo di classi
 - Visibilità pubblica (metodi) / privata (proprietà)
- Ereditarietà in gerarchie di classi
 - Dal generale al particolare
- Polimorfismo
 - Una interfaccia, molti metodi (override)

la gerarchia serve per non ripetere il codice in tutte le classi



posso utilizzare lo stesso nome di metodo per diversi scopi.

quando istanzio un array di cani dirò che tipi di cani sono, per cui quando uso il metodo abbaia ogni cane abbaierà in modo diverso.

il polimorfismo si vede a runtime

Lo “scope” delle variabili

- **Locali** (automatiche)
 - Esistenza limitata
 - a un metodo
 - a un blocco interno
- Member (field, property)
 - **di istanza** (default)
 - **di classe** (static)

```
public class Scope {  
    private static int staticMember = 5;  
    private long member = 5;  
  
    public void f() {  
        long local = 7;  
        if (staticMember == 2) {  
            short inner = 12;  
            staticMember = 1 + inner;  
            member = 3 + local;  
        }  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        double local = 5;  
        System.out.println(local);  
        staticMember = 12;  
    }  
}
```

member = proprietà di Scope esiste finchè esiste l'oggetto Scope

variabile locale local che morirà dove si chiude la } del blocco di f perchè opera in quel solo scope; local avrà uno scope più ampio della variabile inner (sotto)

variabile inner che nasce qui, dove viene definita, e muore quando si chiude la } del blocco if (in rosso)

variabili statiche sono più rare (es. contatore per cani)

Access modifier per data member

privato(x proprietà/dati)/pubblico(x metodi/funzioni) = proprietà

- Aiuta l'incapsulamento

mettere nello stesso posto tutto ciò che riguarda una classe per descrivere oggetti di un certo tipo; la parte dati/proprietà deve essere privata e accessibile solo attraverso i metodi (principio della black box)

le proprietà (data member) vogliamo che siano sempre private

- Privato

- Dubbio

- Protetto

- Normalmente sconsigliati

per le proprietà

- Package (default)

- Pubblico

es. syso è pubblico anche se si trova in un package dedicato (tipicamente è java.lang) perchè prima c'è "out" che è una proprietà pubblica (è stata resa tale dai programmatori ma di solito per altre cose non si fa)

Static initializer
usato di rado

Costruttore

"sto mettendo 42 nella proprietà a dell'oggetto corrente"

```
public class Access {  
    private int a;  
    protected short b;  
    static double c;  
    // public long d; (non farlo)  
  
    static {  
        c = 18;  
    }  
  
    public Access() {  
        this.a = 42;  
        this.b = 23;  
    }  
  
    // ...  
}
```

Access modifier per metodi

- **Pubblico**

normalmente i metodi son pubblici

- **Package (usi speciali)**

non importante

- **Protetto / Privato (helper)**

public f() è un metodo pubblico (es. monta la sedia) di una class Sedia

g(); questi sono metodi helper (es. monta lo schienale) e sono privati perchè vengono chiamati da quello pubblico (non avrebbe senso chiamare h()); il solo metodo monta la sedia, per cui viene chiamato dall'interno da un metodo più generico che, per questo, è reso pubblico.

```
l();  
{  
  private g();  
  private h();  
  private l();  
}
```

```
public class Access {  
    // ...  
  
    static private double f() {  
        return c;  
    }  
  
    void g() {  
        f();  
    }  
  
    public int h() {  
        return a / 2;  
    }  
}
```

g ha visibilità package se sono nel package che ha creato la classe
access

Inizializzazione delle variabili

- Esplicita per assegnamento (preferita)

- primitivi: diretto
- reference: via new

```
int i = 42;
```

```
String s = new String("Hello");
```

chiedo a java di allocare spazio nello heap per l'oggetto (stringa in questo caso) e poi chiamo il costruttore per inizializzare l'oggetto

- Implicita by default (solo member)

- primitivi
 - numerici: 0
 - boolean: false
- reference: null

```
private int i;
```

java inizializza automaticamente così in base a cosa è (int, boolean, string)

```
// 0
```

```
private boolean flag;
```

```
// false
```

```
private String t;
```

```
// null
```

keyword

Final

ha significati diversi

sui primitivi ha senso impostare final; coi reference se metto final vuol dire che il reference è sempre lo stesso, ma l'oggetto corrispondente può cambiare

- **Costante primitiva**

uso final se voglio una costante: int non potrà essere modificato e andrà scritto tutto in capital letter. visto che ci sono due tipi di variabili (primitivi e reference) il final

```
final int SIZE = 12; 12 è una configurazione di bit immutabile
```

- **Reference che non può essere riassegnata**

```
final StringBuilder sb = new StringBuilder("hello");
```

posso modificare l'oggetto nello heap (es. nome del cane) ma il reference (qui è sb) non può cambiare perchè c'è scritto final

- **Metodo di istanza che non può essere sovrascritto nelle classi derivate**

non si può fare override: nessuno può ridefinire un metodo final nelle classi derivate (es. final bark()) i cani abbaieranno tutti nello stesso modo)

```
public final void f() { // ...
```

- **Metodo di classe che non può essere nascosto nelle classi derivate**

```
public static final void g() { // ...
```

raro

- **Classe che non può essere estesa**

non voglio che la class Dog venga estesa a classi derivate (cioè non potranno essere aggiunte sottoclassi come poodle, doberman, ecc..)

```
public final class FinalSample { // ...
```

creo una classe Integer per metterci dei metodi da usare nell'int; se non avessi creato la classe Integer non avrei potuto neanche creare i metodi che voglio usare su quell'int.
int i=7;
Integer i2=7;

nello heap avrò quindi, ad es, l'oggetto int=7. Integer gestisce l'intero come un reference (quindi avente spazio nello stack e reference nello heap) e non come un primitivo

Tipi wrapper

per tutti i tipi primitivi c'è la loro controparte reference che viene chiamata wrapper.
int è solo una collezione di zeri e uni, integer (un wrapper) può contenere metodi.

wrapper è un modo per indicare un tipo di classe perchè è legata alla classe, è la controparte reference dei tipi primitivi.
creare un wrapper costa il doppio in termini di memoria e velocità nei passaggi perchè dalla variabile deve passare al reference e poi all'oggetto, mentre con un semplice int x=7 si va dal reference all'oggetto

boolean ad esempio può essere una classe di tipo primitivo o di tipo wrapper.

