
PROGRAMMAZIONE 2

3. Primi passi in Java

Why Java?

- Java offre moltissime cose utili
 - Usato a livello industriale
 - Librerie vastissime
 - Complicato ma necessariamente complicato
- Obiettivo di Programmazione II
 - Presentare le caratteristiche essenziali della programmazione Object-Oriented
 - Illustrare come le tecniche OO aiutano nella soluzione di problemi
 - Sperimentare con Java

Oggetti e classi

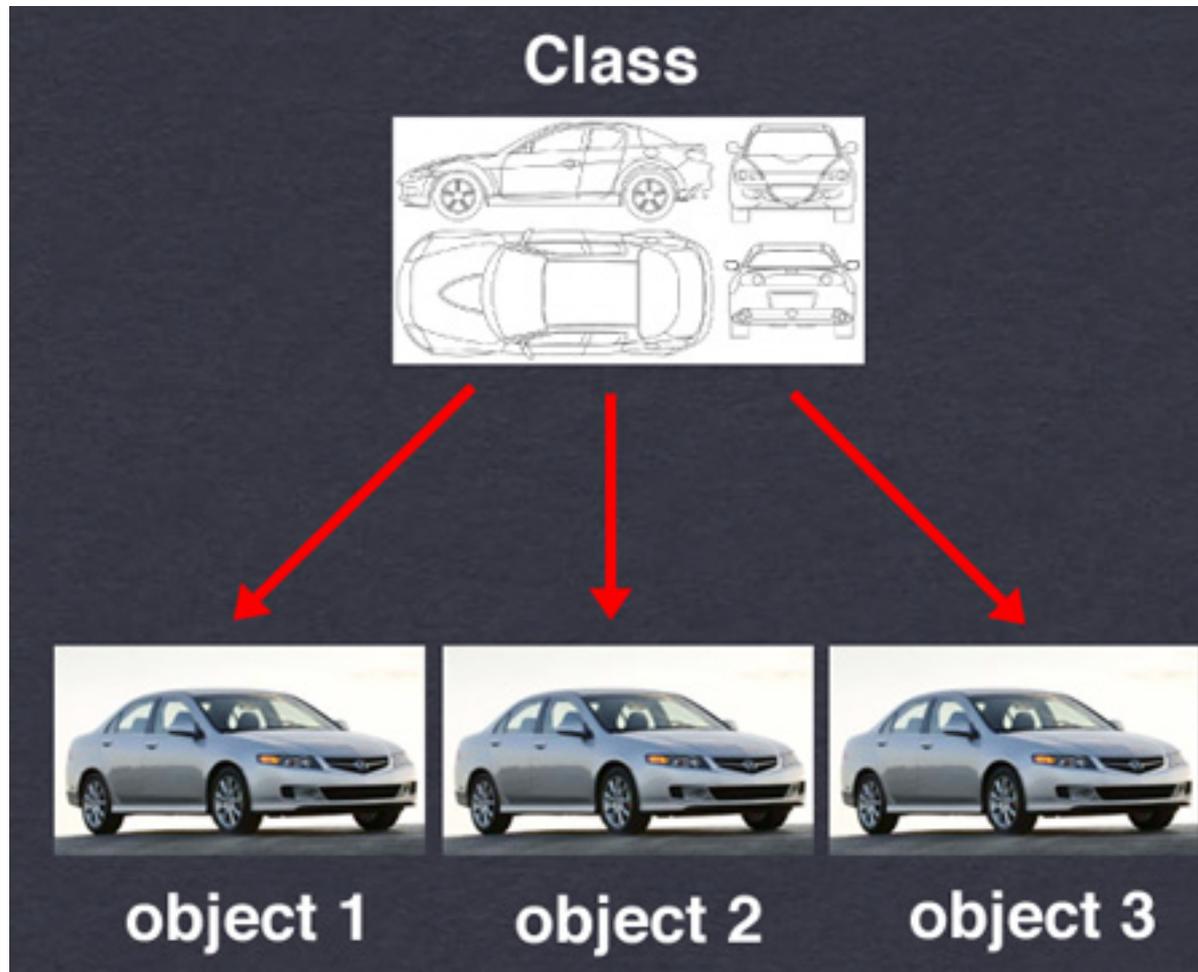
- *Oggetto*: insieme strutturato di *variabili di istanza* (stato) e *metodi* (operazioni)
- *Classe*: *modello (template)* per la creazione di oggetti

OBJECT
STATO (NASCOSTO)
METODI (PUBBLICI)

