

Istruzioni per l'esame OOP

1 Modalità dell'esame

- Si ricorda allo studente che la prova è sostenibile solo da chi non ha già acquisito un voto valido (≥ 15).
- La prova dura 90 minuti. L'esame consta di 2 esercizi, forniti in package diversi. Ogni package include una classe **Test** contenente il testo del problema (in forma di commento al codice) e che fa partire l'esecuzione e/o eventualmente ne testa il corretto funzionamento. Classi/interfacce aggiuntive possono essere fornite come punto di partenza per il problema da risolvere.
- Ogni esercizio ha una sotto-parte "obbligatoria", ben indicata nel testo del problema (ossia, si indicano chiaramente le funzionalità non necessarie al fine della correzione, ma che sono in generale necessarie per raggiungere il punteggio massimo), e potrebbe fornire indicazione circa i punteggi per ogni sua sottoparte.
- Appena risolto un esercizio (ossia quando il test è soddisfatto, la soluzione è ritenuta essere corretta, completa, ben organizzata, ben formattata e priva di codice inutile), si chiami subito il docente per la consegna e valutazione. Nel caso l'esercizio non sia corretto il docente potrebbe momentaneamente rifiutare la consegna e chiedere di correggere gli eventuali problemi; altrimenti, l'esercizio riceverà una valutazione e si dovrà passare all'altro.
- L'esercizio 1 (patterns/strutture) vale 17 punti, l'esercizio 2 (GUI) vale 17 punti.

2 Consegne e valutazioni

- **Entro 45 minuti si può chiedere la correzione con bonus:** se il docente risconterà la correttezza della sotto-parte obbligatoria di un esercizio attribuirà esattamente il punteggio di 14 punti—non richiedendo il bonus la correzione sarà "normale" su tutto l'esercizio consegnato.
- **Entro 70 minuti**, si riceverà e correggerà il primo esercizio scelto, che dovrà avere almeno la parte obbligatoria correttamente svolta, altrimenti non si sarà passato l'esame.
- **Alla fine della prova, ossia ai 90 minuti**, si controllerà e valuterà quanto fatto nel secondo esercizio scelto.

3 Preparazione dell'ambiente integrato VSCode

Aprire VSCode. In caso punti già su un progetto selezionare Menu File -> Close Folder.

4 Caricamento compito e inizio

- Scompattare il file ZIP del compito (che verrà fornito a inizio compito) sul Desktop.
- Da VSCode: Menu File -> Open Folder (selezionare il folder del compito scompattato, che abbia **src** e **lib** come sottofolder) -> Accettare il trust dei sorgenti -> Aprire il sorgente di **e1/Test.java** -> Spostarsi nella view **Java Projects** in fondo a sinistra. Verificare l'assenza di errori nei sorgenti.
- Eseguire i test verificando che JUnit parta correttamente (anche se i test ovviamente falliscono), e lanciare la classe **Test** della GUI verificando che si crei il **JFrame** d'esempio.
- Cominciare subito a svolgere il compito.