

Lezione IX

Lu 10-Ott-2005

Convertire numeri in stringhe

- ❑ Si puo' usare l'operatore di concatenazione; funziona anche con i numeri:

```
double euro = 2.15;  
String euroStr = euro + ""; // "" = stringa vuota!
```

```
int matr = 543210;  
String matrStr = matr + ""; // stringa vuota!
```

- ❑ In alternativa

```
double euro = 2.15;  
String euroStr = String.valueOf(euro);
```

```
int matr = 543210;  
String matrStr = String.valueOf(matr);
```

- ❑ valueOf(...) famiglia di metodi statici della classe String

Costanti numeriche in java

□ Numeri in virgola mobile

```
double euro = 2.15;    // OK
euro = 2.;             // OK
euro = 2;              // OK
```

```
float euro = 2.15;    // ERRORE!!!!
euro = 2.15f;         // OK
euro = 2.f;           // OK
euro = 2;              // OK
```

possible loss of precision
found: double
required: float
float euro = 2.15;
 ^

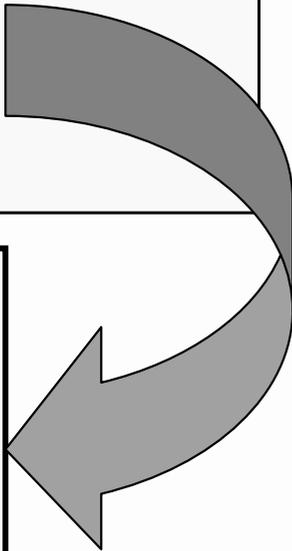
Costanti numeriche in java

□ Numeri interi

```
int num = 10;           // OK
num = 0x00ffffff;     // OK notazione esadecimale
```

```
long longNum = 1000000000000000L; // OK
longNum = 10; // OK
int num = 10L; // ERRORE
num = 1000000000000000L; // ERRORE
num = 0x00ffffff; // OK
```

possible loss of precision
found: long
required: int
Int Num = 10L;
^



Classe Scanner e localizzazione

- ❑ Per convenzione, nel corso con i numeri in virgola mobile useremo sempre la convenzione anglosassone che prevede l'uso del carattere di separazione '.'
- ❑ Scriveremo, quindi, il codice nel seguente modo quando definiremo un oggetto di classe Scanner per leggere un flusso di dati da standard input:

```
...  
Scanner in = new Scanner(System.in);  
in.useLocale(Locale.US);  
...
```

Introduzione a Classi e Oggetti

Motivazioni

- ❑ Elaborando numeri e stringhe si possono scrivere programmi interessanti ma *programmi più utili* hanno bisogno di manipolare *dati più complessi*
 - conti bancari, dati anagrafici, forme grafiche...
- ❑ Il linguaggio Java gestisce questi dati complessi sotto forma di *oggetti*
- ❑ Gli *oggetti* e il loro *comportamento* vengono descritti mediante le *classi* ed i loro *metodi*

Oggetti

- ❑ Un *oggetto* è un'entità che può essere manipolata in un programma mediante l'invocazione di *metodi*
 - **System.out** è un oggetto che si può manipolare (usare) mediante il suo metodo **println()**
- ❑ Per il momento consideriamo che un oggetto sia una “scatola nera” (*black box*) dotata di
 - un'*interfaccia pubblica* (i metodi che si possono usare) che definisce il comportamento dell'oggetto
 - una *realizzazione (implementazione) nascosta (privata)* (il codice dei metodi e i loro dati)



Classi

□ Una *classe*

- è una *fabbrica di oggetti*
 - gli oggetti che si creano sono *esemplari* (“*istanze*” *instance*) di una classe che ne è il prototipo
 - `Scanner in = new Scanner(System.in);`
- specifica i metodi che si possono invocare per gli oggetti che sono esemplari di tale classe (l’interfaccia pubblica)
- definisce i particolari della realizzazione dei metodi (codice e dati)
- è anche un *contenitore* di
 - metodi statici
 - **Hello** contiene il metodo **main()**
 - **Java.lang.Math** contiene i metodi **pow()**, **exp()**, **sin()**...
 - oggetti statici (**System** contiene **out** e **in**)

Finora abbiamo visto solo questo aspetto che è forse quello meno importante

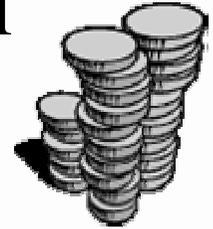
Usare una classe

- Iniziamo lo studio delle classi analizzando come si *usano* oggetti di una classe che si suppone già definita da altri
 - vedremo quindi che è possibile *usare oggetti di cui non si conoscono i dettagli realizzativi* un concetto molto importante della programmazione orientata agli oggetti come abbiamo già visto con oggetti di tipo **String**
- In seguito analizzeremo i *dettagli realizzativi* della classe che abbiamo imparato a utilizzare
 - usare oggetti di una classe
 - realizzare una classe

**Sono due attività
*ben distinte!***

Usare la classe **BankAccount**

- ❑ Abbiamo a disposizione una classe che descrive il *comportamento* di un *conto bancario*



- ❑ Tale comportamento consente di

- *depositare* denaro nel conto

```
account.deposit(1000);
```

- *prelevare* denaro dal conto

```
account.withdraw(500);
```

- *conoscere* il valore del saldo del conto

```
double balance = account.getBalance();
```

- ❑ Le operazioni consentite dal comportamento di un oggetto si effettuano mediante l'*invocazione di metodi*

oggetto

metodo

Usare la classe `BankAccount`

- ❑ Trasferiamo denaro da un conto ad un altro

```
double amount = 500;  
account1.withdraw(amount);  
account2.deposit(amount);
```

- ❑ Calcoliamo e accredtiamo gli interessi di un conto

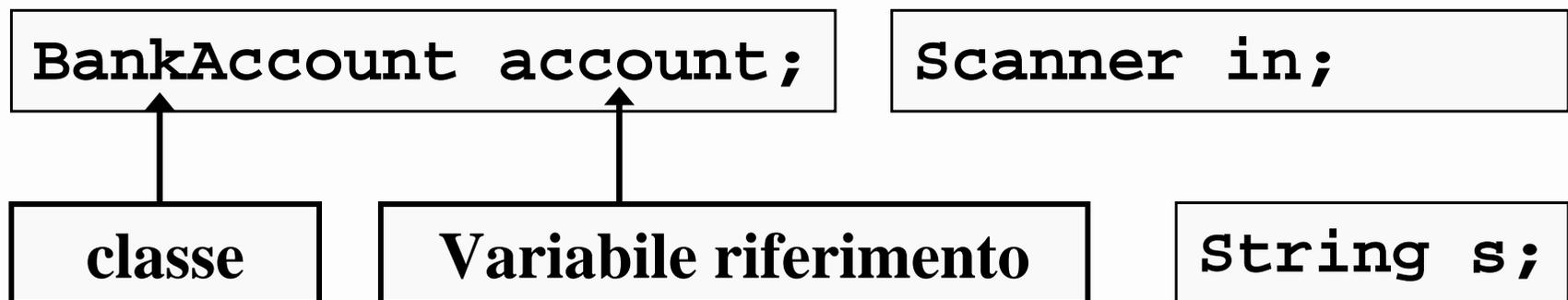
```
double rate = 0.05; // interessi del 5%  
double amount = account.getBalance() * rate;  
account.deposit(amount);
```

Costruire oggetti

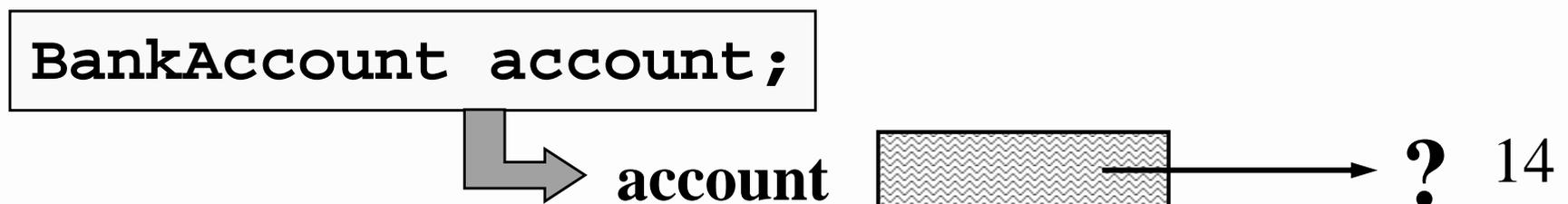
- ❑ Sappiamo quindi come *operare* su un conto bancario ma non sappiamo come “**aprire un nuovo conto bancario**” cioè *creare un nuovo oggetto* di tipo **BankAccount**
- ❑ Se vogliamo creare un oggetto e usarlo più volte abbiamo bisogno di *memorizzarlo* da qualche parte nel programma
- ❑ Per conservare un oggetto si usa una *variabile oggetto* che conserva non l’oggetto stesso ma informazioni sulla sua posizione nella memoria del computer
 - si dice che è un *riferimento* o *puntatore*

Le variabili oggetto

- ❑ Per definire una variabile oggetto si indica il nome della classe ai cui oggetti farà riferimento la variabile seguito dal nome della variabile stessa



- ❑ In Java *ciascuna variabile oggetto è di un tipo specifico* e potrà fare riferimento *soltanto* a oggetti di quel tipo
- ❑ La definizione di una variabile oggetto crea un riferimento *non inizializzato* cioè la variabile non fa riferimento ad alcun oggetto



Costruire oggetti BankAccount

- ❑ Per *creare un nuovo oggetto* di una classe si usa l'*operatore new* seguito dal *nome della classe* e da una coppia di parentesi tonde

```
new BankAccount();
```

```
new Scanner(System.in);
```

