

Prova in itinere N. 1 di Programmazione ad Oggetti
Corso di laurea in Ingegneria Informatica, a.a. 2017/18
Università degli Studi di Salerno
20 ottobre 2017

Si chiede di implementare l'insieme di classi ed interfacce elencate di seguito:

- Interface
 - CodeChecker
- Class
 - Aeromobile
 - AereoAMotore
 - Aliante
 - Aeroporto
 - CodeCheckIT
 - CodeCheckEN

Le suddette classi ed interfacce devono essere inserite tutte nel seguente package:

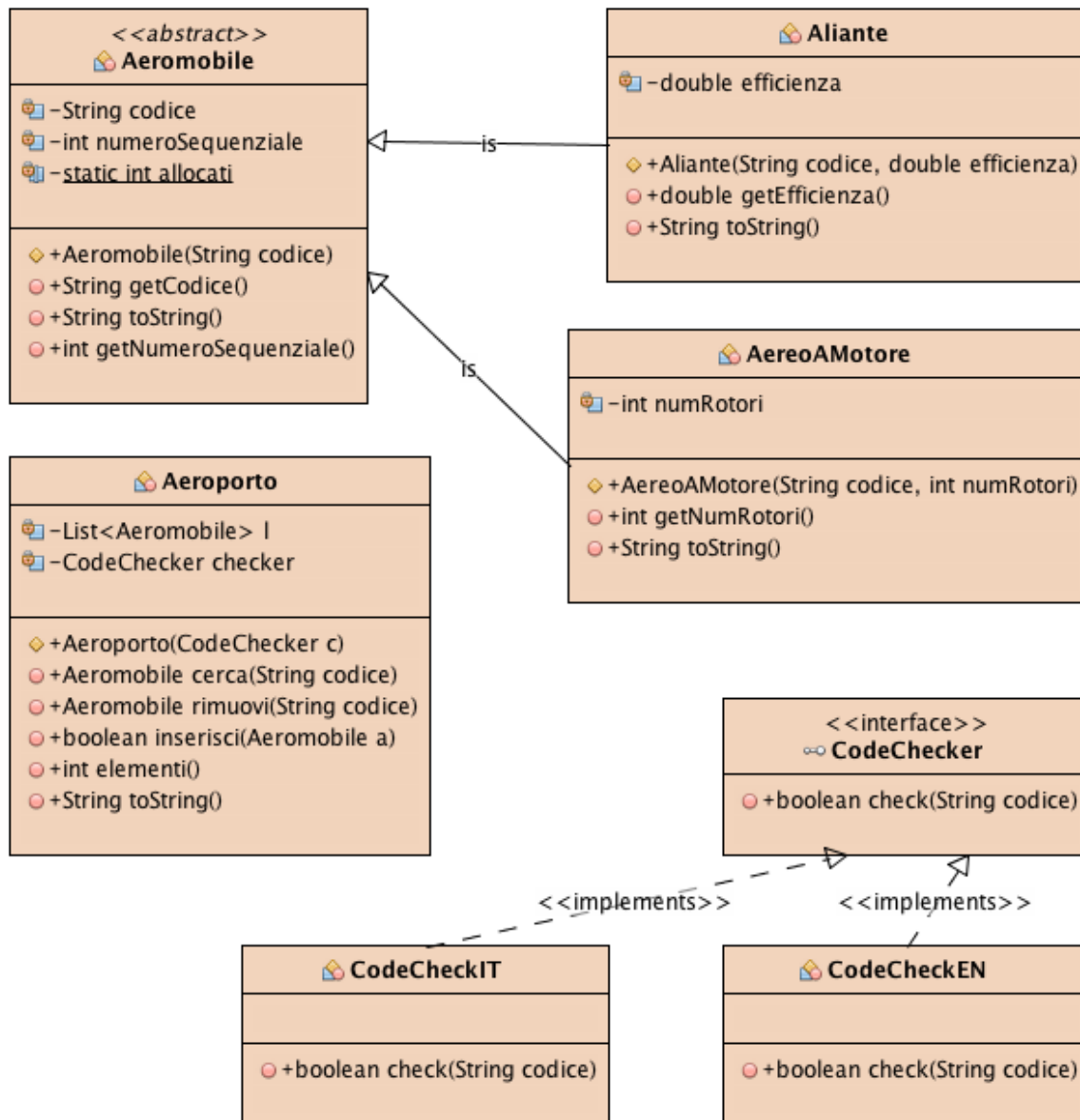
oop2016.contest1.gruppoXX

dove XX deve essere sostituito con il numero del proprio gruppo espresso su due cifre (ad es. il gruppo 4 userà il package oop2017.contest1.gruppo04).

