



Punto della situazione

Da dove veniamo, dove andiamo

Fino adesso abbiamo visto:

- Editing, compilazione ed esecuzione di applicazioni Java
- Metodo main di una classe
- Stampa sullo standard output
- Definizione di classi
- API, es: le classi String, PrintStream
- Importazione di packages
- Modello di memoria della macchina astratta Java: pila di attivazioni, heap

Fino adesso abbiamo visto:

- Dichiarazione di variabili di tipo base e di tipi riferimento, assegnamenti
- Creazione di oggetti
- Definizione di metodi
- Costruttori
- Chiamata di metodi su oggetti
- Visibilità delle variabili di frame e dei parametri di un metodo, riferimento this

Fino adesso abbiamo visto:

- Classi Test/Collaudato di una o più classi
- Variabili istanza: fornire gli oggetti di uno stato, incapsulamento con specificatori di accesso
- Relazione “usa” fra le classi
- Rappresentazione dello stato in vari punti di un blocco in esecuzione
- Conflitti sui nomi e loro risoluzione
- Interfaccia pubblica di una classe

Fino adesso abbiamo visto:

- Commenti speciali per gli elementi dell'interfaccia pubblica
- L'utilità javadoc e la creazione di API per le classi definite

D'ora in poi

- Quello che abbiamo appreso fino adesso ci permette di navigare con relativa facilità fra le diverse componenti di un'applicazione
- Siamo in grado di progettare classi nuove, di usare le classi delle API, di definire semplici metodi
- Quello che faremo d'ora in poi è acquisire maggiore capacità di **programmazione "classica"**

L'interno dei metodi

- La definizione delle classi e delle loro interfacce pubbliche sono la base e la **struttura portante** di ogni applicazione Java
- L'implementazione dei metodi è la parte che permette all'applicazione di operare effettivamente
- Il “**lavoro di calcolo**” in una applicazione avviene con l'esecuzione dei metodi
- All'interno dei metodi c'è il codice che fa muovere tutto

Programmazione “classica”:

- Fondamenti sui **tipi di base**, definizione di costanti, classi involucro
- Definizione di **array**
- Definizione di campi/metodi **statici** di una classe
- Acquisizione di input (da finestra/da console)
- Costrutti condizionali **if, switch** e scelte all'interno del codice
- Cicli e iterazione: **while, for**