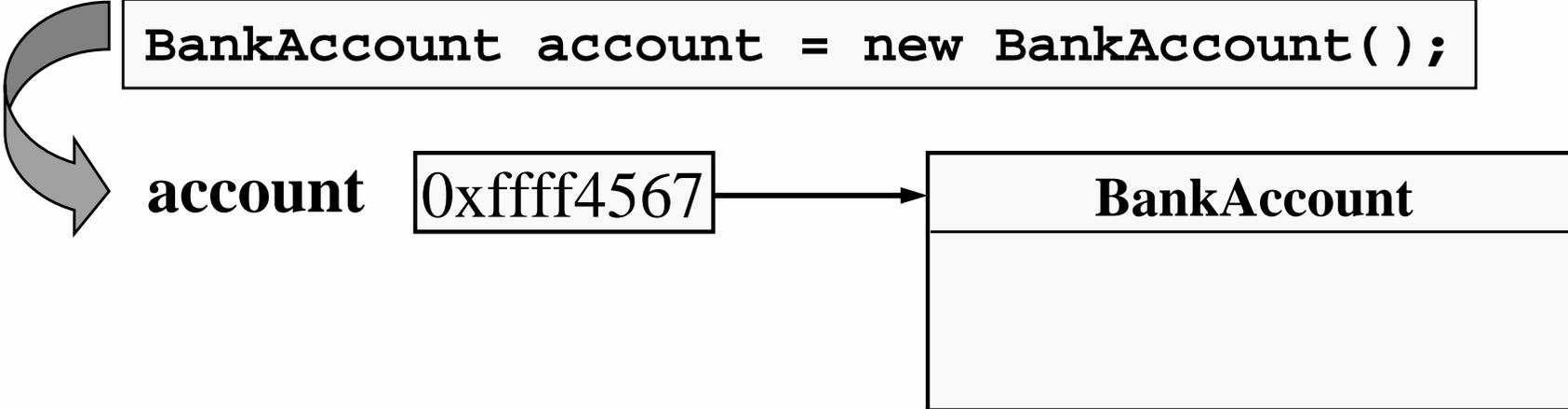
- ❑ L'*operatore new crea un nuovo oggetto e ne restituisce un riferimento* che può essere assegnato ad una variabile oggetto del tipo appropriato

```
BankAccount account = new BankAccount();
```

account

0xffff4567

BankAccount



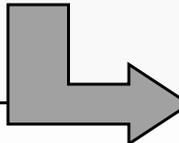
Costruire oggetti BankAccount

- ❑ Che caratteristiche ha l'oggetto appena creato?
 - *qual è il saldo del nuovo conto bancario?*
- ❑ Le proprietà di un oggetto appena creato dipendono da come è realizzata la classe. Quindi la descrizione di tali proprietà deve far parte delle informazioni fornite all'utilizzatore della classe: la *documentazione* della classe
- ❑ Nel caso della classe **BankAccount** un oggetto appena creato dovrà avere un *saldo di valore zero* senza dubbio una scelta di progetto molto ragionevole

La classe **BankAccount**

- *Senza sapere come sia stata realizzata la classe **BankAccount** siamo in grado di aprire un nuovo conto bancario e di depositarvi un po' di denaro*

```
double initialDeposit = 1000;  
BankAccount account = new BankAccount();  
System.out.println("Saldo: "  
    + account.getBalance());  
account.deposit(initialDeposit);  
System.out.println("Saldo: "  
    + account.getBalance());
```



```
Saldo: 0  
Saldo: 1000
```

Definire i metodi

Il progetto di BankAccount

- ❑ Sapendo già il *comportamento* della classe **BankAccount** il suo progetto consiste nella *definizione della classe*
- ❑ Per definire una classe occorre *realizzarne i metodi*

- **deposit()**
- **withdraw()**
- **getBalance()**

```
public class BankAccount
{
    public void deposit(double amount)
    {
        realizzazione del metodo
    }
    public void withdraw(double amount)
    {
        realizzazione del metodo
    }
    public double getBalance()
    {
        realizzazione del metodo
    }

    dati della classe
}
```

Le intestazioni dei metodi

```
public void deposit(double amount)
public double getBalance()
```

- La *definizione di un metodo* inizia sempre con la sua *intestazione (firma, signature)* composta da
 - uno specificatore di accesso
 - in questo caso **public** altre volte vedremo **private**
 - il tipo di dati restituito dal metodo (**double void...**)
 - il nome del metodo (**deposit, withdraw, getBalance**)
 - un **elenco di parametri** eventualmente vuoto racchiuso tra **parentesi tonde**
 - di ogni parametro si indica il tipo e il nome
 - più parametri sono separati da una virgola



Lo specificatore di accesso

- ❑ Lo *specificatore di accesso* di un metodo indica *quali altri metodi possono invocare il metodo*
- ❑ Dichiarando un metodo **public** si consente l'accesso a *qualsiasi altro metodo di qualsiasi altra classe*
 - è comodo per programmi semplici e *faremo sempre così* salvo casi eccezionali

Il tipo di dati restituito

- La dichiarazione di un metodo specifica quale sia il tipo di dati restituito dal metodo al termine della sua invocazione

– ad esempio **getBalance()** restituisce un valore di tipo **double**

```
double b = account.getBalance();
```

- Se un metodo *non restituisce alcun valore* si dichiara che restituisce il tipo speciale **void** (assente, non valido...)

```
double b = account.deposit(500); // ERRORE  
account.deposit(500);           // OK
```

Lezione X
Ma 11-Ott-2005

Variabili di esemplare

Lo stato di un oggetto

- ❑ Gli oggetti (quasi tutti...) hanno bisogno di *memorizzare il proprio stato attuale* cioè l'insieme dei valori che descrivono l'oggetto e che influenzano (anche se non necessariamente) il risultato dell'invocazione dei metodi dell'oggetto
- ❑ Gli oggetti della classe **BankAccount** hanno bisogno di memorizzare *il valore del saldo* del conto bancario che rappresentano
- ❑ Lo stato di un oggetto viene memorizzato mediante *variabili di esemplare* (o “variabili di istanza” *instance variables*)

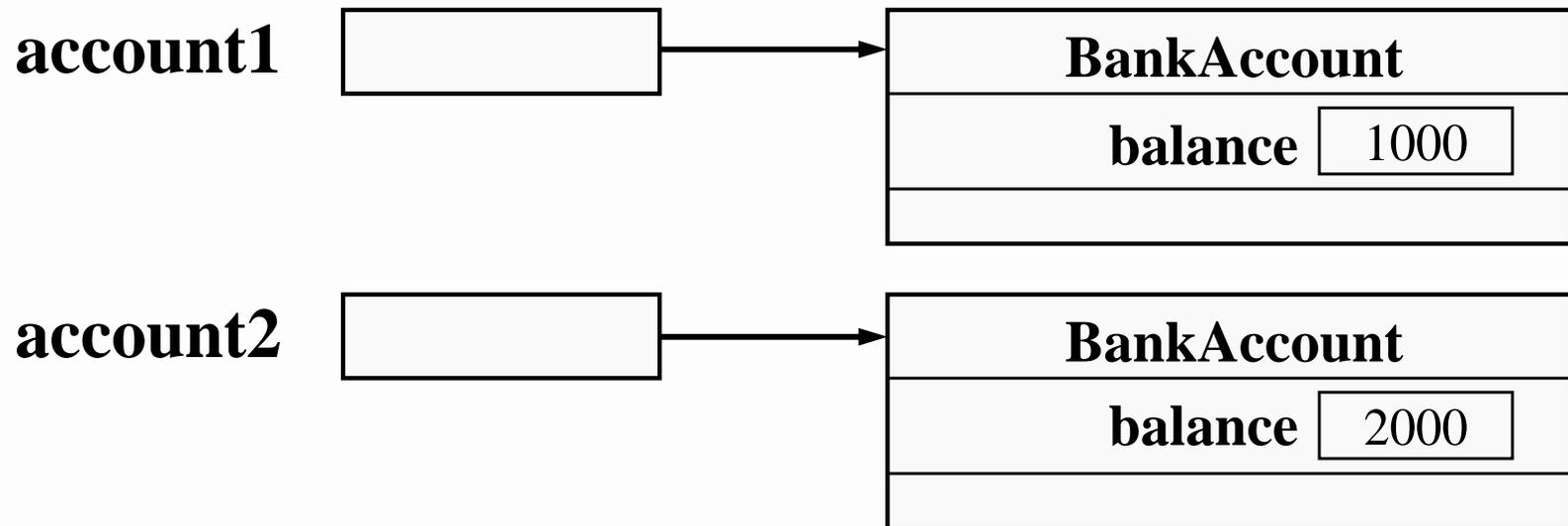
Variabili di esemplare

```
public class BankAccount
{
    ...
    private double balance;
    ...
}
```

- La *dichiarazione* di una *variabile di esemplare* è costituita da
- uno specificatore di accesso
 - in questo caso **private** altre volte vedremo **public**
 - il tipo di dati della variabile (**double**)
 - il nome della variabile (**balance**)

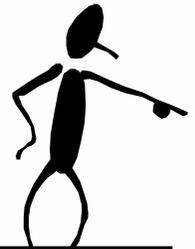
Variabili di esemplare

- *Ciascun oggetto* (“esemplare”) della classe ha una *propria copia* delle variabili di esemplare



tra le quali non esiste nessuna relazione: possono essere modificate indipendentemente l'una dall'altra

Dichiarazione di variabili di esemplare



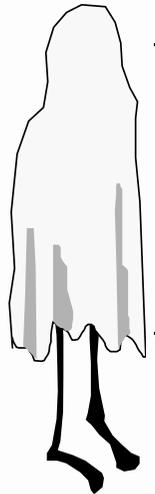
- Sintassi:

```
public class NomeClasse
{
    ...
    tipoDiAccesso TipoVariabile nomeVariabile;
    ...
}
```

- Scopo: definire una variabile *nomeVariabile* di tipo *TipoVariabile* una cui copia sia presente in ogni oggetto della classe *NomeClasse*

Variabili di esemplare

- ❑ Così come i **metodi** sono di solito “pubblici” (**public**) le **variabili di esemplare** sono di solito “private” (**private**)
- ❑ Le *variabili di esemplare private* possono essere *lette o modificate soltanto da metodi della classe a cui appartengono*



- le variabili di esemplare private sono *nascoste (hidden)* al programmatore che *utilizza la classe* e possono essere lette o modificate soltanto mediante l’invocazione di metodi pubblici della classe
- questa caratteristica dei linguaggi di programmazione orientati agli oggetti si chiama *incapsulamento* o *information hiding*

Incapsulamento

- ❑ Poiché la variabile **balance** di **BankAccount** è **private** non vi si può accedere da metodi che non siano della classe (errore semantico segnalato dal *compilatore*)

```
/* codice interno a un metodo che  
   non appartiene a BankAccount */  
double b = account.balance; // ERRORE
```

balance has private access in BankAccount

- ❑ Si possono usare solo i *metodi pubblici*!

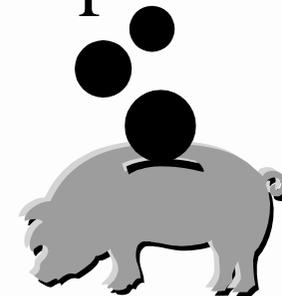
```
double b = account.getBalance(); // OK
```

Incapsulamento

- ❑ L'incapsulamento ha molti vantaggi soltanto pochi dei quali potranno essere evidenziati in questo corso di base
- ❑ Il vantaggio fondamentale è quello di *impedire l'accesso incontrollato allo stato* di un oggetto impedendo così anche che l'oggetto venga (accidentalmente o deliberatamente) posto in uno stato *inconsistente*
- ❑ Il progettista della classe **BankAccount** potrebbe definire (ragionevolmente) che soltanto un *saldo non negativo* rappresenti uno stato consistente per un conto bancario

Incapsulamento

- ❑ Dato che il valore di **balance** può essere modificato *soltanto* invocando i metodi **deposit()** o **withdraw()** il progettista può *impedire che diventi negativo* magari segnalando una condizione d'errore
- ❑ Se invece fosse possibile assegnare direttamente un valore a **balance** dall'esterno ogni sforzo del progettista di **BankAccount** sarebbe vano
- ❑ Si noti che per lo stesso motivo e anche per realismo non esiste un metodo **setBalance()** dato che il saldo di un conto bancario non può essere impostato a un valore qualsiasi!