- Controparte reference dei tipi primitivi

- Boolean, Character, Byte, Short, Integer, Float, Double
- hanno metodi utili per lavorare su interi, double ecc

- Boxing esplicito

- Costruttore (deprecato da Java 9)
 - Static factory method
- boxing= prendo il primitivo 2 e lo metto nella scatola (il wrapper integer)

- Unboxing esplicito

- Metodi definiti nel wrapper

- Auto-boxing

- Auto-unboxing

da java 9 in poi il new non viene più usato

```
Integer i = new Integer(1);  
viene invece usato il factory method (Più USATO)  
Integer j = Integer.valueOf(2);  
  
int k = j.intValue();  
  
Integer m = 3;  
int n = j;
```

QUI STO ALLOCANDO MEMORIA PER UNA VARIABILE DI TIPO REFERENCE CON VALORE 3, se avessi scritto int m=3 la variabile sarebbe stata buttata dopo l'uso all'interno del blocco in cui è stata definita
DA J VAI A ESTRARRE IL PRIMITIVO 3 METTILO NELLA VARIABILE N

Alcuni metodi statici dei wrapper

- Boolean

metodi del boolean:

- `valueOf(boolean)`
- `valueOf(String)`
- `parseBoolean(String)` trasforma stringa in booleano
se ho una stringa "false" e la converto in valore booleano

- Integer

metodi dell'integer:

- `parseInt(String)` trasforma stringa in intero
se ho la stringa "418" ma voglio lavorare sull'intero, invece di cercare un metodo nella classe Character, vado a vedere nella classe Integer:
- `toHexString(int)` converte un intero in stringa in formato esadecimale

- Character

chiedo alla classe wrapper Character di fare:

metodi statici del character:

- `isDigit(char)` ritorna true se il carattere è una cifra 7, false se è 'a'
- `isLetter(char)` ritorna true se char è un carattere, false se è uno spazio
- `isLetterOrDigit(char)`
- `isLowerCase(char)`
- `isUpperCase(char)` "is" significa che se il carattere in questione è uppercased
ritorna true, altrimenti false
- `toUpperCase(char)` mette un singolo carattere in capital. da ciao a Ciao:
StringBuilder sb = new StringBuilder();
String s = "ciao";
sb.append(Character.toUpperCase(s.charAt(0)));
sb.append(s.substring(1));
System.out.println(sb.toString());
- `toLowerCase(char)` metto Character .toLowerCase perchè voglio solo un
carattere in capital letter

è una specie di classe senza proprietà nè definizione dei metodi, solo la loro dichiarazione (quindi dopo non si mette la { }).

```
es. class Dog {  
  Barking[] animals  
  animals[3] bark[]  
  public void bark() {  
    ....  
  }  
  interface Barking {
```

```
    void bark();  
  }  
  }  
sto dicendo cosa deve fare ma non come (per questo non c'è parentesi graffa come nel primo esempio, ma solo ;
```

```
class Fox {  
  void bark()  
  le classi dog e  
  fox hanno  
  dichiarato entrambe  
  il metodo bark()  
  senza definirlo
```

keyword

interface

- Cosa deve fare una classe, *non come* deve farlo (fino a Java 8)

quando una classe implementa un'interfaccia

- Una class “implements” una interface
- Un'interface “extends” un'altra interface
- I metodi sono (implicitamente) public
- Le eventuali proprietà sono costanti static final

es. il pi greco nella classe Math, lo zero assoluto dentro una class Meteo

interface vs class

interfaccia estende
interfaccia

classe implementa
interfaccia

1) interfaccia barker da cui deriva interfaccia abbaia e scodinzola

interface Barker {
String bark();
}

metodo

interface BarkAndWag **extends** Barker {
int **AVG_WAGGING_SPEED** = 12;
int tailWaggingSpeed();
}

estensione

dichiarazione costante (anche se non c'è scritto) perchè è scritta sotto l'interfaccia

dichiarazione del metodo

public class Fox **implements** Barker {
@Override
public String bark() {
return "yap!";
}
}

annotazione: è un override, cioè un metodo (astratto o no) che è stato definito in precedenza (String bark()) e quindi ti rimanda ad esso e ricorda alla macchina come è stato impostato

extends vs implements

public class Dog **implements** BarkAndWag {
@Override
public String bark() {
return "woof!";
}

@Override
public int tailWaggingSpeed() {
return BarkAndWag.AVG_WAGGING_SPEED;
}
}

ma implementa anche Barker che sta sopra barkandwag e la wagging speed

L'annotazione Override

- Annotazione: informazione aggiuntiva su di un elemento
- @Override
 - Annotazione applicabile solo ai metodi, genera un errore di compilazione se il metodo annotato non definisce un override
- **Override**: il metodo definito nella classe derivata ha la stessa signature e tipo di ritorno di un metodo super (che non deve essere final). La visibilità dell'override non può essere inferiore del metodo super
- **Overload**: metodi con stesso nome ma signature diversa quando ho due o più metodi con lo stesso nome ma parametri diversi (es. append(int) e append(String)-->per java sono due metodi diversi), fanno la stessa cosa ma su parametri diversi
- Signature di un metodo: nome, numero, tipo e ordine dei parametri

classe: (ad albero dall'alto in basso) animal, dog-poodle, cat-persian. se astraggo animal, dog e cat non posso fare new Cat/Dog/Animal (istanziare un nuovo oggetto di una classe astratta), ma solo persian. questo serve ad es. in un videogame se non voglio far girare un animale generico o gatto? cane generico, ma solo un poodle o un persiano.
quindi: abstract class Cat (quindi nessuno potrà creare un cat generico)
metodo: class Persian extends Cat (quindi Persian estende Cat e si prende le proprietà del Cat. metti che nella class Cat ci sia il metodo astratto meow e voglio far miagolare un persiano, devo definire il metodo meow come non astratto in class Persian)

abstract class

- Una classe abstract non può essere istanziata
- Un metodo abstract non ha body come nel caso dell'interfaccia senza le caratteristiche proprie della classe
- Una classe che ha un metodo abstract deve essere abstract, ma non viceversa se il metodo è abstract deve esserlo anche la classe
- Una subclass di una classe abstract o implementa tutti i suoi metodi abstract o è a sua volta abstract

