

- 1) Per iniziare è necessario rinfrescare le vostre conoscenze di uso di un sistema a riga di comando.
 - Create una cartella sulla scrivania col vostro cognome (click col tasto destro sulla scrivania), se il vostro cognome contiene spazi ometteteli perché ci complicano un po' la vita.
 - Provate a posizionarvi all'interno della vostra cartella accedendo da terminale:
 - Aprite il terminale, dovreste trovarvi nella directory *home*
 - Digitate **ls** per vedere il contenuto della directory corrente
 - Verificate se è presente la directory *Scrivania* e provate a spostarvi al suo interno col comando **mv Scrivania**
 - Suggerimento: il tasto <tab> attiva il completamento automatico dei nomi, se digitate **mv Scr** e premete <tab> dovrebbe completarsi il comando in **mv Scrivania**
 - Se siete riusciti a spostarvi nella directory *Scrivania* potete verificare il contenuto di questa directory col comando **ls**. Dovreste vedere elencati tutti i files e le directory che sono presenti sulla scrivania del computer inclusa la directory col vostro cognome.
 - Posizionatevi all'interno della vostra directory col comando **mv** seguito dal nome della directory (usate il completamento automatico).
 - Verificate in che directory vi trovate col comando **pwd**
 - Visualizzate l'elenco dei files della cartella con **ls** (dovrebbe essere vuota)
 - Create un file vuoto chiamato *HelloWorld.java* col comando **touch HelloWorld.java** (potrete poi editarlo usando l'interfaccia grafica come indicato all'esercizio 2).
 - Create una directory chiamata *test* col comando **mkdir test**
 - Spostatevi dentro la directory *test* col comando **mv test**
 - Verificate in che directory vi trovate con **pwd**
 - Create il file *Esercizio1.java* col comando **touch Esercizio1.java**
 - Tornate alla directory precedente col comando **mv ..**
- 2) Aprite la cartella col vostro cognome, clickate col tasto destro sul file e scegliete "apri con gedit" (NON FATE DOPPIO CLICK PERCHÉ ALTRIMENTI LO APRE CON UN EDITOR DIFFICILE DA USARE) editate quindi il vostro primo programma:

```
public class HelloWorld{
    public static void main(String args[]){
        System.out.println("Hello World!");
    }
}
```

- Compile col comando **javac HelloWorld.java**
 - Se avete copiato bene non riceverete alcun messaggio di errore e potete quindi eseguire il vostro programma col comando **java HelloWorld**
 - Eliminate il modificatore static del metodo main() dalla classe HelloWorld. Compile il programma, provate a eseguire e interpretate il messaggio di errore.
 - Eliminate la prima parentesi graffa aperta incontrata dalla classe HelloWorld. Compile il programma e interpretate il messaggio di errore.
 - Eliminate l'ultima prima parentesi chiusa (ultimo simbolo del programma) dalla classe HelloWorld. Compile il programma e interpretate il messaggio di errore del programma.
 - Provate a far stampare una stringa a piacere al programma HelloWorld al posto di "Hello World!".
 - Provate a far stampare un numero al programma HelloWorld al posto della stringa "Hello World!".
 - Provate a far stampare la somma di due numeri al programma HelloWorld al posto della stringa.
- 3) In Java potete definire variabili intere in modo analogo a quanto fate in C. Potete anche utilizzare le strutture di controllo for, while e if utilizzando la stessa sintassi. Tenendo conto di ciò:
 - Usando un ciclo for scrivete un programma che somma i numeri da 50 a 100.
 - Usate l'operatore - - per scrivere un ciclo while che stampa i numeri pari da 10 a 0.
 NOTA: potete stampare il contenuto di una variabile con System.out.println(nome_variabile)
 - 4) Scrivete un programma che determina e visualizza i numeri primi minori di 100.

NOTE PER COMPILAZIONE E TEST A RIGA DI COMANDO IN AMBIENTE LINUX:

javac nomeClasse.java	<i>compila e genera il bytecode</i>
java nomeClasse	<i>esegue il bytecode sulla JVM</i>

RIEPILOGO COMANDI LINUX:

pwd	<i>mostra la directory corrente</i>
mv nome_directory	<i>si sposta nella directory nome_directory (se presente)</i>
mv ..	<i>si sposta nella directory genitore della directory corrente</i>
ls	<i>elenca i files della directory corrente</i>
touch nome_file	<i>crea un file vuoto chiamato nome_file nella directory corrente</i>
mkdir nome_directory	<i>crea la directory nome_directory nella directory corrente</i>