Il progetto di BankAccount

Il progetto di BankAccount

- Sapendo già il *comportamento* della classe **BankAccount**, il suo progetto consiste nella *definizione della classe*
- Per definire una classe occorre *realizzarne i metodi*
 - **deposit()**
 - **withdraw()**
 - **getBalance()**

```
public class BankAccount
{
    private double balance;

    public void deposit(double amount)
    {
        realizzazione del metodo
    }

    public void withdraw(double amount)
    {
        realizzazione del metodo
    }

    public double getBalance()
    {
        realizzazione del metodo
    }
}
```

I metodi di BankAccount

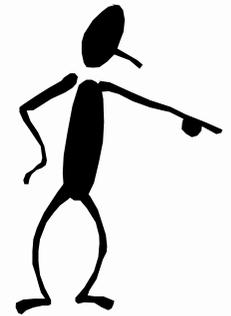
- La realizzazione dei metodi di **BankAccount** è molto semplice
 - lo stato dell'oggetto (il saldo del conto) è memorizzato nella variabile di esemplare **balance**
 - quando si deposita o si preleva una somma di denaro, il saldo del conto si incrementa o si decrementa della stessa somma
 - il metodo **getBalance()** restituisce il valore del saldo corrente memorizzato nella variabile **balance**
- Per semplicità, questa realizzazione non impedisce che un conto assuma saldo negativo

I metodi di BankAccount

```
public class BankAccount
{
    private double balance;

    public void deposit(double amount)
    {
        balance = balance + amount;
    }
    public void withdraw(double amount)
    {
        balance = balance - amount;
    }
    public double getBalance()
    {
        return balance;
    }
}
```

L'enunciato return



□ Sintassi:

```
return espressione;
```

```
return;
```

□ Scopo: *terminare l'esecuzione* di un metodo, ritornando all'esecuzione sospesa del metodo invocante

– se è presente una *espressione*, questa definisce *il valore restituito* dal metodo e deve essere *del tipo dichiarato nella firma* del metodo

□ Al termine di un metodo con valore restituito di tipo **void**, viene eseguito un **return** implicito

– il compilatore segnala un errore se si termina senza un enunciato **return** un metodo con un tipo di valore restituito diverso da void

I parametri dei metodi

```
public void deposit(double amount)
{
    balance = balance + amount;
}
```

- ❑ Cosa succede quando invochiamo il metodo?

```
account.deposit(500);
```

- ❑ L'esecuzione del metodo dipende da *due valori*
 - il riferimento all'oggetto **account**
 - il valore **500**
- ❑ Quando viene eseguito il metodo, il suo *parametro esplicito amount* assume il valore **500**
 - *esplicito perché compare nella firma del metodo*

I parametri dei metodi

```
public void deposit(double amount)
{
    balance = balance + amount;
}
```

- ❑ Nel metodo vengono utilizzate due variabili
 - **amount** è il *parametro esplicito* del metodo
 - **balance** si riferisce alla *variabile di esemplare balance* della classe **BankAccount**, ma sappiamo che di tale variabile esiste *una copia per ogni oggetto*
- ❑ Alla variabile **balance di quale oggetto** si riferisce il metodo?
 - si riferisce alla variabile che appartiene all'*oggetto con cui viene invocato il metodo*, ma come fa?

Il parametro implicito dei metodi

- All'interno di ciascun metodo, il riferimento all'oggetto con il quale è eseguito il metodo si chiama *parametro implicito* e si indica con la parola chiave **this**
 - in questo caso, **this** assume il valore di **account** all'interno del metodo **deposit**

```
account.deposit(500);
```

- Ogni metodo ha sempre uno e un solo parametro implicito, dello stesso tipo della classe a cui appartiene il metodo
 - **eccezione: i metodi statici non hanno parametro implicito**
- Il parametro implicito *non deve essere dichiarato* e si chiama sempre **this**

Uso del parametro implicito

□ La *vera sintassi* del metodo dovrebbe essere

```
public void deposit(double amount)
{
    this.balance = this.balance + amount;
}
// this è di tipo BankAccount
```

ma *nessun programmatore Java scriverebbe così*,
perché Java consente una *comoda scorciatoia*

- quando in un metodo ci si riferisce ad una variabile di esemplare, il compilatore costruisce *automaticamente* un riferimento alla variabile di esemplare dell'oggetto rappresentato dal parametro implicito **this**

Costruttori

I costruttori

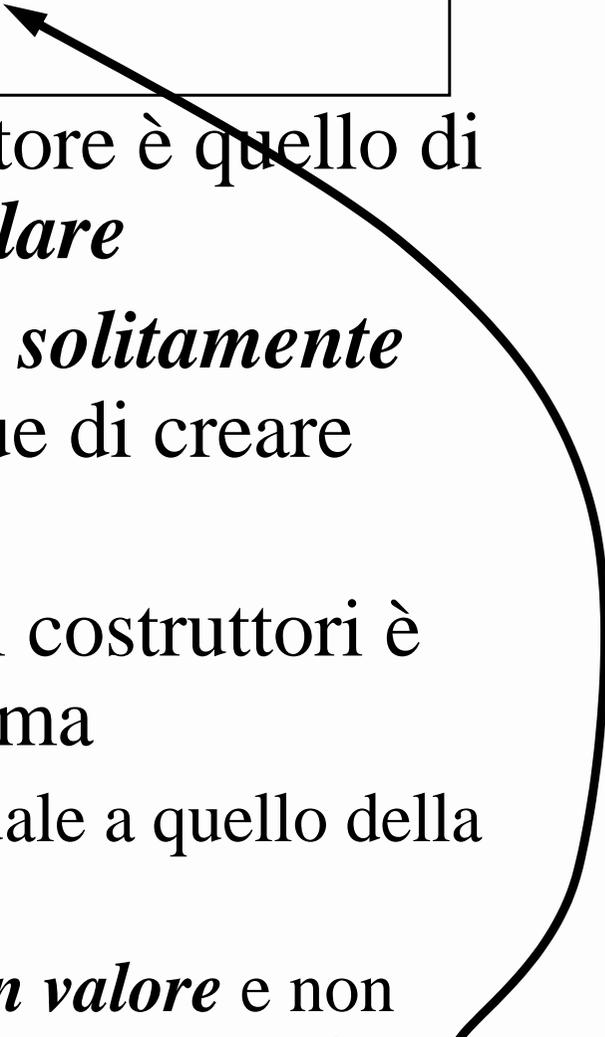
- ❑ La classe **BankAccount** è stata realizzata quasi completamente, manca il codice per *creare un nuovo conto bancario*, con saldo a zero
- ❑ Per consentire la creazione di un nuovo oggetto di una classe, *inizializzandone lo stato*, dobbiamo scrivere un *costruttore* per la classe

```
public class BankAccount
{
    public BankAccount()
    {
        balance = 0;
    }
    ...
}
```

- ❑ *I costruttori hanno sempre lo stesso nome della classe*

I costruttori

```
public BankAccount()  
{  
    balance = 0;  
}
```



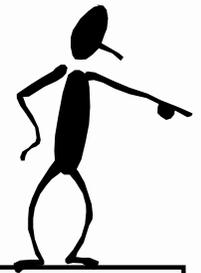
- ❑ Lo *scopo principale* di un costruttore è quello di *inizializzare le variabili di esemplare*
- ❑ I *costruttori*, come i metodi, sono *solitamente pubblici*, per consentire a chiunque di creare oggetti della classe
- ❑ La sintassi utilizzata per definire i costruttori è molto simile a quella dei metodi, ma
 - il *nome* dei costruttori è sempre uguale a quello della classe
 - *i costruttori non restituiscono alcun valore* e non bisogna neppure dichiarare che restituiscono **void**

Invocazione di costruttori

- ❑ I costruttori si invocano *soltanto* con l'operatore **new** `new BankAccount();`
- ❑ L'operatore **new** *riserva la memoria* per l'oggetto, mentre il costruttore definisce il suo stato iniziale
- ❑ Il *valore* restituito dall'operatore **new** è il *riferimento* all'oggetto appena creato e inizializzato
 - quasi sempre il valore dell'operatore **new** viene memorizzato in una *variabile oggetto*

```
BankAccount account = new BankAccount( );  
// ora account ha saldo zero
```

Definizione di costruttori



□ Sintassi:

```
public class NomeClasse
{
    ...
    tipoDiAccesso NomeClasse
        (TipoParametro1 nomeParametro1, ...)
    {
        realizzazione del costruttore
    }
    ...
}
```

- Scopo: definire il comportamento di un costruttore della classe *NomeClasse*
- Nota: i costruttori servono a inizializzare le variabili di esemplare di oggetti appena creati

Il riferimento null

Il riferimento null

- ❑ Una *variabile di un tipo numerico* fondamentale *contiene sempre un valore valido* (eventualmente casuale, se non è stata inizializzata in alcun modo)
- ❑ Una *variabile oggetto* può invece contenere esplicitamente *un riferimento a nessun oggetto valido* assegnando alla variabile il valore **null**, che è una costante del linguaggio

```
BankAccount account = null;
```

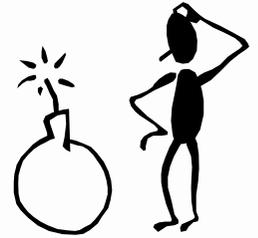
- vedremo in seguito applicazioni utili di questa proprietà
- in questo caso la variabile è comunque inizializzata

Il riferimento null

- Diversamente dai valori numerici, che in Java non sono oggetti, *le stringhe sono oggetti*
 - una variabile oggetto di tipo **String** può, quindi, contenere un riferimento **null**

```
String greeting = "Hello";
String emptyString = ""; // stringa vuota
String nullString = null; // riferimento null
int x1 = greeting.length(); // vale 5
int x2 = emptyString.length(); // vale 0
// nel caso seguente l'esecuzione del
// programma termina con un errore
int x3 = nullString.length(); // errore
```

Usare un riferimento null



- ❑ Una variabile oggetto che contiene un riferimento **null** non si riferisce ad alcun oggetto
 - *non può essere usata per invocare metodi*
- ❑ Se viene usata per invocare metodi, l'interprete termina l'esecuzione del programma, segnalando un errore di tipo **NullPointerException** (*pointer* è un sinonimo di *reference*, “riferimento”)

Una classe con più costruttori

- ❑ *Una classe può avere più di un costruttore*
- ❑ Ad esempio, definiamo un costruttore per creare un nuovo conto bancario con un *saldo iniziale diverso da zero*

```
public class BankAccount
{
    public BankAccount(double initialBalance)
    {
        balance = initialBalance;
    }
    public BankAccount()
    {
        balance = 0;
    }
    ...
}
```

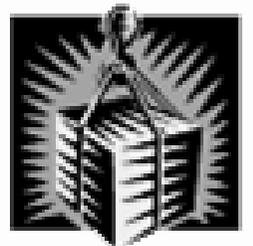


Una classe con più costruttori

- ❑ Per usare il nuovo costruttore di **BankAccount**, bisogna fornire il parametro **initialBalance**

```
BankAccount account = new BankAccount(500);
```

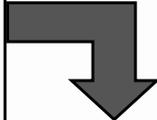
- ❑ Notiamo che, se esistono più costruttori in una classe, *hanno tutti lo stesso nome*, perché devono comunque avere lo stesso nome della classe
 - questo fenomeno (*più metodi o costruttori con lo stesso nome*) è detto *sovraccarico del nome* (*overloading*)
 - *il compilatore* decide quale costruttore invocare basandosi *sul numero e sul tipo dei parametri forniti* nell'invocazione