Ereditarietà

come sono gestite le gerarchie di classe

- **extends (is-a)**

- Subclasse che estende una già esistente
- Eredita proprietà e metodi della superclass
- p. es.: Mammal superclass di Cat e Dog

tutto ciò che c'è nel dog c'è nel barboncino

un altro modo per mettere in relazione due classi

- **Aggregazione (has-a)**

ho class Tail e il cane ha una coda ma java la modella come proprietà da scrivere sotto la classe Dog:
class Dog(
private Tail tail;

- Classe che ha come proprietà un'istanza di un'altra classe
- p. es.: Tail in Cat e Dog

Ereditarietà in Java

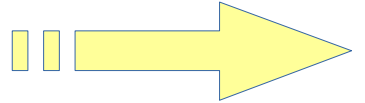
una classe può avere solo una superclasse. es. classe dog che estende class animal che estende class object

- Single inheritance: una sola superclass
il metodo toString lo posso applicare ovunque per trasformare un oggetto in stringa perchè è contenuto in Object
- Implicita derivazione da Object (che non ha superclass) by default
- Una subclass può essere usata al posto della sua superclass (is-a)
- Una subclass può aggiungere proprietà e metodi a quelli ereditati dalla superclass (attenzione a non nascondere proprietà della superclass con lo stesso nome!)
- Costruttori e quanto nella parte private della superclass non è ereditato dalla subclass
- Subclass transitivity: C subclass B, B subclass A \rightarrow C subclass A

this vs super

- **this** è una reference all'oggetto corrente
- **super** indica al compilatore che si intende accedere ad un metodo di una superclass dal contesto corrente
- ctor → ctor: (primo statement)
 - **this()** – nella classe
 - **super()** – nella superclass

per esserci un oggetto corrente deve esserci un'istanza. oggetto corrente come cipolla: object, animal, dog (dal centro in fuori). quando dico this mi riferisco all'oggetto corrente (scorsa esterna), quando dico super mi riferisco alla classe dog e al suo oggetto animal (scorza interna).



parto da: creo nuovo oggetto di tipo dog a cui passo stringa tom. jvm va a cercare classe dog, vede che estende pet, va a vedere classe pet, vede che pet ha costruttori e metodo. ok, jvm alloca spazio per nuovo dog dopo aver visto la keyword new e aver appurato che esiste classe dog. nella creazione va a vedere che in classe dog c'è costruttore, che chiama un altro costruttore con un (name, 0) ma non lo trova, ne trova invece uno con un double (invece che un int), per cui faccio cast da double a int. questo costruttore "double" che va a vedere costruttore pet.

tom."esegui metodo getName". ora jvm si chiede se esiste un metodo getName di tom che sia pubblico, ma non c'è, per cui lo va a cercare nella superclasse di tom (cioè pet) e lo esegue poi va a vedere getspeed e lo trova in classe dog

Esempio di ereditarietà

```
public class Pet {  
    private String name;  
  
    public Pet(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
}
```

```
Dog tom = new Dog("Tom");  
  
String name = tom.getName();  
double speed = tom.getSpeed();
```

posso creare tom con due costruttori (in blu): nel caso di solo nome tom, vedo il costruttore col solo nome per costruire la parte pet del mio cane ho bisogno del nome (in giallo) manca la parte velocità (in arancione)

```
public class Dog extends Pet {  
    private double speed;  
  
    public Dog(String name) {  
        this(name, 0);  
    }  
  
    public Dog(String name, double speed) {  
        super(name);  
        this.speed = speed;  
    }  
  
    public double getSpeed() {  
        return speed;  
    }  
}
```

posso "get" speed ma non posso mutarla perchè private

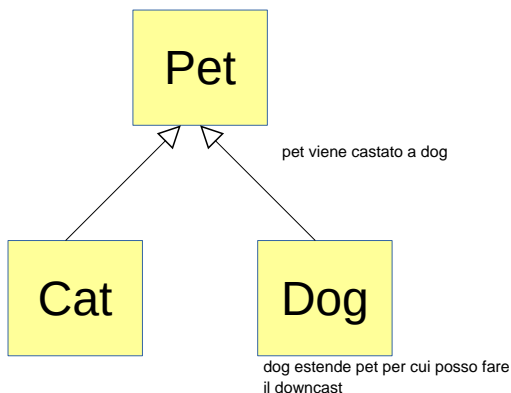
questo costruttore sta delegando un altro costruttore dandogli questi parametri

Reference casting

upcast da cat a pet, quindi posso trattare il cat come un pet (è un pet con qualcosa in più)

- Upcast: da subclass a superclass (sicuro)
- Downcast: da superclass a subclass (rischioso)
 - Protetto con l'uso di `instanceof`

rischioso come nel caso dei primitivi perchè



leggi da destra a sinistra

```
// Cat cat = (Cat) new Dog(); // Cannot cast from Dog to Cat
                                sidecasting: non possibile
è un oggetto dog con reference pet
Pet pet = new Dog("Bob");
Dog dog = (Dog) pet; // OK
Cat cat = (Cat) pet; // trouble at runtime
if(pet instanceof Cat) { // OK
    Cat tom = (Cat) pet;
}
```

sx c'è reference (pet), dx: classe con cui voglio confrontarlo (pet è un cat? mi ritorna true se pet è un cat, false se non lo è)
se è true posso fare il passo successivo

quelli in marrone sono reference alla classe con lo stesso nome ma in maiusc

modo per segnalare al programmatore che il codice non funziona
comunicare al chiamante che il parametro non è applicabile alla funzione e quindi tiro eccezione.
l'eccezione può essere tirata anche dalla macchina nel momento in cui non riesce ad accedere, ad es., ai
fibonacci che ho salvato perchè il disco fisso è rotto, e quindi exception.

chiedono teoria, difficilmente esercizio con eccezione

```
int[] pit (int value ad. es. -3){  
    passo alla funzione pit il valore -3  
    if(value<0) { value deve essere almeno zero.  
        return null; ti ritorno null perchè mi hai passato un parametro negativo  
    }  
}
```

es. int[] a = pit(-3)
syso (a[2][2]) 2 è la grandezza dell'indice

Eccezioni

- Obbligano il chiamante a gestire gli errori
 - Unhandled exception → terminazione del programma
- Evidenziano il flusso normale di esecuzione
- Semplificano il debug esplicitando lo stack trace
- Possono chiarire il motivo scatenante dell'errore
- Checked vs unchecked

la natura dell'errore. es. tiro un'eccezione ma non scrivo il try/catch, il programma
termina l'esecuzione e nello stack trace risulterà

try – catch – finally

- **try**: esecuzione protetta
- **catch**: gestisce uno o più possibili eccezioni
- **finally**: sempre eseguito, alla fine del try o dell'eventuale catch
- Ad un blocco try deve seguire almeno un blocco catch o finally
- **“throws”** nella signature
- **“throw”** per “tirare” una eccezione.

```
public void f() {  
    try {  
        esegue g()  
        e se va tutto bene g();  
        salta } catch (Exception ex) {  
        a finally, // ... catch nel caso in cui ci sia  
        // ... qualcosa che non funziona  
        // ... catch prova ad acchiappare e  
        // ... risolvere il problema  
    } finally { finally viene eseguito in ogni caso  
        cleanup();  
    }  
}
```