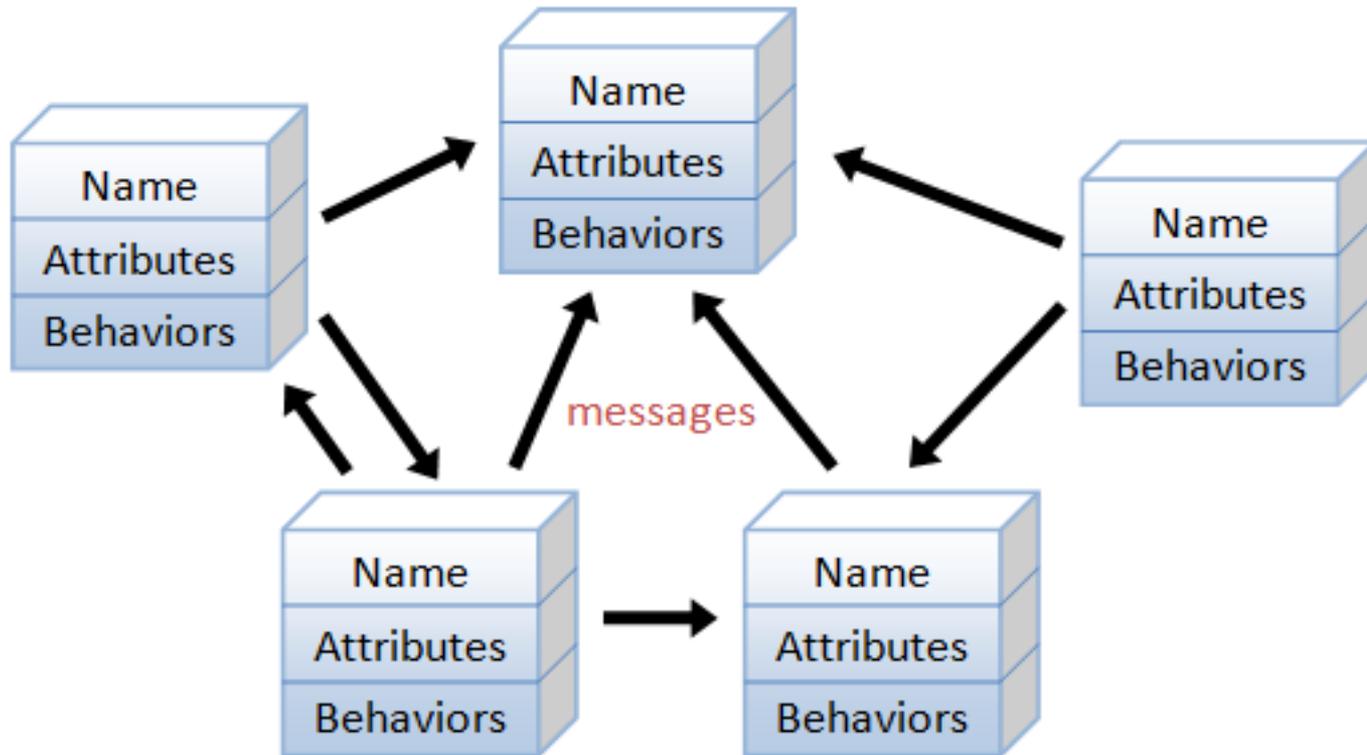
Oggetti e classi

- La definizione di una classe specifica
 - **Tipo e valori iniziali** dello stato locale degli oggetti (le variabili di istanza)
 - **Insieme delle operazioni** che possono essere eseguite (metodi)
 - **Costruttori** (uno o più): codice che deve essere eseguito al momento della creazione di un oggetto
- Ogni oggetto è una **istanza** di una classe e può (opzionalmente) implementare una **interfaccia**

Oggetti e classi



Oggetti e classi



An object-oriented program consists of many well-encapsulated objects and interacting with each other by sending messages

Un primo esempio

```
public class Counter { // nome della classe

    private int cnt; // lo stato locale

    // metodo costruttore
    public Counter ( ) { cnt = 0; }
    // metodo
    public int inc ( ) { cnt++; return cnt; }
    // metodo
    public int dec ( ) { cnt--; return cnt; }
}
```

**DICHIARAZIONE
DI CLASSE**

public = visibile fuori
dell'oggetto

private = visibile solo
all'interno dell'oggetto

Esecuzione di Java

un programma Java è mandato in esecuzione invocando un metodo speciale chiamato **main**

```
public class First {  
    public static void main(String[ ] args) {  
        Counter c = new Counter( );  
        System.out.println(c.inc( ));  
        System.out.println(c.dec( ));  
    }  
}
```

Compilare ed eseguire

```
prompt$ javac Counter.java
```

Viene creato il bytecode Counter.class

```
prompt$ javac First.java
```

Viene creato il bytecode First.class

```
prompt$ java First
```

```
1
```

```
0
```

```
prompt$
```

Cosa è il Java bytecode?