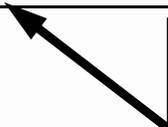
Una classe con più costruttori

- ❑ Il compilatore effettua la *risoluzione dell'ambiguità* nell'invocazione di costruttori o metodi sovraccarichi
- ❑ Se non trova un costruttore che corrisponda ai parametri forniti nell'invocazione, segnala un errore semantico

```
// NON FUNZIONA!  
BankAccount a = new  
    BankAccount("tanti soldi");
```

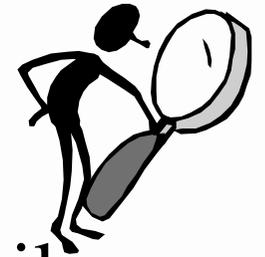


```
cannot resolve symbol  
symbol   : constructor BankAccount  
          (java.lang.String)  
location : class BankAccount
```



Sovraccarico del nome (overloading)

Sovraccarico del nome



- Se si usa lo *stesso nome* per metodi diversi, il nome diventa *sovraccarico* (nel senso di *carico di significati diversi...*)
 - questo accade spesso con i *costruttori*, dato che se una classe ha più di un costruttore, essi *devono avere* lo stesso nome
 - accade più di rado con i *metodi*, ma c'è un motivo ben preciso per farlo (ed è bene farlo in questi casi)
 - usare lo stesso nome per metodi diversi (che richiedono parametri di tipo diverso) sta ad indicare che viene compiuta la *stessa elaborazione* su tipi di dati diversi

Sovraccarico del nome



- ❑ La libreria standard di Java contiene numerosi esempi di metodi sovraccarichi

```
public class PrintStream
{
    public void println(int n) {...}
    public void println(double d) {...}
    ...
}
```

- ❑ Quando si invoca un metodo sovraccarico, il compilatore *risolve* l'invocazione individuando quale sia il metodo richiesto *sulla base dei parametri espliciti che vengono forniti*

Il costruttore predefinito

- Cosa succede se *non definiamo un costruttore* per una classe?
 - *il compilatore genera un costruttore predefinito*
(senza alcuna segnalazione d'errore)
- Il costruttore predefinito di una classe
 - è *pubblico e non richiede parametri*
 - *inizializza tutte le variabili di esemplare*
 - a *zero* le variabili di tipo *numerico*
 - al *valore speciale null* le variabili oggetto, in modo che tali variabili non si riferiscano ad alcun oggetto

La classe BankAccount

```
public class BankAccount
{
    public BankAccount()
    {
        balance = 0;
    }
    public BankAccount(double initialBalance)
    {
        balance = initialBalance;
    }
    public void deposit(double amount)
    {
        balance = balance + amount;
    }
    public void withdraw(double amount)
    {
        balance = balance - amount;
    }
    public double getBalance()
    {
        return balance;
    }
    private double balance;
}
```

Esempio: utilizzo di BankAccount

- Scriviamo un programma che *usi* la classe **BankAccount** per risolvere un problema specifico
 - viene aperto un conto bancario, con un saldo iniziale di 10000 euro
 - ogni anno viene automaticamente accreditato nel conto un importo (interesse annuo) pari al 5 per cento del valore del saldo, senza fare prelievi né depositi
 - qual è il saldo del conto dopo due anni?

Esempio: utilizzo di BankAccount

```
public class BankAccountTest
{
    public static void main(String[] args)
    {
        final double RATE = 0.05;
        final double INITIAL_BALANCE = 10000.;

        BankAccount acct = new BankAccount
            (INITIAL_BALANCE);

        // calcola gli interessi dopo il primo anno
        double interest = acct.getBalance() * RATE;

        // somma gli interessi dopo il primo anno
        acct.deposit(interest);

        System.out.println("Saldo dopo un anno: "
            + acct.getBalance() + " euro");
        ...
    }
}
```

Esempio: utilizzo di BankAccount

```
public class BankAccountTest
{
    public static void main(String[] args)
    {
        ...
        // calcola gli interessi dopo il secondo anno
        interest = acct.getBalance() * RATE;

        // somma gli interessi dopo il secondo anno
        acct.deposit(interest);

        System.out.println("Saldo dopo due anni: "
            + acct.getBalance() + " euro");
    }
}
```

Commentare l'interfaccia pubblica

Commentare l'interfaccia pubblica

- ❑ In java esiste un formato standard per i commenti di documentazione
- ❑ Se si usa il formato standard si può poi utilizzare il programma *javadoc* che genera automaticamente documentazione in formato HTML
- ❑ Formato standard:
 - Inizio commento: `/**` delimitatore speciale
 - Fine commento: `*/`
- ❑ Per ciascun metodo si scrive un commento per descrivere lo scopo del metodo

Commentare l'interfaccia pubblica

- ❑ Ecco il commento di documentazione del costruttore della classe BankAccount

```
/**  
    versa una cifra di danaro nel conto bancario  
  
    @param amount la cifra da depositare  
*/  
public void deposit(double amount)  
  
/**  
    preleva una cifra di danaro dal conto  
    bancario  
  
    @param amount la cifra da prelevare  
  
*/  
public void withdraw(double amount)
```

Commentare l'interfaccia pubblica

- ❑ @param seguito dal nome del parametro e da una breve descrizione del parametro
- ❑ @return seguito da una breve descrizione del valore restituito
- ❑ In genere oltre a commentare ciascun metodo, si scrive anche un breve commento per la classe
- ❑ @author seguito dal nome dell'autore
- ❑ @version seguita dal numero di versione della classe o da una data

Commentare l'interfaccia pubblica

- ❑ Se si sono usate le convenzioni per la documentazione standard, si può generare la documentazione della classe in modo automatico, lanciando da riga di comando il programma di utilità *javadoc* seguito dal nome del file *NomeClasse.java*

\$javadoc NomeClasse.java

- ❑ Questo produce un insieme di file in formato HTML

```
>javadoc BankAccount.java
>Loading source file BankAccount.java...
>Constructing Javadoc information...
>Building tree for all the packages and classes...
>Building index for all the packages and classes...
>Generating overview-tree.html...
>Generating index-all.html...
>...
```

Lezione XI
Me 12-Ott-2005

Iterazioni e decisioni

Problema

- Riprendiamo un problema visto in precedenza per il quale *abbiamo individuato un algoritmo* senza averlo ancora realizzato

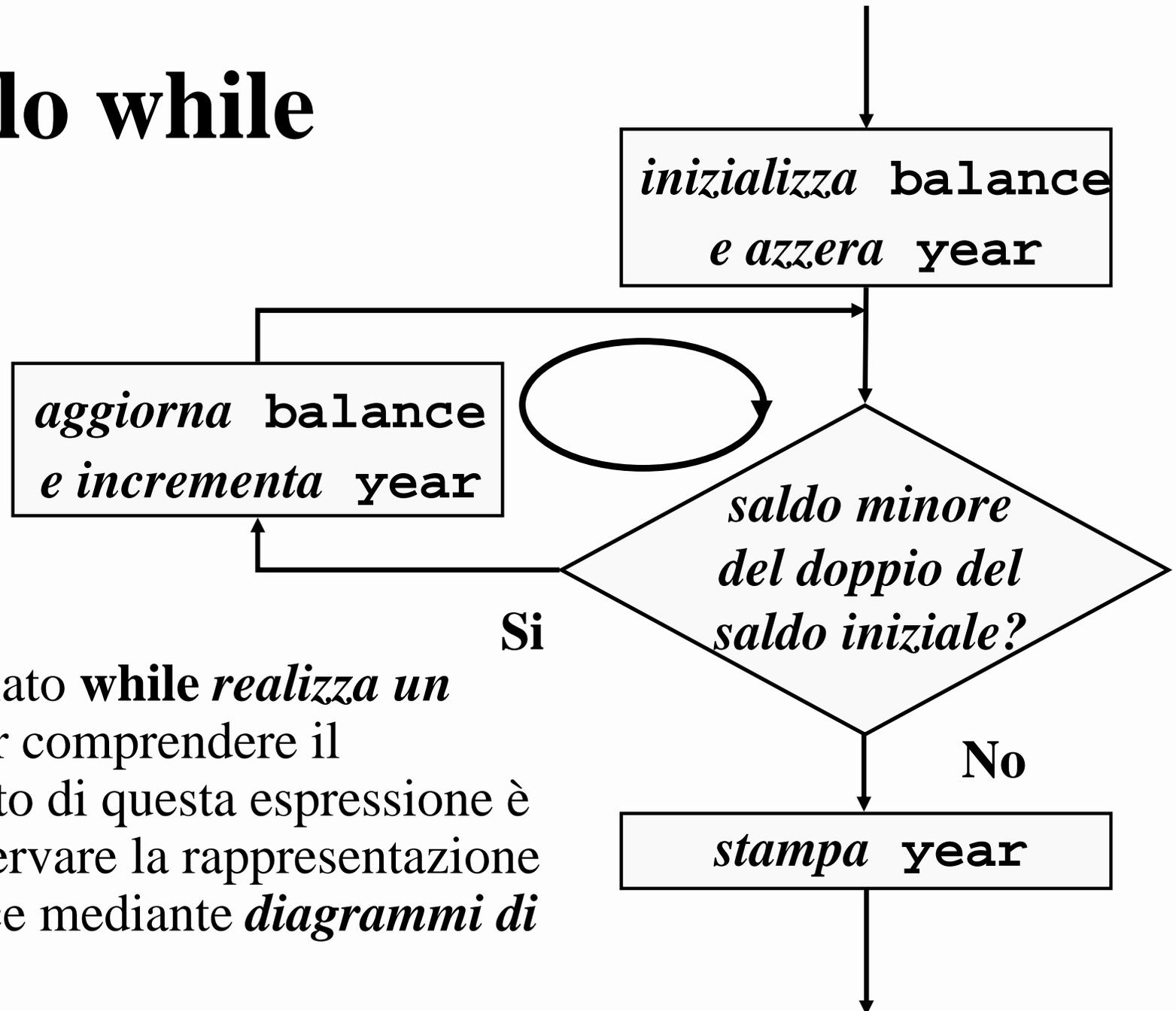
Problema: Avendo depositato ventimila euro in un conto bancario che produce il 5% di interessi all'anno capitalizzati annualmente, quanti anni occorrono affinché il saldo del conto arrivi al doppio della cifra iniziale?