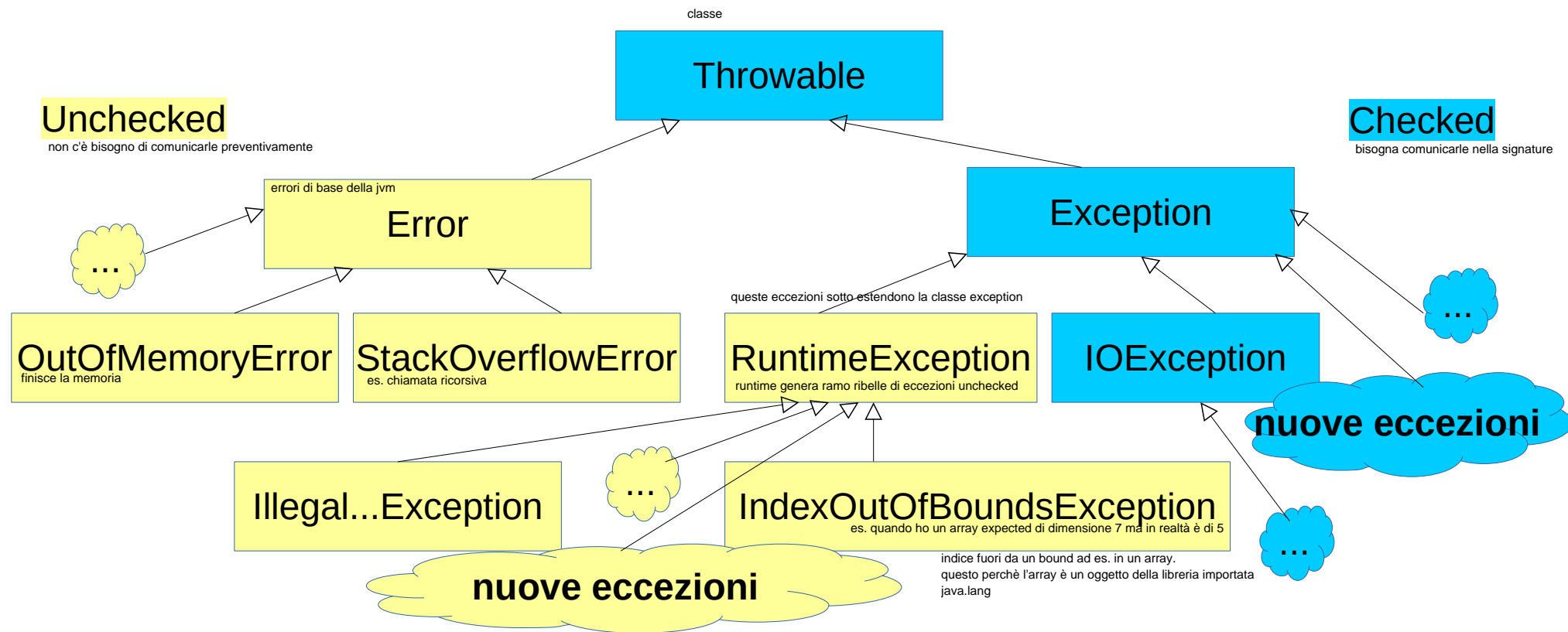
// ... chi usa metodo g() deve acchiapparla con try e catch (quindi deve scrivere il codice qui sopra)
altrimenti il programma chiude l'esecuzione.
devo comunicare preventivamente che c'è il rischio exception se uso il metodo g(): questa è un'eccezione checked

```
public void g() throws Exception {  
    // ...  
    if (somethingUnexpected()) {  
        throw new Exception();  
    }  
}
```

(creo nuovo oggetto di tipo exception) Exception() E' UN COSTRUTTORE

potrebbero chiedere differenza tra exception ed error (che sono checked e unchecked -ma un ramo exception è unchecked- e che gli error il programmatore se li becca e basta, ma al contrario può creare un exception)
potrebbero chiedere come faccio a tirare un'eccezione unchecked (scrivo myexception extends runtimeexception); nel caso di eccezioni checked: myexception extends Exception.

Gerarchia delle eccezioni



Test eccezioni in JUnit 3

Math.abs() di
Integer.MIN_VALUE
è
Integer.MIN_VALUE!

```
public int negate(int value) {  
    if(value == Integer.MIN_VALUE) {  
        throw new IllegalArgumentException("Can't negate MIN_VALUE");  
    }  
    return -value;  
}
```

```
@Test  
void negateException() {  
    Simple simple = new Simple(); creo un oggetto per poter usare il metodo (pensa al metodo bark da usare su dog)  
  
    try {  
        simple.negate(Integer.MIN_VALUE); chiamo metodo negate su reference simple (reference perchè "oggetto" è nello heap)  
    } catch (IllegalArgumentException iae) {  
        String message = iae.getMessage();  
        assertThat(message, is("Can't negate MIN_VALUE"));  
        return;  
    }  
    fail("An IllegalArgumentException was expected");  
}
```

JUnit 4.7 ExpectedException

```
@Rule
public ExpectedException thrown = ExpectedException.none();

@Test
public void negateMinInt() {
    thrown.expect(IllegalArgumentException.class);
    thrown.expectMessage("Can't negate MIN_VALUE");

    Simple simple = new Simple();
    sample.negate(Integer.MIN_VALUE);
}
```

Nel @Test
si dichiara
quale eccezione
e messaggio
ci si aspetta

Si definisce una
variabile di istanza
ExpectedException
taggata come @Rule

JUnit 5 `assertThrows()`

Il metodo fallisce se quanto testato non tira l'eccezione specificata

L'eccezione attesa viene tornata per permettere ulteriori test

```
@Test
public void negateMinInt() {
    IllegalArgumentException exc = assertThrows(IllegalArgumentException.class, //
        () -> simple.negate(Integer.MIN_VALUE));
    assertThat(exc.getMessage(), is("Can't negate MIN_VALUE"));
}
```