- È il linguaggio della Java Virtual Machine
- Load & store (e.g. `aload_0`, `istore`)
- Arithmetic & logic (e.g. `ladd`, `fcmpl`)
- Object creation & manipulation (`new`, `putfield`)
- Operand stack management (e.g. `swap`, `dup2`)
- Control transfer (e.g. `ifeq`, `goto`)
- Method invocation & return (e.g. `invokespecial`, `areturn`)
- Visualizzabile con `javap` !!
 - E anche editabile: ad esempio l'appena rilasciato [BCEL](#)

Creare oggetti

Dichiarare una variabile di tipo Counter

Invocare il costruttore per **creare** l'oggetto di tipo Counter

```
Counter c;  
c = new Counter( )
```

Soluzione alternativa: fare tutto in un passo!!

```
Counter c = new Counter( );
```

Costruttori con parametri

```
public class Counter { // nome della classe

    private int cnt; // lo stato locale

    // metodo costruttore
    public Counter (int v0) { cnt = v0; }
    // metodo
    public int inc ( ) { cnt++; return cnt; }
    // metodo
    public int dec ( ) { cnt--; return cnt; }
}
```

DICHIARAZIONE DI CLASSE

public = visibile fuori
dell'oggetto

private = visibile solo
all'interno dell'oggetto

Costruttori con parametri

```
public class First {  
    public static void main(String[ ] args) {  
        Counter c = new Counter(25);  
        System.out.println(c.inc( ));  
        System.out.println(c.dec( ));  
    }  
}
```

Strutture mutabili

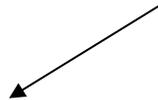
Ogni variabile di oggetto in Java denota una entità mutabile

```
Counter C;  
C = new Counter(5);  
C = new Counter(10);  
C.inc( );  
  
// quale è il valore dello stato locale?
```

Il valore NULL

Il valore **null** è generico e può essere assegnato a qualunque variabile di tipo riferimento

Restituisce un oggetto di tipo Counter o **null** se non lo trova



```
Counter c = cercaContatore( );  
if (C == null) System.out.println("contatore non trovato");
```

Attenzione: come in C

= **singolo**: assegnamento

== **doppio**: test di uguaglianza

Nello heap...

- Gli oggetti Java sono memorizzati nello heap
- Nello heap vengono allocate
 - variabili di istanza, quando si crea un oggetto
 - variabili statiche (o di classe), quando è caricata una classe
- Le variabili allocate nello heap sono inizializzate dal sistema
 - con **0** (zero), per le variabili di tipi numerici
 - con **false**, per le variabili di tipo **boolean**
 - con **null**, per le variabili di tipo riferimento
- Le variabili dichiarate localmente in metodi/costruttori non vengono inizializzate per default: bisogna assegnare loro un valore prima di leggerle

Stato locale

- Modificatori: meccanismo per controllare l'accesso allo stato locale dell'oggetto
 - Public: visibile/accessibile da ogni parte del programma
 - Private: visibile/accessibile solo all'interno della classe
- Design Pattern (suggerimento grossolano)
 - Tutte le variabili di istanza: private
 - Costruttori e metodi: public

Riassunto...

- Il “frammento imperativo” di Java richiama da vicino la sintassi del C
 - **int x = 3;** // dichiara x e lo inizializza al valore 3
 - **int y;** // dichiara y e gli viene assegnato il valore di default 0
 - **y = x+3;** // assegna a y il valore di x incrementato di 3

- λ // dichiara un oggetto C di tipo Counter e lo inizializza con
λ // il costruttore
λ **Counter c = new Counter();**

- λ **Counter d;** // dichiara d e il suo valore di default è **null**

- λ **d = c;** // assegna a d l’oggetto denotato da c => **Aliasing!**

Alcuni comandi...