Algoritmo che risolve il problema

- 1 All'anno 0 il saldo è 20000
- 2 **Ripetere** i passi 3 e 4 **finché** il saldo è minore del doppio di 20000 poi passare al punto 5
- 3 Aggiungere 1 al valore dell'anno corrente
- 4 Il nuovo saldo è il valore del saldo precedente moltiplicato per 1.05 (cioè aggiungiamo il 5%)
- 5 Il risultato è il valore dell'anno corrente

□ L'enunciato **while** consente la realizzazione di programmi che devono *eseguire ripetutamente una serie di azioni finché è verificata una condizione*

Il ciclo while



L'enunciato **while** *realizza un ciclo*: per comprendere il significato di questa espressione è utile osservare la rappresentazione del codice mediante *diagrammi di flusso*

Codice Java

```
public class DoubleInvestment
{
    public static void main(String[] args)
    {
        final double INITIAL_BALANCE = 20000;
        final double RATE = 0.05;
        double balance = INITIAL_BALANCE;
        int year = 0;
        while (balance < 2 * INITIAL_BALANCE)
        {
            year++;

            double interest = balance * RATE;
            balance = balance + interest;
        }
        System.out.println("L'investimento "
            + "raddoppia in " + year
            + " anni");
    }
}
```

Tipi di enunciati in Java

□ Enunciato semplice

```
balance = balance - amount;
```

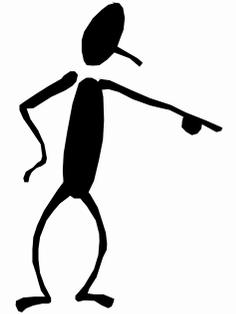
□ Enunciato composto

```
while (x >= 0) x--;
```

□ Blocco di enunciati

```
{  
    zero o più enunciati di qualsiasi tipo  
}
```

L'enunciato while



□ Sintassi:

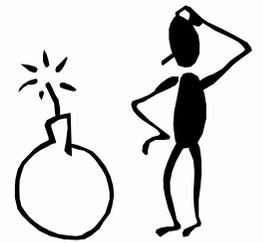
```
while (condizione)  
    enunciato
```

□ Scopo:

eseguire un *enunciato* finché la *condizione* è vera

□ Nota: il *corpo* del ciclo **while** può essere un enunciato qualsiasi quindi anche un *blocco di enunciati*

Cicli infiniti



- ❑ Esistono errori logici che *impediscono la terminazione di un ciclo* generando un *ciclo infinito*
 - **l'esecuzione del programma continua ininterrottamente**
- ❑ Bisogna arrestare il programma con un comando del sistema operativo oppure addirittura riavviare il computer

```
int year = 0;
while (year < 20)
{
    double interest = balance * rate;
    balance = balance + interest;
    // qui manca year++;
}
```

Confrontare valori numerici

Confrontare valori numerici

- ❑ Le *condizioni* dell'enunciato **while** sono molto spesso dei *confronti tra due valori*

```
while (x >= 0)
```

- ❑ Gli *operatori di confronto* si chiamano *operatori relazionali*

- ❑ **Attenzione:** negli operatori costituiti da due caratteri *non* vanno inseriti spazi intermedi

>	Maggiore
>=	Maggiore o uguale
<	Minore
<=	Minore o uguale
==	Uguale
!=	Diverso

Operatori relazionali

- Fare molta attenzione alla differenza tra l'operatore relazionale `==` e l'operatore di assegnazione `=`

```
a = 5;           // assegna 5 ad a  
  
while (a == 5) // esegue enunciato  
    enunciato  // finché a è uguale a 5
```

Espressioni booleane

Il tipo di dati *booleano*

- Ogni *espressione* ha un *valore*
 - $x + 10$ espressione aritmetica valore numerico
 - $x < 10$ espressione relazionale valore *booleano*
- Un'espressione relazionale ha un valore *vero* o *falso* : in Java **true** o **false** (in algebra **1** o **0**)
- I valori **true** e **false** non sono numeri né oggetti né classi: appartengono a un tipo di dati diverso detto *booleano* dal nome del matematico George Boole (1815-1864) pioniere della logica
 - è un *tipo fondamentale* in Java come quelli numerici

Le variabili booleane

- ❑ Il tipo di dati **boolean** come tutti gli altri tipi di dati consente la definizione di *variabili*
- ❑ A volte è comodo utilizzare variabili booleane per memorizzare valori di passaggi intermedi in cui è opportuno scomporre verifiche troppo complesse
- ❑ Altre volte l'uso di una variabile booleana rende più leggibile il codice
- ❑ Spesso le variabili booleane vengono chiamate *flags* (bandiere) perché possono assumere soltanto due valori cioè trovarsi in due soli stati possibili: su e giù come una bandiera

Definizione e assegnazione

□ Definizione e inizializzazione

```
boolean a = true;
```

```
int x;
```

```
...
```

```
boolean a = (x > 0) && (x < 20);
```

□ Assegnazione

```
boolean a = true;
```

```
...
```

```
a = (x > 0) && (x < 20);
```

Operatori booleani

Gli operatori booleani o logici

- Gli *operatori* booleani o logici servono a svolgere *operazioni* su valori booleani

```
while (x > 10 && x < 20)
// esegue finché x è maggiore di 10
// e minore di 20
```

- L'operatore **&&** (*and*) combina due o più condizioni in una sola che risulta *vera se e solo se sono tutte vere*
- L'operatore **| |** (*or* oppure) combina due o più condizioni in una sola che risulta *vera se e solo se almeno una è vera*
- L'operatore **!** (*not*) *inverte* il valore di un'espressione booleana

Gli operatori booleani o logici

- Più operatori booleani possono essere usati in un'unica espressione

```
while ((x > 10 && x < 20) || x > 30)
```

- La valutazione di un'espressione con operatori booleani viene effettuata con una strategia detta “cortocircuito”

la valutazione dell'espressione termina appena è possibile decidere il risultato

nel caso precedente se **x** vale **15** l'ultima condizione non viene valutata perché sicuramente l'intera espressione è **vera**

Gli operatori booleani o logici

Tabelle di verita'

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>a && b</i>
true	true	true
true	false	false
false	<i>qualsiasi</i>	false

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>a // b</i>
true	<i>qualsiasi</i>	true
false	true	true
false	false	false

<i>a</i>	<i>!a</i>
true	false
false	true

cortocircuito

Leggi di De Morgan

In linguaggio Java

$!(a \ \&\& \ b)$ equivale a $!a \ || \ !b$

□ Dimostrazione: tabelle di verita'

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>a && b</i>	<i>!(a && b)</i>
false	false	false	true
false	true	false	true
true	false	false	true
true	true	true	false

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>!a</i>	<i>!b</i>	<i>!a !b</i>
false	false	true	true	true
false	true	true	false	true
true	false	false	true	true
true	true	false	false	false

Leggi di De Morgan

In notazione del linguaggio Java

!(a || b) equivale a !a && !b

□ Dimostrazione: tabelle di verita'

<i>a</i>	<i>b</i>	<i>a b</i>	<i>!(a b)</i>	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>!a</i>	<i>!b</i>	<i>!a && !b</i>
false	false	false	true	false	false	true	true	true
false	true	true	false	false	true	true	false	false
true	false	true	false	true	false	false	true	false
true	true	true	false	true	true	false	false	false

Gli operatori booleani o logici

- ❑ In un'espressione booleana con più operatori la valutazione viene fatta da *sinistra a destra* dando la precedenza all'operatore *not* poi all'operatore *and* infine all'operatore *or*
- ❑ L'ordine di valutazione può comunque essere alterato dalle parentesi tonde

```
while (!(x < 0 || x > 10))  
// esegue finché x è compreso tra 0 e 10  
// estremi inclusi [0,10]
```

```
while (!x < 0 || x > 10)  
// esegue finché x è maggiore o uguale a 0
```

Esempio

Tre modi equivalenti di scrivere un'espressione logica sfruttando la seconda legge di De Morgan

```
boolean a = !(x < 0 || x > 10) // x ∈ [0,10]
```

```
boolean a = !(x < 0) && !(x > 10) // x ∈ [0,10]
```

```
boolean a = x >= 0 && x <= 10 // x ∈ [0,10]
```

Decisioni

Gestione di un conto corrente

```
import java.util.Scanner;
public class UnlimitedWithdrawal
{
    public static void main(String[] args)
    {
        double init = 10000; // saldo iniziale
        BankAccount account = new BankAccount(init);

        System.out.println("Quanto vuoi prelevare?");

        Scanner in = new Scanner(System.in);
        double amount = in.nextDouble(); //<- 100000

        account.withdraw(amount);

        double balance = account.getBalance();

        System.out.println("Saldo: " + balance);
    }
}
```



Saldo: -90000

L'enunciato if

- ❑ Il programma precedente consente di prelevare tutto il denaro che si vuole
 - il saldo **balance** può diventare negativo

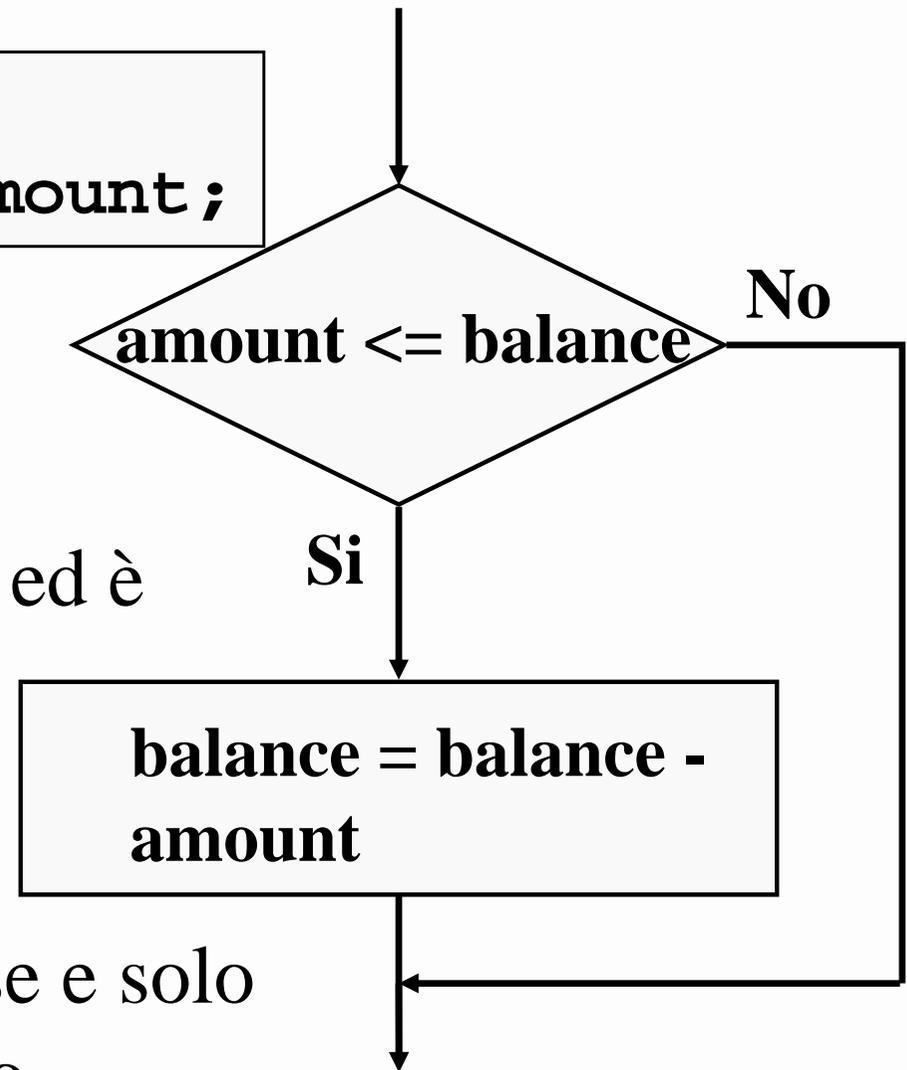
```
public void withdraw(double amount)
{
    balance = balance - amount;
}
```