L'assertion è eseguita su di un Executable, interfaccia funzionale definita in Jupiter

Date e Time

package

- java.util

- classes **Date** MODO VECCHIO
- DateFormat
- Calendar
 - GregorianCalendar
- TimeZone
 - SimpleTimeZone

- java.time (JDK 8)

- **LocalDate** MODO NUOVO
- LocalTime
- LocalDateTime
- DateTimeFormatter, FormatStyle
- Instant, Duration, Period

implementazioni
più chiare,
immutabili e
thread-safe

- **java.sql.Date**

CLASSE WRAPPER

è legato a come le date sono gestite in sql

LocalDate e LocalTime

- Non hanno costruttori pubblici
- **Factory methods:** now(), of()
- Formattazione via DateTimeFormatter con FormatStyle
- LocalDateTime **aggrega** LocalDate e LocalTime

```
LocalDate date = LocalDate.now(); metodo statico che crea oggetto local date (local date non usa un costruttore ma un factory method che è statico)
System.out.println(date);
System.out.println(LocalDate.of(2019, Month.JUNE, 2)); enum i dati vengono trattati secondo il sistema giapponese (month fa parte della libreria Time di java e dice che posso costruire un june con month)
System.out.println(LocalDate.of(2019, 6, 2));
System.out.println(date.format(DateTimeFormatter.ofLocalizedDate(FormatStyle.FULL)));

LocalTime time = LocalTime.now();
System.out.println(time);

LocalDateTime ldt = LocalDateTime.of(date, time); usa aggregazione ( has a)
System.out.println(ldt);
```

java.sql Date, Time, Timestamp

- Supporto JDBC a date/time SQL
 - Date, Time, Timestamp
- Conversioni
 - *.valueOf(Local*)
 - Date.toLocalDate()
 - Time.toLocalTime()
 - Timestamp.toLocalDateTime()
 - Timestamp.toInstant()

La libreria java.io

- Supporto a operazioni di input e output

- In un programma solitamente i dati sono

sorgenti di input: es. socket, tastiera, file

- Letti da sorgenti di input
- Scritti su destinazioni di output

- Basata sul concetto di stream

dalla sorgente di input mi arriva uno stream di file che possono essere binari o testuali.

- Flusso sequenziale di dati

- binari (byte)
- testuali (char)

uno stream per essere letto deve essere aperto

fa pensare al try-catch-finally quando non chiudo spreco risorse

- Aperto in lettura o scrittura prima dell'uso, va esplicitamente chiuso al termine
- Astrazione di sorgenti/destinazioni (connessioni di rete, buffer in memoria, file su disco ...)

per java anche la tastiera è un file

File

C:\Users\Administrator\git\mjp\target\classes> CLASSES è la directory

- Accesso a file e directory su memoria di massa

per costruire oggetto file per lavorarci in java

- I suoi quattro costruttori

dir per dire che è una directory e non un semplice file (per distinguerli in qualche modo, visto che java li tratta allo stesso modo).

creo un oggetto dir che ha un reference in directory che si trova in /tmp

indirizzo/pathname relativo(alla directory corrente)

Forward slash anche per Windows

– File dir = new File("/tmp");

ho creato un oggetto nella ram (tmp). se chiedo mediante metodo (vedi slide succ) exists, isfile, isdirectory

oggetto f1 di tipo file legato al file hello.txt sul disco.

– File f1 = new File("/tmp/hello.txt");

– File f2 = new File("/tmp", "hello.txt");

oggetto di tipo file

– File f3 = new File(dir, "hello.txt");

non importante (notazione che si usa in ambiente web http)

– File f4 = new File(new URI("file:///C://tmp/hello.txt"));

pathname/indirizzo assoluto(completo) uso il pathname assoluto per evitare ambiguità

Metodi per il test di File

- `exists()` ritorna true o false per dire se esiste o no
- `isFile()`
- `isDirectory()`
- `isHidden()`
- `canRead()`
- `canWrite()`
- `canExecute()`
- `isAbsolute()` se l'indirizzo del file è completo (es. C:\Windows\System32\cmd.exe)

Alcuni altri metodi di File

- `getName()` // "hello.txt"
- `getPath()` // "\\tmp\\hello.txt"
- `getAbsolutePath()` // "D:\\tmp\\hello.txt"
- `getParent()` // "\\tmp"
- `lastModified()` // 1559331488083L
- `length()` // 4L
- `list()` // ["hello.txt"]

usa separatore (File.separator)
e formato del SO corrente

UNIX time in milliseconds

numero di byte del file

length mi ritorna un long

se invocato su una directory:
array dei nomi dei file contenuti

Scrittura in un file di testo

- Gerarchia basata sulla classe astratta **Writer**
- **OutputStreamWriter** fa da bridge tra stream su caratteri e byte
 - Ridefinisce i metodi `write()`, `flush()`, `close()`
- **FileWriter** costruisce un `FileOutputStream` da un `File` (o dal suo nome)
- **PrintWriter** gestisce efficacemente l'`OutputStream` passato con i metodi `print()`, `println()`, `printf()`, `append()`

apro file

```
File f = new File("/tmp/hello.txt");
PrintWriter pw = new PrintWriter(new FileWriter(f));
pw.println("hello");
pw.flush();
pw.close();
```

chiudo file

quello che effettivamente mi porta a termine le scritture che sono in corso

finito di lavorare sul file devo chiuderlo

Lettura da un file di testo

- Gerarchia basata sulla classe astratta Reader
- InputStreamReader fa da bridge tra stream su caratteri e byte
 - Ridefinisce i metodi read() e close()
- FileReader costruisce un FileInputStream da un File (o dal suo nome)
- BufferedReader gestisce efficacemente l'InputStream passato con un buffer e fornendo metodi come readLine()

apro file

chiudo file

```
File f = new File("/tmp/hello.txt");  
BufferedReader br = new BufferedReader(new FileReader(f));  
String line = br.readLine();  
br.close();
```

new filereader inscatolato dentro new bufferedreader

Input con Scanner

- Legge input formattato con funzionalità per convertirlo anche in formato binario
- Può leggere da input Stream, File, String, o altre classi che implementano Readable o ReadableByteChannel
- Uso generale di Scanner:
 - Il ctor associa l'oggetto scanner allo stream in lettura
 - Loop su `hasNext...()` per determinare se c'è un token in lettura del tipo atteso
 - Con `next...()` si legge il token
 - Terminato l'uso, ricordarsi di invocare `close()` sullo scanner