Al candidato è inoltre fornita la classe oop2017.contest1.test.TestAeroporto per effettuare i test del codice scritto. La suddetta classe non deve essere modificata, se non per la riga 7 dove il package importato sia quello del proprio gruppo.

Diagramma delle classi da implementare

Nella figura seguente è mostrato il diagramma delle classi da implementare.



Descrizione delle classi e dei metodi da implementare

Di seguito è fornita una descrizione di dettaglio delle classi e dei metodi da implementare.

Classe AEROMOBILE

La classe Aeromobile definisce ed implementa l'entità omonima caratterizzata dalle proprietà *codice (String)* e *numeroSequenziale (int)*. Le suddette proprietà sono in sola lettura e possono essere solo impostate al momento in cui viene istanziato l'oggetto mediante il seguente costruttore:

```
public Aeromobile(String codice)
```

senza che vi sia più la possibilità di modificarle. Si noti che la proprietà *numeroSequenziale* viene calcolata direttamente dal costruttore in modo da garantire che non vi siano istanze di oggetti della classe *Aeromobile* (o di eventuali classe derivate) che abbiano lo stesso valore della proprietà suddetta.

La classe rende disponibili i metodi di accesso in lettura delle due suddette variabili di istanza.

La classe sovrascrive il metodo *toString()* di *Object* in modo da restituire a titolo di esempio in relazione ad un aeromobile con numero sequenziale 5 e con codice DEIF671 la seguente stringa:

```
Aeromobile n. 5 - Codice = DEIF671
```

Non deve essere possibile istanziare direttamente oggetti della classe Aeromobile, ma solo oggetti di eventuali classi derivate.

Classi AEREOAMOTORE e ALIANTE

Le classi AereoAMotore e Aliante definiscono ed implementano le entità omonime estendendo la classe Aeromobile aggiungendo rispettivamente la proprietà *numRotori (int)* e *efficienza (double)*. La nuova proprietà in ogni classe come quelle ereditate dalla superclasse è in sola lettura, non modificabile dopo la creazione dell'oggetto che può avvenire tramite il costruttore:

```
public AereoAMotore(String codice, int numRotori)
```

```
public Aliante(String codice, double efficienza)
```

Entrambe le classi sovrascrivono il metodo *toString()* in modo da restituire a titolo di esempio la seguenti stringhe nel caso di aereo a motore:

```
Aeromobile n. 5 - Codice = DEIF671 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotorì = 4
```

e nel caso di aliante:

```
Aeromobile n. 6 - Codice = IQ721 - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.34
```

Interfaccia CODECHECKER

CodeChecker è un'interfaccia funzionale caratterizzata dal metodo:

```
public boolean check(String codice)
```

Le classi che implementano tale interfaccia s'impegnano a implementare il metodo restituendo *true* solo se una determinata condizione è verificata sulla stringa codice passata come parametro.

Classi CODECHECKIT e CODECHECKEN

Le due classi *CodeCheckIT* e *CodeCheckEN* implementano l'interfaccia *CodeChecker*.

Il metodo *check* della classe *CodeCheckIT* restituisce *true* se il codice è nel formato ITA^ADD^D dove *A* indica un carattere alfabetico e *D* indica un carattere numerico; si riportano di seguito esempi di codici corretti per i quali il metodo restituirebbe *true*:

ITLm654 ITUU788 ITaR421 ITbv765

ed esempi di codici errati per i quali il metodo restituirebbe *false*:

itlF671 IT876 ITK871 ITJH7

Il metodo *check* della classe *CodeCheckEN* restituisce *true* se il codice è nel formato EN^DDD^A dove *A* indica un carattere alfabetico e *D* indica un carattere numerico; si riportano di seguito esempi di codici corretti per i quali il metodo restituirebbe *true*:

EN65Lm EN78UU EN23kj EN31aB

ed esempi di codici errati per i quali il metodo restituirebbe *false*:

enlF671 EN876 ENK871 EN7JH

Classe AEROPORTO

La classe *Aeroporto* definisce ed implementa un contenitore di oggetti della classe *Aeromobile* (e classi derivate). Per implementare tale comportamento fa riuso dell'interfaccia *List<Aeromobile>* attraverso la relazione di composizione. La classe è caratterizzata dalla proprietà *checker* di tipo *CodeChecker* che viene inizializzata dal costruttore:

```
public Aeroporto(CodeChecker checker)
```