- ❑ È una situazione assai poco realistica!
- ❑ Il programma *deve controllare il saldo e agire di conseguenza* consentendo il prelievo oppure no

L'enunciato if

```
if (amount <= balance)
  balance = balance - amount;
```

- ❑ L'enunciato **if** si usa per realizzare una decisione ed è diviso in due parti
 - una *verifica*
 - un *corpo*
- ❑ Il corpo viene eseguito se e solo se la verifica ha successo



Un nuovo problema

- ❑ Proviamo ora a emettere un messaggio d'errore in caso di prelievo non consentito

```
if (amount <= balance)
    balance = balance - amount;
if (amount > balance)
    System.out.println("Conto scoperto");
```

- ❑ **Problema:** se il corpo del primo **if** viene eseguito la verifica del secondo **if** usa il *nuovo* valore di **balance** introducendo un errore logico
 - quando si preleva più della metà del saldo disponibile
- ❑ **Problema:** se si modifica la prima verifica bisogna ricordarsi di modificare anche la seconda (es. viene concesso un fido sul conto che può “andare in rosso”)

La clausola else

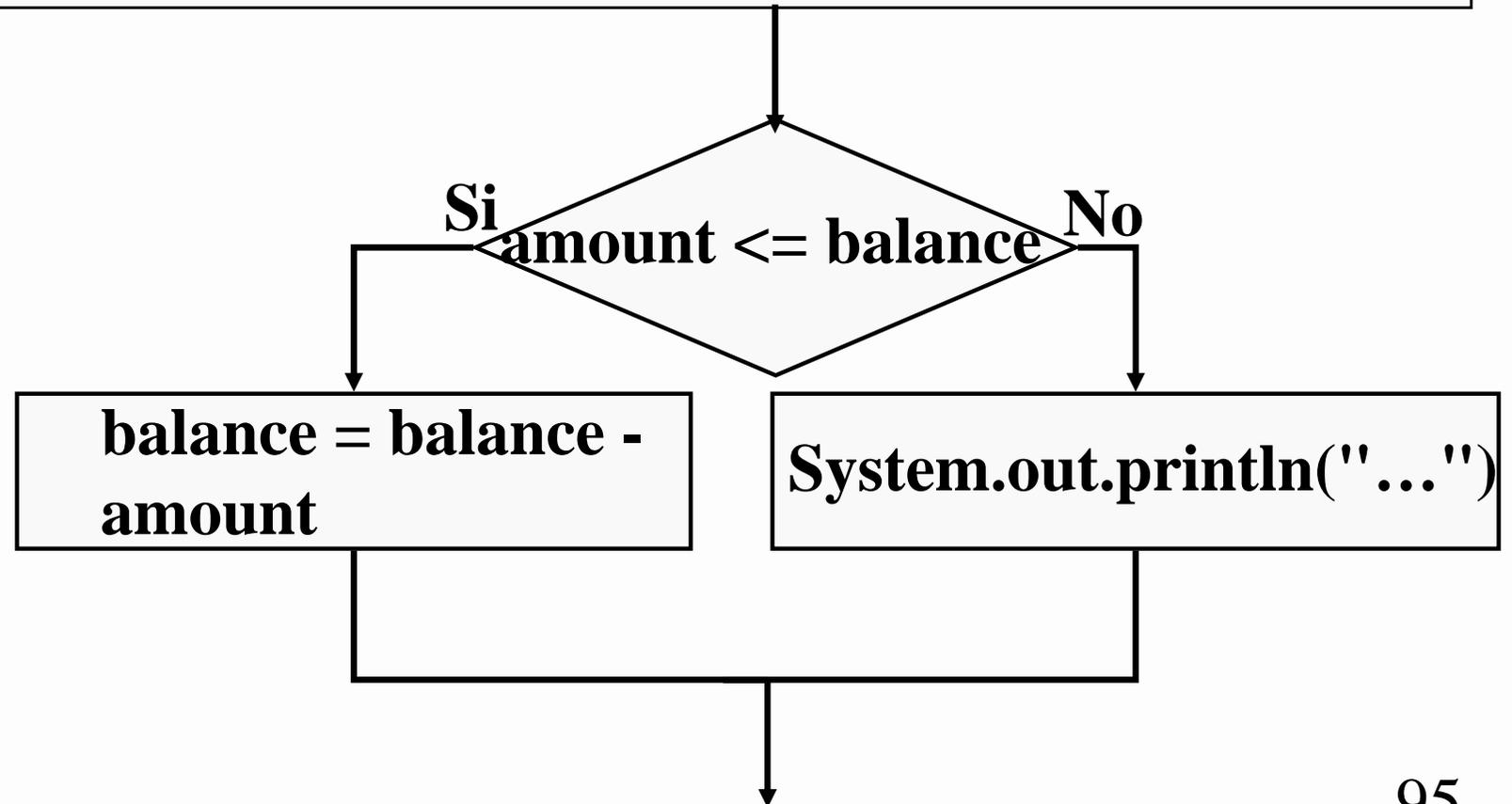
- Per realizzare un'*alternativa* si utilizza la clausola **else** dell'enunciato **if**

```
if (amount <= balance)
    balance = balance - amount;
else
    System.out.println("Conto scoperto");
```

- **Vantaggio:** ora c'è *una sola verifica*
 - se la verifica ha successo viene eseguito il *primo* corpo dell'enunciato **if/else**
 - *altrimenti* viene eseguito il *secondo* corpo
- Non è un costrutto sintattico *necessario* ma è utile

La clausola else

```
if (amount <= balance)
    balance = balance - amount;
else
    System.out.println("Conto scoperto");
```





L'enunciato if

```
if (condizione)
    enunciato1
```

```
if (condizione)
    enunciato1
else
    enunciato2
```

□ Sintassi:

- Scopo: eseguire *enunciato1* se e solo se la *condizione* è **vera**; se è presente la clausola **else** eseguire *enunciato2* se e solo se la *condizione* è **falsa**
- Spesso il corpo di un enunciato **if** è costituito da *più enunciati* da eseguire *in sequenza*; racchiudendo tali enunciati tra una coppia di parentesi graffe { } si crea un *blocco di enunciati* che può essere usato come corpo

```
if (amount <= balance)
{
    balance = balance - amount;
    System.out.println("Prelievo accordato");
}
```

Alternative multiple

Sequenza di confronti

- Se si hanno più di due alternative si usa una sequenza di confronti

```
if (richter >= 8)
    System.out.println("Terremoto molto forte");
else if (richter >= 6)
    System.out.println("Terremoto forte");
else if (richter >= 4)
    System.out.println("Terremoto medio");
else if (richter >= 2)
    System.out.println("Terremoto debole");
else
    System.out.println("Terremoto molto debole");
```

Sequenza di confronti

- ❑ Se si hanno più di due alternative si usa una sequenza di confronti

```
if (richter >= 8)
    System.out.println("...");
else
    if (richter >= 6)
        System.out.println("...");
    else
        if (richter >= 4)
            System.out.println("...");
        else
            if (richter >= 2)
                System.out.println("...");
            else
                System.out.println("...");
```

Corretto, ma
non si usa
questo stile

Sequenza di confronti

- ❑ Se si fanno confronti di tipo “**maggiore di**” si devono scrivere *prima i valori più alti* e viceversa

```
if (richter >= 0)      // NON FUNZIONA!  
    System.out.println("Terremoto molto debole");  
else if (richter >= 2)  
    System.out.println("Terremoto debole");  
else if (richter >= 4)  
    System.out.println("Terremoto medio");  
else if (richter >= 6)  
    System.out.println("Terremoto forte");  
else  
    System.out.println("Terremoto molto forte");
```

- ❑ Questo non funziona perché stampa **Terremoto molto debole** per qualsiasi valore di **richter**

Sequenza di confronti

```
if (richter >= 8)      // NON FUNZIONA!  
    System.out.println("Terremoto molto forte");  
if (richter >= 6)  
    System.out.println("Terremoto forte");  
if (richter >= 4)  
    System.out.println("Terremoto medio");  
if (richter >= 2)  
    System.out.println("Terremoto debole");  
if (richter >= 0)  
    System.out.println("Terremoto molto debole");
```

- ❑ Se non si rendono mutuamente esclusive le alternative mediante l'uso della clausole **else**, non funziona: se **richter** vale **3** stampa sia **Terremoto debole** sia **Terremoto molto debole**

Diramazioni annidate

□ Soluzione dell'equazione di secondo grado

$$ax^2 + bx + c = 0 \Rightarrow \begin{cases} x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a} & \text{se } b^2 - 4ac \geq 0 \\ x_{1,2} = \frac{-b \pm i\sqrt{b^2 - 4ac}}{2a} & \text{se } b^2 - 4ac < 0 \end{cases}$$

□ Per calcolare le due soluzioni bisogna prima calcolare il valore del discriminante $b^2 - 4ac$

□ Se il discriminante è nullo vogliamo anche segnalare che le due soluzioni sono coincidenti anche se la formula da usare è sempre la prima