Un esempio per Scanner

```
import java.util.Scanner;

public class Adder {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Please, enter a few numbers"); chiede all'utente di inserire numeri e poi alla fine stampa il totale
        double result = 0;

        reference a Scanner inizializzato a new Scanner con parametro System.in (tastiera) "sto leggendo dei dati e li voglio leggere dalla tastiera"
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        finchè scanner ha qualcosa da passarmi, looppa
        while (scanner.hasNext()) {
            looppa finchè c'è qualcosa in input
            if (scanner.hasNextDouble()) { se scanner ha un token double (3, 3.7, -3.5), aggiungi a result il token(double). es. 12(double)+0(result)=12
                result += scanner.nextDouble(); result+il double passato (next double)
            } else { next=token che c'è dentro a scanner
                System.out.println("Bad input, discarded: " + scanner.next()); concat.
            }
        }
        scanner.close(); // see try-with-resources
        System.out.println("Total is " + result);
    }
}
```

usato in java 7 (prima di java 7 queste risorse-ad es. scanner- andavano chiuse con metodo close); in java 7 per evitare di dimenticarsi close hanno implementato interfaccia autoclosable con unico metodo autoclosable, per cui quando

try-with-resources

risorsa=non gestibile da me

classe

Per classi che implementano **AutoCloseable**

unico caso in cui posso avere
un try senza catch

```
double result = 0;

// try-with-resources resources=classi che implementano interfacce autoclosable
try(Scanner scanner = new Scanner(System.in)) {
    while (scanner.hasNext()) {
        if (scanner.hasNextDouble()) {
            result += scanner.nextDouble();
        } else {
            System.out.println("Bad input, discarded: " + scanner.next());
        }
    }
}

System.out.println("Total is " + result);
```

Java Util Logging

per loggare=credo oggetto log e lo associo ad un file in cui scrivo il diario di bordo, il flusso di esecuzione del programma

```
public static void someLog() {  
    Logger log =  
        Logger.getLogger("sample");  
    metodi con livello di catastrofe  
    log.finest("finest message");  
    log.finer("finer message");  
    log.fine("fine message");  
    log.config("config message");  
    log.info("info message");  
    log.warning("warning message");  
    log.severe("severe message");  
}
```

```
public static void main(String[] args) {  
    Locale.setDefault(new Locale("en", "EN"));  
    Logger log = Logger.getLogger("sample");  
  
    someLog();  
  
    ConsoleHandler handler = new ConsoleHandler();  
    handler.setLevel(Level.ALL);  
    log.setLevel(Level.ALL);  
    log.addHandler(handler);  
    log.setUseParentHandlers(false);  
  
    someLog();  
}
```


Inner class

=inner class

- Nested class: classe definita all'interno di un'altra classe
- La nested class ha accesso diretto ai membri della classe in cui è definita
- È possibile definirla come locale ad un blocco
- Inner class: non-static nested class
- Utili (ad es.) per semplificare la gestione di eventi

`new Map<(chiave)String, (valore)Integer>` ci sono data member di due tipi (`String` e `Integer`) e non `int` perchè nelle collezioni sono fatte per contenere oggetti e non primitivi.
quindi `map` è una classe generica in cui le keyword sono stringhe e i valori sono interi

tecnica di programmazione che mi permette di gestire più tipi senza ripetermi (per evitare appunto il DRY=don't repeat yourself)

collegato alle collezioni

Generic

<>

- Supporto ad algoritmi generici che operano allo stesso modo su tipi differenti (es: collezioni)
- Migliora la type safety del codice
- In Java è implementato solo per reference types
- Il tipo (o tipi) utilizzato dal generic è indicato tra parentesi angolari (minore, maggiore)

`Collection<String>` sarà una collezione di stringhe. quando dico aggiungi elemento, aggiungerà un elemento di tipo stringa

`Collection<Dog>` non ci posso mettere un `Animal` perchè è una classe superiore nè `Cat` perchè è una classe scollegata, ma ci posso mettere un `Poodle` perchè è una classe figlia

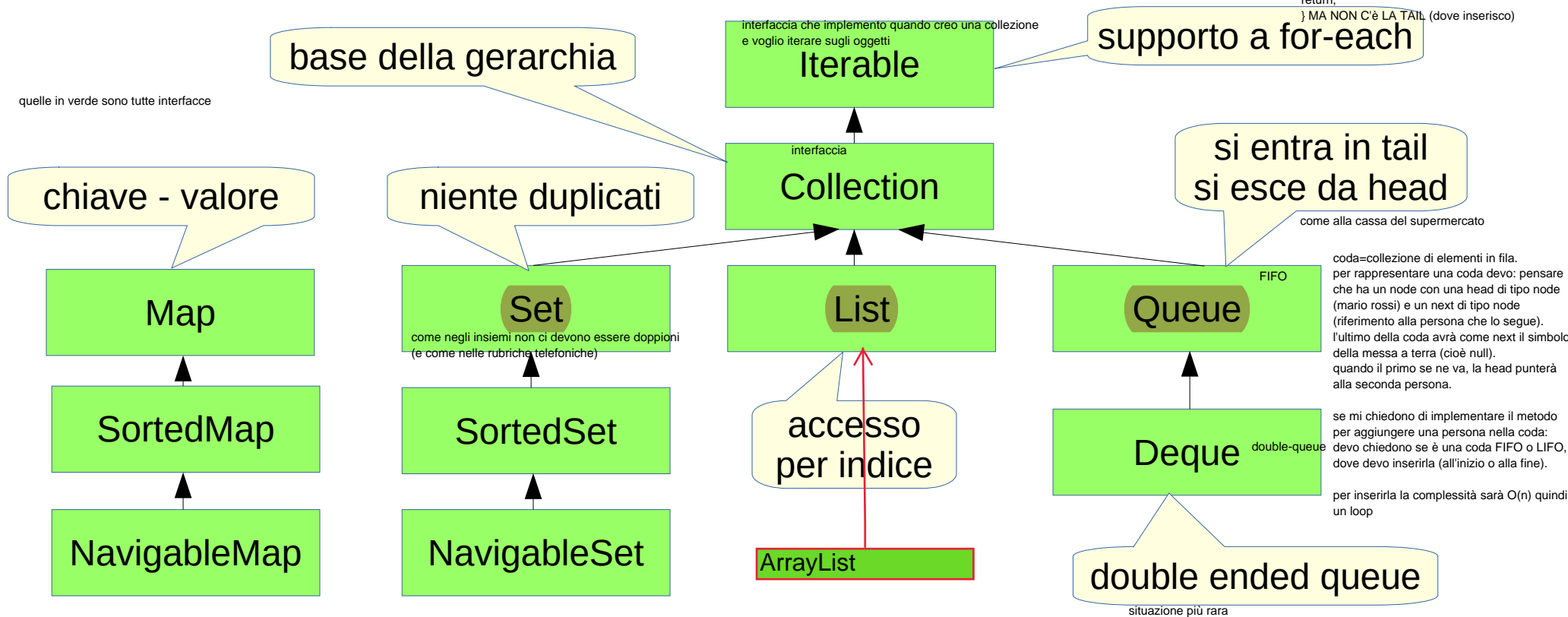
`Map<Integer,Dog>` ci sono due tipi perchè rappresentano la chiave e il valore (esempio del cane trovato per strada, si ricollega il numero di targhetta (`integer`) al nome e alle info sul cane)

