

PROGRAMMAZIONE (9 CFU)

GESTIONE CODA EVENTI

Nei sistemi operativi con interfaccia grafica gli eventi generati dall'utente (col mouse o con la tastiera) vengono trattati mediante una struttura dati di tipo coda, in cui gli elementi vengono inseriti in coda ed estratti dalla testa (modalità FIFO).

Scrivere le classi necessarie per la gestione di una coda di eventi.

Gli eventi possono essere di due tipi, **EventoTastiera** ed **EventoMouse** che derivano dalla classe astratta **Evento**. Ogni evento sarà caratterizzato da un identificativo (`int`) e da una descrizione testuale (`String`).

In aggiunta gli oggetti **EventoTastiera** avranno il codice del tasto premuto (`int`) e lo stato dei modificatori (`int`) mentre gli oggetti **EventoMouse** avranno la posizione del mouse sullo schermo (due `int`) e lo stato di pressione dei tasti del mouse (`int`). Implementate nelle classi **Evento**, **EventoTastiera** ed **EventoMouse** tutti i metodi che ritenete utili.

Scrivete un programma che crea una coda di eventi e, all'interno di un menu testuale, permette di creare e inserire un nuovo evento di tastiera, creare e inserire un nuovo evento del mouse e di prelevare e visualizzare un evento.