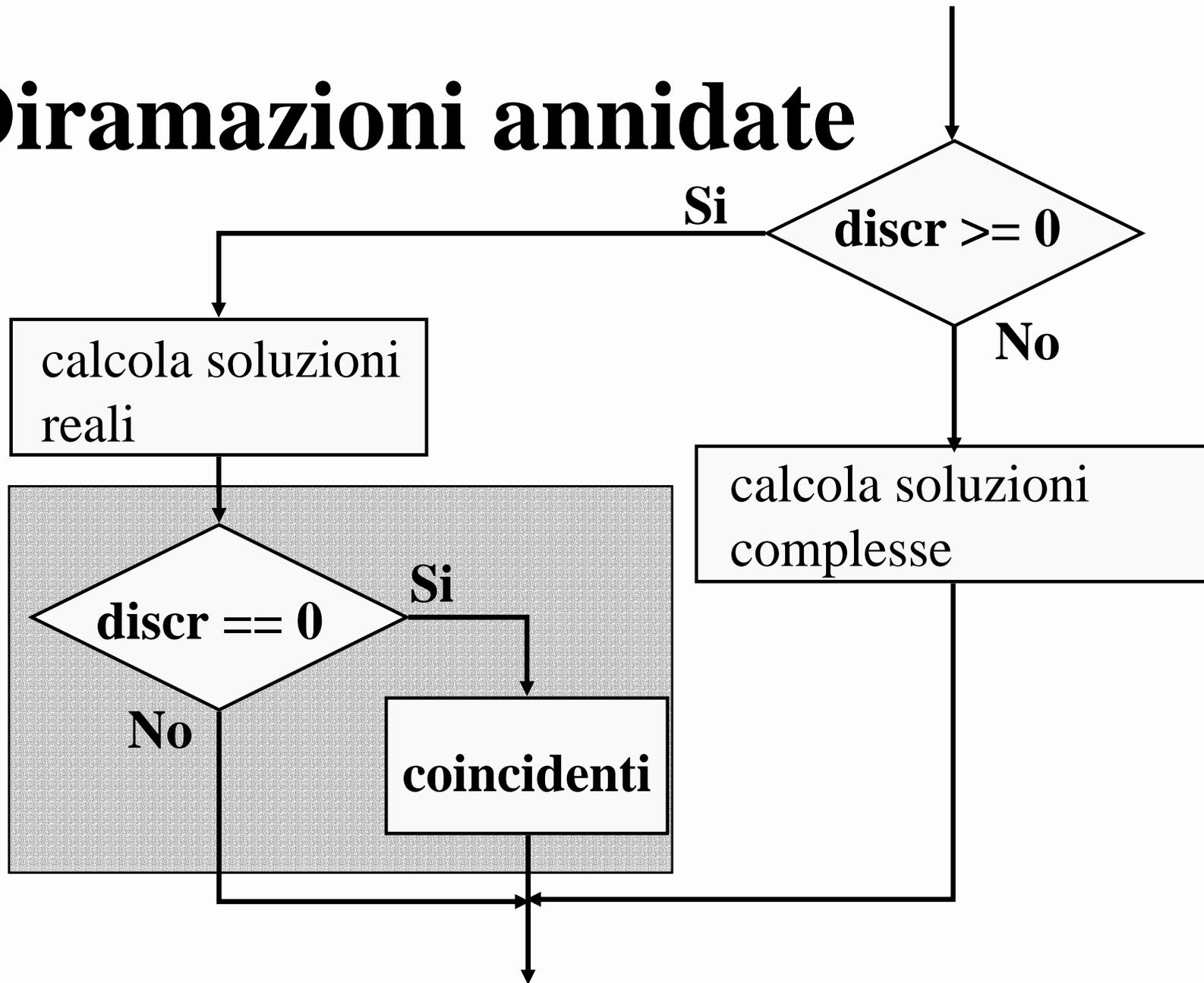
Diramazioni annidate

```
int discr = b * b - 4 * a * c; // discriminante

if (discr >= 0)
{
    ... // calcola le due soluzioni reali
    if (discr == 0)
        System.out.println("Coincidenti");
}
else
{
    ... // calcola le due soluzioni complesse
}
```

- Per risolvere il problema usiamo due *diramazioni annidate*: un enunciato **if** all'interno del corpo di un altro enunciato **if**; cosa perfettamente lecita perché il corpo di un **if** può essere un enunciato composto cioè un altro **if**

Diramazioni annidate



Lezione XII
Ve 14-Ott-2005

Confronti

Confronto fra numeri in virgola mobile

Confronto di numeri in virgola mobile

- ❑ I numeri in virgola mobile hanno una precisione limitata e i calcoli possono introdurre errori di arrotondamento e troncamento
- ❑ Tali errori sono *inevitabili* e bisogna fare molta attenzione nella formulazione di verifiche che coinvolgono numeri in virgola mobile

```
double r = Math.sqrt(2);  
double x = r * r;  
if (x == 2) System.out.println("OK");  
else System.out.println("Non ci credevi?");
```

Confronto di numeri in virgola mobile

- ❑ Per fare in modo che gli errori di arrotondamento non influenzino la logica del programma i confronti tra numeri in virgola mobile devono prevedere una *tolleranza*



$|x - y| \leq \varepsilon$ // non sufficientemente preciso

$|x - y| \leq \varepsilon \cdot \mathbf{max}(|x|, |y|)$ con $\varepsilon = 10^{-14}$

(questo valore di ε è ragionevole per **double**)

- ❑ Il codice per questa verifica di *uguaglianza con tolleranza* è

```
final double EPSILON = 1E-14;
if (Math.abs(x - y) <=
    EPSILON * Math.max(Math.abs(x), Math.abs(y)))
{...}
```

Confronto di stringhe

Confronto di stringhe

- ❑ Per confrontare stringhe si usa il metodo `equals()`

```
if (s1.equals(s2))
```

- ❑ Per confrontare stringhe ignorando la differenza tra maiuscole e minuscole si usa

```
if (s1.equalsIgnoreCase(s2))
```

- ❑ *Non usare mai l'operatore di uguaglianza per confrontare stringhe!* Usare sempre `equals()`

– unica eccezione: `null`

```
if (s1 == null)
```

- ❑ Se si usa l'operatore uguaglianza il successo del confronto sembra essere deciso in maniera "casuale" in realtà dipende da come è stata progettata la Java Virtual Machine e da come sono state costruite le due stringhe



```
if (s1 == s2) // non funziona correttamente!
```

Ordinamento lessicografico

- ❑ Se due stringhe sono diverse è possibile conoscere la relazione che intercorre tra loro secondo l'*ordinamento lessicografico* simile al comune ordinamento alfabetico
- ❑ Il confronto lessicografico tra stringhe si esegue con il metodo **compareTo()**

```
if (s1.compareTo(s2) < 0)
```

- ❑ Il metodo **int compareTo(String s2)** restituisce un valore **int**
 - *negativo* se **s1** *precede* **s2** nell'ordinamento
 - *positivo* se **s1** *segue* **s2** nell'ordinamento
 - *zero* se **s1** e **s2** sono *identiche*

Confronto lessicografico

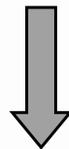
- Partendo dall'inizio delle stringhe si confrontano a due a due i caratteri in posizioni corrispondenti finché una delle stringhe termina oppure due caratteri sono diversi
 - se una stringa termina essa precede l'altra
 - se terminano entrambe sono uguali
 - altrimenti l'ordinamento tra le due stringhe è uguale all'ordinamento alfabetico tra i due caratteri diversi

c | **a** | **r** | **t** | **a**

c | **a** | **s** | **t** | **a** | **n** | **o**

⏟

**lettere
uguali**



r precede s →

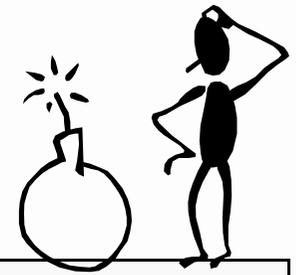
**carta
precede
castano**

Confronto lessicografico

- ❑ Il confronto lessicografico genera un ordinamento *simile* a quello di un comune dizionario
- ❑ L'ordinamento tra caratteri in Java è *simile* all'ordinamento alfabetico comune con qualche differenza... anche perché tra i caratteri non ci sono solo le lettere! Ad esempio
 - i numeri precedono le lettere
 - tutte le lettere maiuscole precedono tutte le lettere minuscole
 - il carattere di “spazio bianco” precede tutti gli altri caratteri
- ❑ L'ordinamento lessicografico è definito dallo standard **Unicode** <http://www.unicode.org>

Il problema dell'else sospeso

Il problema dell'else sospeso

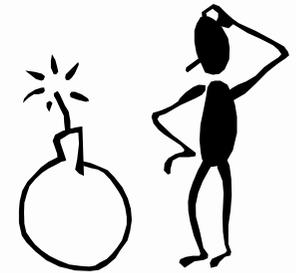


```
double cost = 5; // prezzo per USA
if (country.equals("USA"))
    if (state.equals("HI"))
        cost = 10; // Hawaii più costoso
else // NON FUNZIONA!
    cost = 20; // estero ancora più costoso
```

- ❑ I livelli di rientro suggeriscono che la clausola **else** debba riferirsi al primo enunciato **if**
 - **ma il compilatore ignora i rientri!**
- ❑ La regola sintattica è che una clausola **else** appartiene sempre all'enunciato **if più vicino**

Il problema dell'else sospeso

- L'esempio precedente svolge in realtà la funzione evidenziata dai rientri seguenti

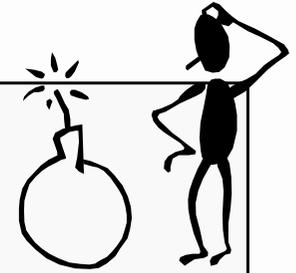


```
double cost = 5; // prezzo per estero
if (country.equals("USA"))
    if (state.equals("HI"))
        cost = 10; // Hawaii più costoso
else
    cost = 20; // USA ancora più costoso
```

- Il risultato è che gli stati esteri ottengono il prezzo più basso e gli USA continentali il più alto! Il contrario di ciò che si voleva...

Il problema dell'else sospeso

```
double cost = 5; // prezzo per USA
if (country.equals("USA"))
{
    if (state.equals("HI"))
        cost = 10; // Hawaii più costoso
}
else
    cost = 20; // estero ancora più
                // costoso
```



- ❑ Per ottenere il risultato voluto bisogna “nascondere” il secondo enunciato **if** all’interno di un blocco di enunciati inserendo una coppia di parentesi graffe
 - per evitare problemi con l’*else sospeso* è meglio *racchiudere sempre il corpo di un enunciato if tra parentesi graffe* anche quando sono inutili

Ciclo for

Ciclo for

- ❑ Molti cicli hanno la forma

```
int i = inizio;  
while (i < fine)  
{ enunciati  
  i++;  
}
```

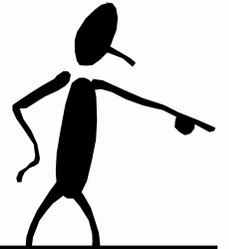
- ❑ Per comodità esiste il ciclo **for** *equivalente*

```
for (int i = inizio; i < fine; i++)  
{ enunciati  
}
```

- ❑ Non è necessario che l'incremento sia di una sola unità, né che sia positivo né che sia intero

```
for (double x = 2; x > 0; x = x - 0.3)  
{ enunciati  
}
```

L'enunciato for



- Sintassi:

```
for (inizializzazione; condizione;  
    aggiornamento)  
    enunciato
```

- Scopo: eseguire un'*inizializzazione* poi ripetere l'esecuzione di un *enunciato* ed effettuare un *aggiornamento* finché la *condizione* è vera
- Nota: l'inizializzazione può contenere la *definizione di una variabile* che sarà *visibile soltanto all'interno del corpo del ciclo*

```
for (int y = 1; y <= 10; y++)  
{  
    ...  
}  
// qui y non è più definita
```

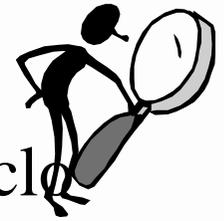
Tipico uso del ciclo for

- Si usa per realizzare cicli che hanno la seguente struttura:

```
for (imposta contatore all'inizio; verifica se il
contatore e' alla fine; aggiorna il contatore)
{
    ...
    // proibito modificare il contatore!!!
}
```

```
//Esempio: invertire i caratteri di una stringa
String s = in.next(); // <- "ABCD"
String r = ""; // Stringa vuota
for (int i = 0; i < s.length(); i++)
{
    // elaborazione
    r = s.charAt(i) + r;
}
System.out.println(r); // -> "DCBA"
```

Visibilità delle variabili



- ❑ Se il valore finale di una variabile di controllo del ciclo deve essere visibile *al di fuori del corpo del ciclo* bisogna definirla *prima del ciclo*
- ❑ Poiché una variabile definita nell'inizializzazione di un ciclo *non è più definita* dopo il corpo del ciclo è possibile (e comodo) usare di nuovo lo stesso nome in altri cicli

```
double b = ...;
for (int i = 1; (i < 10) && (b < c); i++)
{
    ...
    modifica b
}
// qui b è visibile mentre i non lo è
for (int i = 3; i > 0; i--)
    System.out.println(i);
```