Java Collections Framework

- Lo scopo è memorizzare e gestire gruppi di oggetti (solo reference, no primitive)
- Enfasi su efficienza, performance, interoperabilità, estensibilità, adattabilità
- Basate su alcune interfacce standard
- La classe `Collections` se mi servono metodi speciali vado a vedere nella classe Collections (come quando vado a cercare un metodo nella classe Math) contiene algoritmi generici
- L'interfaccia `Iterator` dichiara un modo standard per accedere, uno alla volta, gli elementi di una collezione come il for each, hanno lo stesso risultato

```
void add (String name) {
    Node node=new Node(name);
    if(head==null) {
        head=node;
        return;
    }
    Node cur=head;
    while(cur.next !=null) { while serve per avere tail
        cur=cur.next;
    }
    cur.next=node;
    return;
}
} MA NON C'è LA TAIL (dove inserisco)
```

Interfacce per Collection



Alcuni metodi in Collection<E>

comandi base su una collezione

- `boolean add(E)` E sta per element, fa add di stringhe se ci sono stringhe ecc e mi ritorna true se ci è riuscito
- `boolean addAll(Collection<? extends E>)`
- `void clear()` rimuovi elementi
- `boolean contains(Object);` scandisce collezione per vedere se c'è l'object che sto cercando
- `boolean equals(Object);`
- `boolean isEmpty();`
- `Iterator<E> iterator();` permette di navigare su tutti gli elementi della collezione
- `boolean remove(Object);`
- `boolean retainAll(Collection<?>);`
- `int size();` come length come proprietà negli array e metodo per le stringhe, size è proprietà delle collection
- `Object[] toArray();` convertire collezione in array (che può essere di stringhe, int, ecc)
se in un array voglio metterci elementi di vario tipo faccio:
`ArrayList<Object>`; se è un array di stringhe:
`ArrayList<String>`
- `<T> T[] toArray(T[]);`

Alcuni metodi in List<E>

overload di add di collection

aggiungi in posizione 3 (int) questo elemento (E)

- void add(int, E)

ritorna l'elemento in posizione int

- E get(int)

dimmi se c'è un elemento in object e che posizione (indice int) ha

- int indexOf(Object)

- E remove(int)

set E in posizione int

- E set(int, E)

Alcuni metodi in SortedSet<E>

- E first()
- E last()
- SortedSet<E> subSet(E, E)

Alcuni metodi in NavigableSet<E>

- E ceiling(E), E floor(E)
- E higher(E), E lower(E)
- E pollFirst(), E pollLast()
- Iterator<E> descendingIterator()
- NavigableSet<E> descendingSet()

Alcuni metodi in Queue<E>

- boolean offer(E e)
- E element()
- E peek()
- E remove()
- E poll()

Alcuni metodi in Deque<E>

- void addFirst(E), void addLast(E)
- E getFirst(), E getLast()
- boolean offerFirst(E), boolean offerLast(E)
- E peekFirst(), E peekLast()
- E pollFirst(), E pollLast()
elimina elemento più a destra, aggiungi un elemento più a destra
- E pop(), void push(E)
- E removeFirst(), E removeLast()

Alcuni metodi in Map<K, V>

Map.Entry<K, V> inner class

- K getKey()
- V getValue()
- V setValue(V)

- void clear()
- boolean containsKey(Object)
- boolean containsValue(Object)
- Set<Map.Entry<K, V>> entrySet()
- V get(Object)

- V getOrDefault(Object, V)
- boolean isEmpty()
- Set<K> keySet()
- V put(K, V)
- V putIfAbsent(K, V) put solo se non c'è già
- V remove(Object)
- boolean remove(Object, Object)
- V replace(K key, V value)
- int size()
- Collection<V> values()

Metodi in NavigableMap<K, V>

- Map.Entry<K,V> ceilingEntry(K)
- K ceilingKey(K)
- Map.Entry<K,V> firstEntry()
- Map.Entry<K,V> floorEntry(K)
- K floorKey(K)
- NavigableMap<K,V> headMap(K, boolean)
- Map.Entry<K,V> higherEntry(K)
- K higherKey(K key)
- Map.Entry<K,V> lastEntry()
- Map.Entry<K,V> lowerEntry(K)
- K lowerKey(K)
- NavigableSet<K> navigableKeySet()
- Map.Entry<K,V> pollFirstEntry()
- Map.Entry<K,V> pollLastEntry()
- SortedMap<K,V> subMap(K, K)
- NavigableMap<K,V> tailMap(K, boolean)

ho il metodo
select unique (int[] date) {
devo ritornare i valori unici. dove li metterò una volta trovati? in un array.
ma quando definisco l'array devo dire di che lunghezza è, e io ancora non
la so, per cui uso l'arraylist:
ArrayList <Integer > result=new ArrayList<>();

collezione ArrayList implementa classe List

classe che uso invece dell'array di base perchè, ad esempio, posso modificare la dimensione

ArrayList<E>

lo uso quando ho tanti valori da trattare e non mi interessa dove si trovano (es. array di cani, devo spazzolare tutti i cani indistintamente)

