

Guida all'utilizzo di java

Eros Rossi

December 2018

1 Installazione di BlueJ

Per l'installazione di BlueJ vai a questo link:

<https://www.bluej.org/versions.html> e scarica la versione 4.1.4 per il sistema operativo che sul quale vorrai usare questo editor. Una volta terminato il download troverai una cartella con all'interno una sottocartella di esempi (da ignorare al momento) e l'applicazione vera e propria. Si aprirà poi una nuova finestra dalla quale si può iniziare a lavorare.

2 Creare un progetto

Per iniziare a scrivere il primo codice in Java seleziona dal menù in alto Progetto → Nuovo Progetto, inserisci il nome che preferisci e dove salvare il progetto; verrà creata una cartella contenente diversi file, dovrai occuparti solamente del file con estensione ".bluej".

Premi ora su crea nuova classe per poter iniziare a scrivere il tuo codice dovrai solamente darle un nome; la classe verrà automaticamente inizializzata con un semplice esempio che adesso andremo ad analizzare; per aprire l'editor di testo basta semplicemente premere due volte sul file da modificare.

3 Struttura del codice Java

Ora iniziamo ad analizzare il codice del primo esempio.

3.1 Sezione 1: Le librerie

La prima sezione del codice é la porzione di codice dove vengono dichiarate le librerie di Java per poter compilare il codice (maggiori informazioni riguardo alle librerie saranno fornite durante il corso).

3.2 Sezione 2: La classe

In questa sezione viene dichiarata la classe il suo tipo (Public in questo caso) e le viene assegnato un nome (In java la classe principale e il file devono chiamarsi

nello stesso modo). Questa classe racchiuderá la maggior parte del codice, fra le parentesi grafe possiamo dichiarare i metodi e le eventuali variabili globali (argomento trattato piú avanti nelle lezioni).

3.3 Sezione 3: Il Main

Osserviamo ora il metodo principale delle classe ossia il metodo main, questo é il core del nostro programma; all'interno possiamo scrivere il nostro codice ossia possiamo dichiarare variabili, eseguire delle stampe ed invocare altri metodi.

3.4 Sezione 4: I Metodi

I metodi sono delle funzioni che ci permettono di ottenere un codice piú leggibile, piú chiaro; nel codice allegato vedete una semplice implementazione dei metodi, essi necessitano di alcune variabili in ingresso (anche nessuna) ed una o nessuna variabile in uscita.

4 Compilazione

Una volta scritto il tuo codice in java premi su compila in alto a sinistra, in basso a sinistra vi apparirá il responso se il programma compila vuol dire che non sono presenti errori di scrittura ma possono essere presenti errori concettuali.

5 Eseguire un programma

Chiudi ora l'editor di testo, premi con il tasto destro sulla tua classe e premi su main, si aprirá un terminale che mostra le stampe del programma. La prima volta che andate sul terminale andate su opzioni e setta l'auto pulizia del terminale ogni volta che lanci un programma.