

# Java

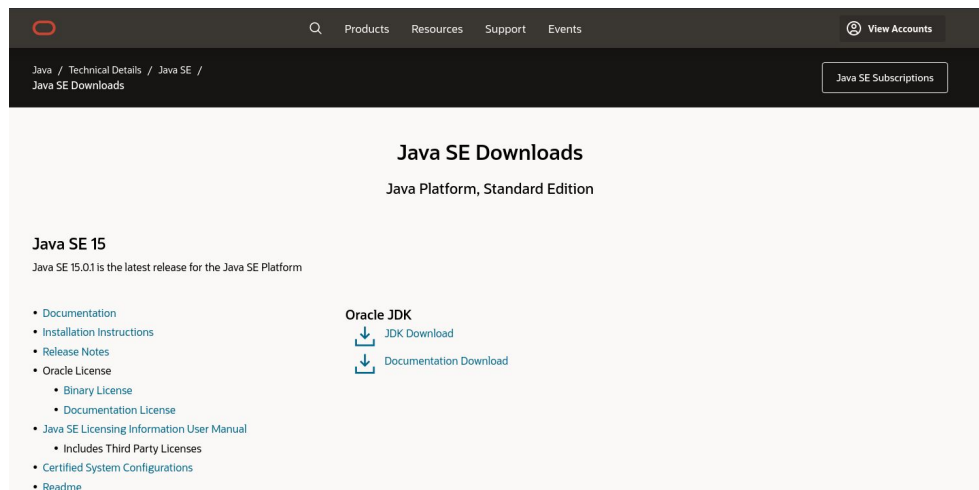
I fondamenti

# Strumenti

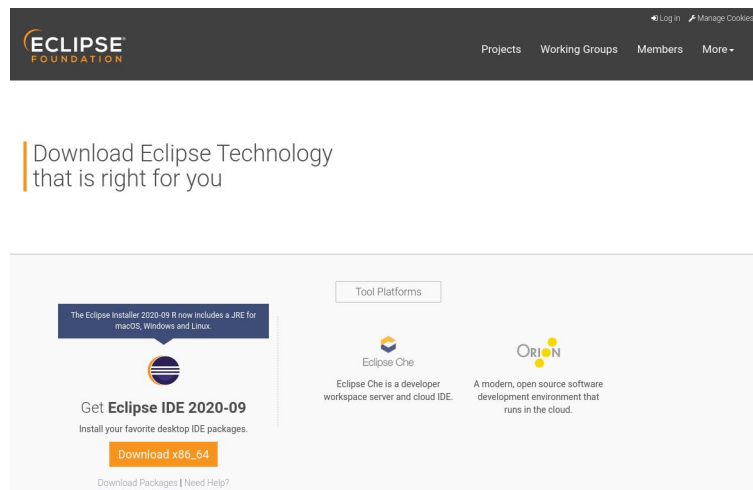


# Cosa installare per iniziare il corso

- Java JDK -> [www.oracle.com/java/technologies/javase-downloads.html](https://www.oracle.com/java/technologies/javase-downloads.html)
- Eclipse -> [www.eclipse.org/downloads/](https://www.eclipse.org/downloads/)



The screenshot shows the Oracle Java SE Downloads page. The header includes navigation links like Products, Resources, Support, and Events, along with a search icon and a 'View Accounts' button. The main content area is titled 'Java SE Downloads' and 'Java Platform, Standard Edition'. It highlights 'Java SE 15' as the latest release. On the left, there is a list of links: Documentation, Installation Instructions, Release Notes, Oracle License (with sub-links for Binary License and Documentation License), Java SE Licensing Information User Manual (with a sub-link for Includes Third Party Licenses), Certified System Configurations, and Readme. On the right, under the 'Oracle JDK' heading, there are links for 'JDK Download' and 'Documentation Download'.



The screenshot shows the Eclipse Foundation website. The header features the Eclipse Foundation logo and navigation links for Projects, Working Groups, Members, and More. A 'Log in' link and a 'Manage Cookies' button are also present. The main content area is titled 'Download Eclipse Technology that is right for you'. Below this, there are sections for 'Tool Platforms' and 'Get Eclipse IDE 2020-09'. The 'Tool Platforms' section includes links for Eclipse Che (a developer workspace server and cloud IDE) and ORION (a modern, open source software development environment that runs in the cloud). The 'Get Eclipse IDE 2020-09' section includes a 'Download x86\_64' button and a link to 'Download Packages | Need Help?'.