- implements List<E>
- Array dinamico vs standard array (dimensione fissa)
- Ctors
 - ArrayList() // capacity = 10
 - ArrayList(int) // set capacity
 - ArrayList(Collection<? extends E>) // copy

alloco spazio per 10 elementi

qui la size è zero

costruttore che vuole come parametro la capacità iniziale (int)

capacità=memoria che occupa nello heap, diverso da size array(dimensione)

passare gli elementi di una collezione, che gli passo, ad un arraylist

la collezione che gli passo, che è dello stesso tipo o di qualunque altro tipo("?") estende E

double linked list

LinkedList<E>

vantaggi: se devo modificare testa e coda (vantaggio rispetto ad arraylist) si usa raramente nella vita reale, si preferisce l'array list

- implements List<E>, Deque<E>
- Lista doppiamente linkata
- Accesso diretto solo a head e tail
- Ctors
 - LinkedList() // vuota
 - LinkedList(Collection<? extends E>) // copy

devo estrarre i valori unici:

```
List <Integer> select Unique (List <Integer> date) {  
  new HashSet <> (data);  
}
```

uso l'hashset perchè mi COSTRUISCE un set di valori unici molto velocemente ($O(1)$)

un set con dentro valori unici (tipo un insieme)

HashSet<E>

- implements Set<E>

abstract data type

velocità di accesso massima occupando molta memoria e non facendo sort degli elementi (infatti implementa Set e non SortedSet)

- Basata sull'ADT hash table, $O(1)$, nessun ordine
- Ctors:
 - HashSet() // vuota, capacity 16, load factor .75
 - HashSet(int) // capacity
 - HashSet(int, float) // capacity e load factor
 - HashSet(Collection<? extends E>) // copy

LinkedHashSet<E>

- extends HashSet<E>
- Permette di accedere ai suoi elementi in ordine di inserimento
- Ctors:
 - `LinkedHashSet()` // capacity 16, load factor .75
 - `LinkedHashSet(int)` // capacity
 - `LinkedHashSet(int, float)` // capacity, load factor
 - `LinkedHashSet(Collection<? extends E>)` // copy

TreeSet<E>

se ho bisogno di ordine sacrifico la velocità e infatti avrò $O(\log n)$ che è più lento rispetto a hashset (disordinato, $O(1)$)

- implements NavigableSet<E>
- Basata sull'ADT albero → ordine, $O(\log(N))$
- Gli elementi inseriti devono implementare Comparable ed essere tutti mutualmente comparabili
- Ctors:
 - TreeSet() // vuoto, ordine naturale
 - TreeSet(Collection<? extends E>) // copy
Comparator=parametro
 - TreeSet(Comparator<? super E>) // sort by comparator
 - TreeSet(SortedSet<E>) // copy + comparator

TreeSet e Comparator

classe Arrays

metodo statico (perchè a sinistra del punto c'è un classe, scritta in maiuscolo)

```
List<String> data = Arrays.asList("alpha", "beta", "gamma", "delta");
```

il metodo prende i parametri e li converte in una lista (chiamata data) mantenendone l'ordine originale

parametri del metodo

```
TreeSet<String> ts = new TreeSet<>(data);
```

creo nuovo oggetto TreeSet di stringhe con un costruttore, al TreeSet passo il parametro data, per cui in ts avrò una copia degli elementi passati prima (quindi alpha, beta, ecc IN ORDINE ALFABETICO PERCHÉ SONO STRINGHE)

```
class MyStringComparator implements Comparator<String> {
    public int compare(String s, String t) {
        return s.compareTo(t);
    }
}
```

creo comparator che in questo caso è inutile

metodo compare chiama compare to della stringa

```
MyStringComparator msc = new MyStringComparator();
```

creo oggetto della classe

```
TreeSet<String> ts2 = new TreeSet<>(msc);
ts2.addAll(data);
```

ts2 è un TreeSet che usa il comparator msc

aggiungi in ts2 tutti gli elementi in data

```
TreeSet<String> ts3 = new TreeSet<>(msc.reversed());
ts3.addAll(data);
```

creo nuovo TreeSet ts3 con gli elementi di data in ordine reversed

```
TreeSet<String> ts4 = new TreeSet<>((s, t) -> t.compareTo(s));
ts4.addAll(data);
```

creo ts4 con comparator

la roba in verde sopra viene sintetizzata nell'ultima riga verde qui sopra: creo TreeSet con comparator chiama compare to su s

ordine naturale

comparator

plain

reversed

Java 8 lambda

HashMap<K, V>

- implements Map<K,V>
- Basata sull'ADT hash table, $O(1)$, nessun ordine
- Mappa una chiave K (unica) ad un valore V
- Ctors:
 - HashMap() // vuota, capacity 16, load factor .75
 - HashMap(int) // capacity
 - HashMap(int, float) // capacity e load factor
 - HashMap(Map<? extends K, ? extends V>) // copy

TreeMap<K,V>

- implements NavigableMap<K,V>
- Basata sull'ADT albero → ordine, $O(\log(N))$
- Gli elementi inseriti devono implementare Comparable ed essere tutti mutualmente comparabili
- Ctors:
 - TreeMap() // vuota, ordine naturale
 - TreeMap(Comparator<? super K>) // sort by comparator
 - TreeMap(Map<? extends K, ? extends V>) // copy
 - TreeMap(SortedMap<K, ? extends V>) // copy + comparator

Reflection

- Package `java.lang.reflect`
- Permette di ottenere a run time informazioni su di una classe
- “Class” è la classe che rappresenta una classe
- “Field” rappresenta una proprietà, “Method” un metodo, ...

```
Class<?> c = Integer.class;  
Method[] methods = c.getMethods();  
for(Method method: methods) {  
    System.out.println(method);  
}
```

Tutti i metodi

Una specifica proprietà

```
Field field = ArrayList.class.getDeclaredField("elementData");  
field.setAccessible(true);  
Object[] data = (Object[]) field.get(al);
```

Multithreading

- Multitasking process-based vs thread-based
- L'interfaccia Runnable dichiara il metodo run()
- La classe Thread:
 - Ctors per Runnable
 - In alternativa, si può estendere Thread e ridefinire run()
 - start() per iniziare l'esecuzione

synchronized

- Metodo: serializza su this
- Blocco: serializza su oggetto specificato

comunicazione tra thread

- wait()
- notify() / notifyAll()