Ciclo do

- Capita spesso di dover *eseguire il corpo di un ciclo almeno una volta* per poi ripeterne l'esecuzione se una condizione è verificata
- Esempio tipico: leggere un valore in ingresso ed eventualmente rileggerlo finché non viene introdotto un valore “valido”

Ciclo do

- Si può usare un ciclo **while** “innaturale”

```
// si usa un'inizializzazione "ingiustificata"  
double rate = 0;  
while (rate <= 0)  
{ System.out.println("Inserire il tasso:");  
  rate = in.nextDouble();  
}
```

ma per comodità esiste il ciclo **do**

```
double rate;  
do  
{ System.out.println("Inserire il tasso:");  
  rate = in.nextDouble();  
} while (rate <= 0); // notare ";" !!!
```

Differenza fra cicli while e do

```
inizializzazione;  
while (condizione)  
{  
    enunciati;  
    aggiornamento;  
}
```

```
inizializzazione;  
do  
{  
    enunciati;  
    aggiornamento;  
} while (condizione);
```

- ❑ La differenza nell'esecuzione è solo nella prima iterazione del ciclo.
- ❑ Nel ciclo **while** gli **enunciati** del corpo non sono mai eseguiti, se la **condizione** è valutata falsa alla prima iterazione (prima verifica)
- ❑ Nel ciclo **do** gli **enunciati** del corpo sono eseguiti una volta, se la **condizione** è valutata falsa alla prima iterazione

Verificare la fine di un intervallo

- ❑ Non usate mai le seguenti espressioni per verificare la fine di un intervallo in un ciclo

```
for (int i = 0; i != n; i++) //se n e' negativo?
{
    // ciclo infinito
...
}
```

- ❑ al suo posto usare

```
for (int i = 0; i < n; i++)
/* cosi' funziona, anche con valori negativi di n */
{
...
}
```

Verificare la fine di un intervallo

- ❑ Con i numeri in virgola mobile e' anche peggio!!!

Questa e' la costante pi greco



```
for (double alfa=0; alfa != Math.PI; alfa += Math.PI/16)
/* il ciclo risulta infinito per l'approssimazione
dell'aritmetica in virgola mobile!!! */
{
...
}
```

- ❑ al suo posto usare

```
for (double alfa=0; alfa < Math.PI; alfa += math.PI/16)
//cosi' funziona bene!!!
{
...
}
```

Valori sentinella e ciclo e mezzo

Leggere una sequenza di dati

- ❑ Molti problemi di elaborazione richiedono la *lettura di una sequenza di dati in ingresso*
 - ad esempio calcolare la somma di numeri interi
 - ogni numero sia inserito in una riga diversa
- ❑ Spesso il programmatore non sa *quanti saranno* i dati forniti in ingresso dall'utente
- ❑ **Problema:** leggere una sequenza di dati in ingresso *finché i dati non sono finiti*
- ❑ **Soluzione:** metodi della classe `java.util.Scanner`

Valori sentinella

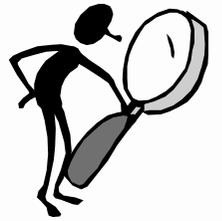
- ❑ Nel nostro problema, supponiamo di segnalare la fine dei dati con un valore particolare, ad esempio la lettera **Q** (come quit che in inglese significa “uscire”)
- ❑ La lettera **Q** si dice “valore sentinella”
- ❑ Non possiamo adoperare come sentinella un numero intero, perché fa parte dell’insieme dei possibili dati da acquisire
- ❑ Saremo costretti ad acquisire i dati come stringhe, e non come numeri interi

Leggere una sequenza di dati

```
Scanner in = new Scanner(System.in);
int sum = 0;
boolean done = false;
while (!done)
{
    String line = in.next();
    if (line.equalsIgnoreCase("Q"))
        done = true;
    else
        sum += Integer.parseInt(line);
}
```

- ❑ Il ciclo usa la variabile “ausiliaria” **done** diversa dalla variabile che contiene i dati **line** perché la verifica della condizione va fatta a metà del ciclo

Il problema del “ciclo e mezzo”



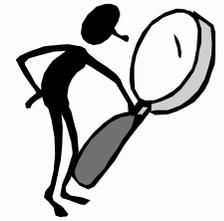
□ Un ciclo del tipo

- “fai qualcosa, verifica una condizione, fai qualcos’altro e ripeti il ciclo se la condizione era vera”

non ha una struttura di controllo predefinita in Java e deve essere realizzata con un “trucco” come quello appena visto di usare una variabile booleana detta *variabile di controllo* del ciclo

□ Una struttura di questo tipo si chiama anche “ciclo e mezzo” o *ciclo ridondante* (perché c’è qualcosa di “aggiunto” di innaturale...)

Il problema del “ciclo e mezzo”



❑ Per uscire da un ciclo si può usare anche l'enunciato **break**

❑ Si realizza un ciclo infinito **while (true)** dal quale si esce soltanto quando si verifica la condizione all'interno del ciclo

```
while (true)
{
    String line = in.next();
    if (line.equalsIgnoreCase("Q"))
        break;
    else
        ... // elabora line
}
```

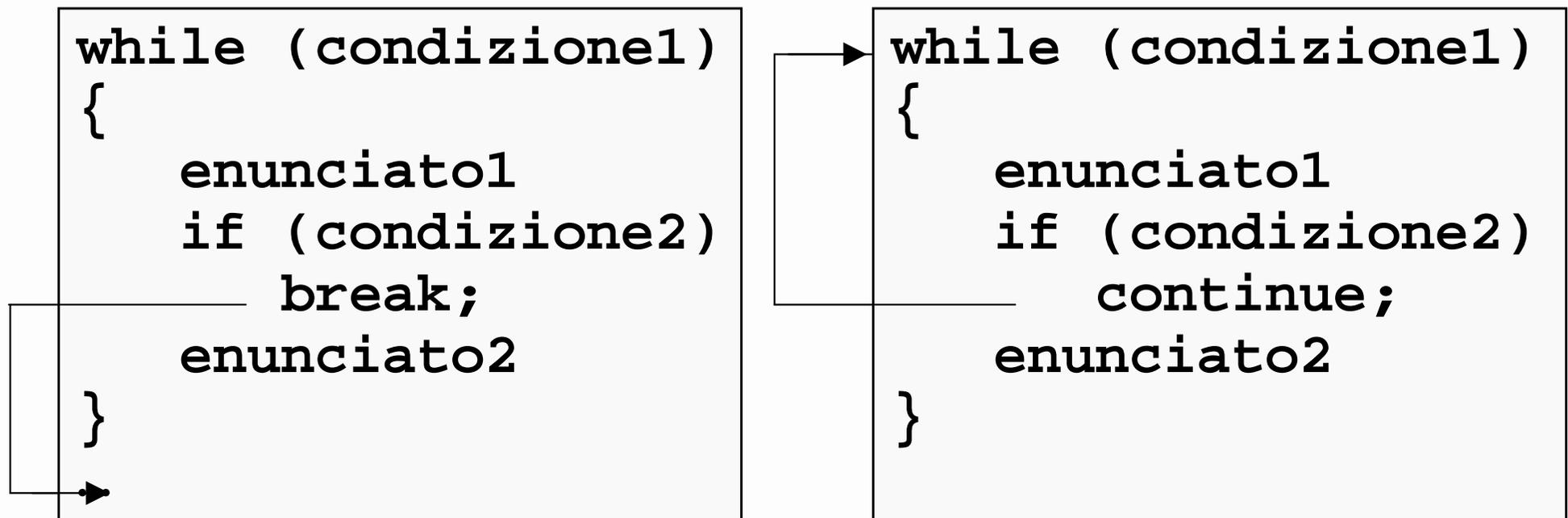
A diagram showing a curved arrow starting from the 'break;' statement and pointing back to the beginning of the 'while (true)' loop, illustrating how the break statement exits the loop.

❑ Nel caso di cicli annidati l'enunciato **break** provoca la terminazione del ciclo più interno tra quelli in cui si trova annidato l'enunciato stesso

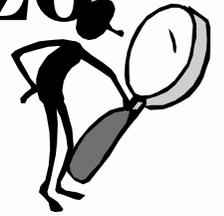
Enunciati **break** e **continue**



- ❑ Esiste anche l'enunciato **continue** e puo' essere usato all'interno dei cicli
- ❑ provoca la terminazione dell'iterazione corrente e il passaggio all'iterazione successiva.



Il problema del “ciclo e mezzo”



- ❑ Per uscire dal ciclo e mezzo si puo', in alternativa, usare un'istruzione con effetto collaterale

```
String line; // va definita fuori
while ((line = in.next()).equalsIgnoreCase( "Q" ))
{
    ... // elabora line
}
```

- ❑ L'effetto collaterale e' che la condizione logica del ciclo while contiene anche un'assegnazione alla variabile riferimento String line.
- ❑ Non e' bene, in generale, usare enunciati con effetti collaterali, perche' rendono il codice difficile da leggere
- ❑ In questo caso la soluzione e' pero' molto attraente

Esercizio

- ❑ Scrivere una classe eseguibile che invii a standard output i numeri multipli del numero intero p compresi nell'intervallo intero $[m, n]$
- ❑ Algoritmo
 1. porre $i = m$
 2. finché i è minore o uguale a n ripetere i passi 3 e 4
 3. stampare i , se risulta divisibile per p
 4. incrementare i
 5. fine
- ❑ Non effettuiamo, per ora, verifiche sui valori dei numeri p, m, n
- ❑ Classe EnumeratoreMultipli

Esercizio

- ❑ La stampa ottenuta e' un po' disordinata
- ❑ Si modifichi la classe in modo da stampare N numeri per riga (ad esempio $N = 10$)
- ❑ Per fare questo contiamo i multipli trovati e quando il numeri di multipli e' multiplo di N inseriamo una nuova riga
- ❑ Classe EnumeratoreMultipliAcapo

Esercizio

- ❑ Ancora non abbiamo ottenuto una stampa ordinata
- ❑ Si modifichi la classe in modo da stampare i numeri in colonna
- ❑ Per ottenere questo, decidiamo di stampare tutti i multipli con un numero fisso di cifre K (ad esempio 5)
- ❑ Se un multiplo non ha cinque cifre, inseriamo degli spazi a sinistra finché non otteniamo il numero di cifre volute

3	6	9
12	15	18

- ❑ Classe EnumeratoreMultipliInColonna

Esercizio

- Aggiungete ora i seguenti controlli:
 - Se $p = 0$, si stampi un avviso e si termini il programma
 - Se $m > n$, si scambino i valori

Esercizio: classe Punto

- ❑ Scrivere la classe Punto che rappresenta un punto del piano cartesiano
- ❑ Fra punti del piano si definiscano le seguenti funzioni
 - Distanza fra due punti
 - Punto medio fra due punti
- ❑ Si definisca anche una descrizione testuale di un oggetto di tipo Punto
- ❑ L'interfaccia pubblica della classe e' qui.