# Parte 1

Le basi

- Main

- Main
- Variabili

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi



- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni
- String

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni
- String
- Cast

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni
- String
- Cast
- Condizioni

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni
- String
- Cast
- Condizioni
- Condizioni con elementi non di tipo booleano

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni
- String
- Cast
- Condizioni
- Condizioni con elementi non di tipo booleano
- Import e User I/O

- Main
- Variabili
- Tipi primitivi
- Limite massimo/minimo dei tipi
- Operazioni
- String
- Cast
- Condizioni
- Condizioni con elementi non di tipo booleano
- Import e User I/O
- Math

# Esercizio 1.1





# La base

Scrivere un programma che:

1. Prende in ingresso 2 numeri
2. Ne stabilisca il minimo e il massimo usando la libreria math
3. Usando la libreria math generare un numero casuale compreso tra 0 e 10
4. Assegnare il numero generato precedentemente a un intero usando un cast facendo attenzione all'arrotondamento
5. Stampare un messaggio se il valore è maggiore di 5 o minore di 5
6. Calcolare il modulo di entrambi i numeri inseriti precedentemente
7. Se **almeno** uno dei due moduli calcolati è diverso da zero allora stampare il quadrato, usando la libreria math, del numero generato casualmente

# Parte 2.1

Controllare il flusso



- Operatore ternario

- Operatore ternario
- Switch

- Operatore ternario
- Switch
- While/For

- Operatore ternario
- Switch
- While/For
- Methods, Modificatori, Passaggio di parametri

# Esercizio 2.1.1



# Indovina il numero

Scrivere un programma che:

1. Generi un numero casuale compreso tra 0 e 50
2. Chieda all'utente di indovinare inserendo un numero compreso da 0 a 50:
  - a. Se ha sbagliato comunicare all'utente se il numero che ha inserito è minore o maggiore e tornare al punto 2
  - b. Se ha azzeccato comunicarlo all'utente e andare al punto 3
3. Concludere il programma



# Esercizio 2.1.2



# Indovina il numero 2

Estensione 1 del precedente esercizio 2.1.1:

1. Calcoli il numero di tentativi fatti dall'utente
2. Una volta che l'utente ha indovinato comunicare il numero di tentativi fatti

Estensione 2:

1. Dopo 10 tentativi concludere il gioco e comunicare la sconfitta del giocatore

Estensione 3:

1. Chiedere se l'utente ha intenzione di giocare di nuovo
2. Contare e comunicare il numero di volte che ha giocato, il numero di volte che ha vinto e il numero di volte che ha perso

# Parte 2.2



- Operatore ternario
- Switch
- While/For
- Methods, Modificatori, Passaggio di parametri
- Array = Vettori, Matrici

- Operatore ternario
- Switch
- While/For
- Methods, Modificatori, Passaggio di parametri
- Array = Vettori, Matrici
- Try/Catch, Errori

- Operatore ternario
- Switch
- While/For
- Methods, Modificatori, Passaggio di parametri
- Array = Vettori, Matrici
- Try/Catch, Errori
- Classi, metodi, accesso

# Esercizio 2.2.1



# Gestione Persone

Scrivere un programma che:

1. Creare una classe Persone (nome, eta')
2. Creare un array di 5 persone
3. Stampare l'array
4. Ordinare l'array in base all'eta' in modo crescente (dal più piccolo al più grande)
5. Chiedere in input un nuovo nome per ogni persona
6. Eseguire dei controlli sugli input inseriti usando il try catch
7. Stampare la lista di persone



# Esercizio 2.2.2



# Gestione Persone 2

REFACTORING codice esercizio 2.2.1:

1. estrarre ogni forma di duplicazione dal codice in metodi
2. è possibile creare una sorta di classe di utility per le persone?

# Esercizi di fine sezione



# Esercizi di fine capitolo 2

1. Inverti una stringa
2. Inverti una frase ("pizza con il prezzemolo" -> "prezzemolo il con pizza")
3. Trova il minimo e il massimo in un vettore
4. Trova il minimo e il massimo in una matrice
5. A partire da un vettore restituisci i suoi elementi senza duplicati ("1 3 5 3 7 3 1 1 5" -> "1 3 5 7")
6. A partire da un vettore restituisci i singoli elementi con il conteggio delle volte che sono presenti nel vettore (il vettore del punto sopra diventa "1(3) 3(3) 5(2) 7(1)")
7. Fizz Buzz -> [https://en.wikipedia.org/wiki/Fizz\\_buzz](https://en.wikipedia.org/wiki/Fizz_buzz)

# Suggerimenti di progetto di fine capitolo 2

1. Creare un programma per gestire una lista della spesa
2. Creare un gestionale dei dipendenti di una azienda
3. Calcolatrice completa prendendo in input la stringa da calcolare (considerare anche calcoli trigonometrici, integrali, etc.etc.)
4. TODO list
5. Ricettario vuoto in cui posso inserire nuove ricette, permettere al ricettario di ricordarsi le ricette nuove inserite usando file di sistema inseriti in una cartella del filesystem
6. Riprodurre il gioco dama
7. Riprodurre il gioco forza 4

# Parte 3

