

# 7 L'input-output e il casting

## 7.1 Un qualche trucco

Eccovi qualche trucco per iniziare.

Come per la scrittura di un testo anche la programmazione non avviene mai al primo colpo.

Una volta che avete abbozzato l'idea in UML vi consiglio di trasformare in commenti Java ogni activity.

Inoltre conviene tenere aperto, per le prime volte, un file Java con la seguente check-list che vi da una traccia iniziale

```
package vuoto;

public class Vuoto {

    public static void main(String[] args)
    {
        // Dichiaro un oggetto Scanner che userò per leggere l'input
        Scanner keyboard=new Scanner(System.in);

        // Dichiaro le variabili, quantità e tipo

        // Inizializzo le variabili

        // Eseguo gli step dell'algoritmo

        // Stampo il risultato
    }
}
```

## 7.2 Trapezio

Scrivete un programma che consenta di calcolare e stampare l'area del trapezio:  
 $(\text{baseMaggiore}+\text{baseMinore}) * \text{altezza} / 2$

## 7.3 Anno mese giorno

In una variabile `long` è presente una data espressa nel formato ISO (AAAAAMMGG).

Scrivete un programma estragga e stampi l'anno, il mese e il giorno contenuto nella data.

Es:

```
long data=20140923;

//Dovrà stamparmi 2014, 9, 23
```

#### 7.4 Esercizi di consolidamento

1. Dichiarate e istanziate l'oggetto `in` di tipo `Scanner`
2. Stampate a schermo "Inserisci il tuo nome e il cognome: " senza andare a capo
3. Leggete e memorizzate in una variabile ciò che ha immesso l'utente.
4. Estraete il nome e il cognome, in singole variabili.
5. Stampate a schermo il nome, andate a capo, stampate il cognome.
6. Dichiarate una variabile intera e inizializzatela col valore 98
7. Stampatela come se fosse un carattere, che lettera viene stampata?
8. Dichiarate e inizializzate con il valore 3.14 una variabile a precisione doppia
9. Dichiarate la variabile `raggio` e la variabile `area` di tipo `float`
10. Stampate a schermo "Introdurre il raggio: " senza andare a capo
11. Leggete quanto immesso dall'utente, memorizzandolo nella variabile `raggio`
12. Calcolate l'area del cerchio e memorizzatela nella variabile `area`. Per il pi greco usate la variabile definita al punto 8. Stampate la variabile `area`.