

JAVA

Java è pensato per strutture complesse
è progettato per gestire sistemi
grandi e con architetture complesse

CARATTERISTICHE PRINCIPALI:

Orientamento agli oggetti.

Gestione automatica della memoria

ROBUSTezza / portabilità

PROGRAMMARE → PARLARE / INSEGNARE alla
macchina

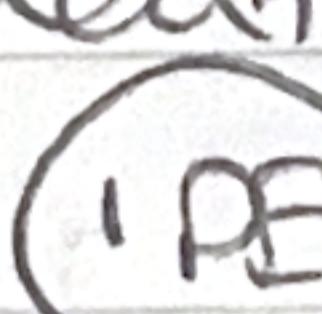
LING. DI PROGRAMMAZIONE : È L'INTERFACCIA
che permette all'uomo di comunicare
con il computer e fornisce:

- Sintassi
- Semantica
- Astrazione

UN PROGRAMMA è UNA SOLUZIONE
STRUTTURATA PER RISOLVERE UN PROBLEMA
SPECIFICO

ESEGUE OPERAZIONI SPECIFICHE PER
RAGGIUNGERE UN OBIETTIVO

WORKSPACE

- ↳ AMBIENTE DI LAVORO E INCLUIDE
 - DIRECTORY PRINCIPALE
 - FILE DI CONFIGURAZIONE
 - LIBRERIE E DEPENDENZE
 - IMPOSTAZIONI DELL' IPE

AMBIENTE

DI

Sviluppo



INTEGRATED
Development
Environment

UN PROGRAMMA POTREBBE ESSERE:

- GESTIONE CATALOGO LIBRI
- GESTIONE UTENTI
- INTERFACCIA WEB

Classe

Modello, template che definisce le caratteristiche e i comportamenti di un oggetto



ANALOGIA → PROGETTO DI UNA CASA

DEFINISCE COSA DEVE
AVERE LA CASA (STANZE,
PORTE, FINESTRE)

UN'APPlicazione Java ben STRUTTURATA
è Composta da molti file che
collaborano. Ogni file ha una
responsabilità specifica

Model → entità

Service → logica

DAO → accesso ai dati

UI → interfaccia utente

IL MAIN

È il punto di avvio del programma

CONSOLE

la console è l'interfaccia testuale dove il programmatore interagisce con l'utente.

INPUT → dati che l'utente fornisce al programma

OUTPUT → ciò che il programma stampa all'utente

GRAFFE {}

Le graffe delimitano i blocchi di codice.

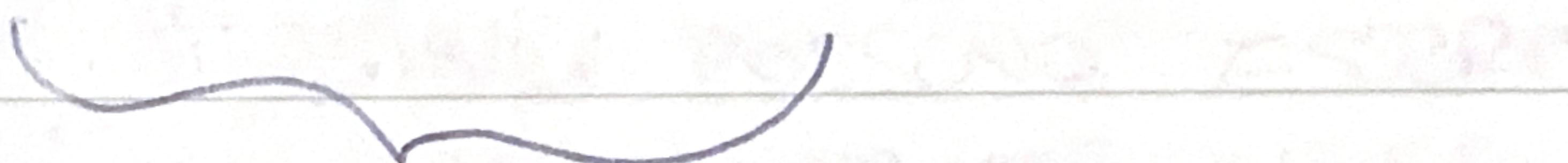
Definisco dove inizia e finisce una porzione di codice

ISTRUZIONE

UN ORDINE DATO ALLA MACCHINA

UN PROGRAMMA PUÒ ESSERE VISTO COME UNA FUNZIONE MATEMATICA che prende degli INPUT e produce un OUTPUT

INPUT → CONSOLE → SIDE → PROGRAMMA



INTERAZIONE UTENTE - PROGRAMMA

Utente INTERAGISCE con la CONSOLE
e la console comunica con il programma

VARIABILE

LOCAZIONE DI MEMORIA dove vengono memorizzati i valori durante l'esecuzione del programma.

IL TIPO → definisce che NATURA ha il dato (int, float, double etc)

- quanto memoria occupa
- quale operazioni sono permesse su quel dato

SINTASSI

tipo nome;

Le VARIABILI POSSONO ESSERE MODIFICATE DURANTE L'ESECUZIONE DEL PROGRAMMA

IL VALORE È ciò che è memorizzato nella variabile in un dato momento

Ogni volta che uso una VARIABILE questa viene VALORIZZATA

PACKAGE → ORGANIZZA LE CLASSI
IN CARTELLE COGNITIVE

CONVENZIONE DI AUMAN
↳ MODO DI SCRIVERE