La classe rende disponibili i seguenti metodi:

- *public boolean inserisci(Aeromobile a)*
 - consente di inserire l'aeromobile passato come parametro; l'inserimento viene effettuato solo nel caso in cui il codice soddisfi il criterio determinato dal *CodeChecker* impostato in fase di inizializzazione dell'aeroporto in tal caso restituendo *true*, altrimenti restituisce *false* senza effettuare l'inserimento. Nel caso non sia stato impostato alcun *CodeChecker* (*checker == null*) l'inserimento viene effettuato senza fare controlli e viene restituito *true*.
- *public Aeromobile cerca(String codice)*
 - consente di ricercare un aeromobile tramite il *codice*; in pratica restituisce *null* se non vi è alcun aeromobile con lo stesso codice, altrimenti restituisce una *shallow copy* dell'aeromobile trovato;
- *public Aeromobile rimuovi(String codice)*
 - consente di rimuovere un aeromobile tramite il *codice*; in pratica restituisce *null* se non vi è alcun aeromobile con lo stesso codice, altrimenti rimuove l'aeromobile trovato e ne restituisce il riferimento;
- *public int elementi()*
 - restituisce il numero di aeromobili presenti nell'aeroporto

La classe sovrascrive il metodo *toString()* di *Object* restituendo una stringa contenente tutti gli aeromobili presenti nell'istanza di *Aeroporto* come nell'esempio seguente:

Aeromobile n. 1 - Codice = KL234 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 4

Aeromobile n. 2 - Codice = ITMJ954 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 2

Aeromobile n. 3 - Codice = EN66IO - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 1

Aeromobile n. 4 - Codice = ITPPM22 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 3

Test del software

Si riporta di seguito l'output prodotto eseguendo la classe TestAeroporto in caso di corretta implementazione delle classi richieste.

```
===== Test n. 1 - Aeroporto senza CodeChecker =====

Test inserimenti
Sono stati effettuati n. 10 inserimenti
Elementi inseriti:
Aeromobile n. 1 - Codice = KL234 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 4
Aeromobile n. 2 - Codice = ITmJ954 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 2
Aeromobile n. 3 - Codice = EN66IO - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 1
Aeromobile n. 4 - Codice = ITPPM22 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 3
Aeromobile n. 5 - Codice = itIF671 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 4
Aeromobile n. 6 - Codice = IQ721 - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.34
Aeromobile n. 7 - Codice = ITP0251 - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.26
Aeromobile n. 8 - Codice = EN65IK - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.44
Aeromobile n. 9 - Codice = ITOL966 - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.16
Aeromobile n. 10 - Codice = EN19UIK - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.16

Test ricerca
Ricerca in base al codice: KL234
Aeromobile trovato: Aeromobile n. 1 - Codice = KL234 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 4

Test cancellazione
Cancellazione codice: EN65IK
Aeromobile eliminato: Aeromobile n. 8 - Codice = EN65IK - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.44
Numero elementi residui: 9

===== Test n. 2 - Aeroporto con CodeChecker IT =====

Test inserimenti
Sono stati effettuati n. 3 inserimenti
Elementi inseriti:
Aeromobile n. 2 - Codice = ITmJ954 - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 2
Aeromobile n. 7 - Codice = ITP0251 - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.26
Aeromobile n. 9 - Codice = ITOL966 - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.16

Test ricerca
Ricerca in base al codice: KL234
Nessun aeromobile corrisponde al criterio di ricerca

Test cancellazione
Cancellazione codice: EN65IK
Nessun aeromobile corrisponde al criterio di ricerca
Numero elementi residui: 3

===== Test n. 3 - Aeroporto con CodeChecker EN =====

Test inserimenti
Sono stati effettuati n. 2 inserimenti
Elementi inseriti:
Aeromobile n. 3 - Codice = EN66IO - Tipo = Aereo a motore - Numero rotori = 1
Aeromobile n. 8 - Codice = EN65IK - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.44

Test ricerca
Ricerca in base al codice: KL234
Nessun aeromobile corrisponde al criterio di ricerca

Test cancellazione
Cancellazione codice: EN65IK
Aeromobile eliminato: Aeromobile n. 8 - Codice = EN65IK - Tipo = Aliante - Efficienza = 0.44
Numero elementi residui: 1
```