- Condizionali
 - **if** (cond) stmt1;
 - **if** (cond) { stmt1; stmt2; }
 - **if** (cond) { stmt1; stmt2; } **else** { stmt3; stmt4; }

- Iterativi
 - **while** (exp) { stmt1; stmt2; }
 - **do** { stmt1; stmt2; } **until** (exp);
 - **for** (init; term; inc) { stmt1; stmt2; }

Demo

```
class WhileDemo {
    public static void main(String[ ] args) {
        int count = 1;
        while (count < 11) {
            System.out.println("Count is: " + count);
            count++;
        }
    }
}

class ForDemo {
    public static void main(String[ ] args) {
        for(int i = 1; i < 11; i++)
            System.out.println("Count is: " + i);
    }
}
```

Demo 2

```
class BreakDemo {
    public static void main(String[ ] args) {
        int[ ] arrayOfInts = { 32, 87, 3, 589, 12, 1076, 2000, 8, 622, 127 };
        int i, searchfor = 12;
        boolean foundIt = false;

        for (i = 0; i < arrayOfInts.length; i++) {
            if (arrayOfInts[i] == searchfor) {
                foundIt = true;
                break;
            }
        }

        if (foundIt) System.out.println("Found " + searchfor + " at index " + i);
        else System.out.println(searchfor + " not found in the array");
    }
}
```

Tipi primitivi

- **int** // *standard integers*
- **byte, short, long** // *other flavors of integers*
- **char, float** // *unicode characters*
- **double** // *floating-point numbers*
- **boolean** // *true and false*
- ***String non è un tipo primitivo (ma quasi...)***

Interfacce in Java

Tipi in Java

- Java è un linguaggio fortemente tipato (ogni entità ha un tipo)
- Le classi definiscono il tipo degli oggetti
 - Classe come definizione del contratto di uso degli oggetti che appartengono a quella classe
- Java prevede un ulteriore meccanismo per associare il tipo agli oggetti: le **interfacce**

Java Interface

- Una interfaccia definisce il tipo degli oggetti in modo dichiarativo: non viene presentato il dettaglio della implementazione
- Interfaccia = Contratto d'uso dell'oggetto

Esempio

Nome

```
public interface Displaceable {  
    public int getX ( );  
    public int getY ( );  
    public void move(int dx, int dy);  
}
```

Dichiarazione
dei tipi dei metodi

Una implementazione...

```
public class Point implements Displaceable {  
    private int x, y;  
    public Point(int x0, int y0) {  
        x = x0;  
        y = y0;  
    }  
    public int getX( ) { return x; }  
    public int getY( ) { return y; }  
    public void move(int dx, int dy) {  
        x = x + dx;  
        y = y + dy;  
    }  
}
```

Devono essere implementati tutti i metodi dell'interfaccia

Un'altra!!

```
class ColorPoint implements Displaceable {  
    private Point p;  
    private Color c;  
  
    ColorPoint (int x0, int y0, Color c0) {  
        p = new Point(x0,y0); c = c0;  
    }  
    public void move(int dx, int dy) {  
        p.move(dx, dy);  
    }  
    public int getX( ) { return p.getX( ); }  
    public int getY( ) { return p.getY( ); }  
    public Color getColor( ) { return c; }  
}
```

Oggetti che implementano la stessa interfaccia possono avere stato locale differente

Delega all'oggetto point

Numero maggiore di metodi di quelli previsti dal contratto

Tipi e interfacce

- Dichiarare variabili che hanno il tipo di una interfacce

```
Diplaceable d;  
d = new Point(1, 2);  
d.move(-1, 1)
```

- Assegnare una implementazione

```
d = new ColorPoint(1, 2, new Color("red"));  
d.move(-1, 1);
```

Sotto-tipi

- La situazione descritta illustra il fenomeno del subtyping (sotto-tipo): un tipo A è un sotto-tipo di B se un oggetto di tipo A in grado di soddisfare tutti gli obblighi che potrebbero essere richiesti dall'interfaccia (o una classe) B
- Intuitivamente, un oggetto di tipo A può fare qualsiasi cosa che può fare (un oggetto di tipo) B
- Maggiori dettagli in seguito (quando ColorPoint potrà essere *sotto-classe* di Point!!)

Interfacce multiple

```
public interface Area {  
    public double getArea( );  
}
```

```
public class Circle implements Displaceable, Area {  
    private Point center;  
    private int rad;  
  
    public Circle(int x0, int y0, int r0) {  
        rad = r0; center = new Point(x0, y0);  
    }  
  
    public double getArea ( ) {  
        return Math.PI * rad * rad;  
    }  
  
    public int getRadius( ) { return rad; }  
    public getX( ) { return center.getX( ); }  
    public getY( ) { return center.getY( ); }  
    public move(int dx, int dy) { center.move(dx, dy); }  
}
```

Esempi d'uso

```
Circle c = new Circle(10,10,5);  
Displaceable d = c;  
Area a = c;
```

```
Rectangle r = new Rectangle(10,10,5,20);  
d = r;  
a = r;
```

Metodi statici

Una prima analisi

- Alcune caratteristiche di Java richiedono una conoscenza dettagliata delle librerie
- Sistemi di supporto forniscono molti strumenti per programmare con Java (Eclipse è un esempio significativo)
- La nostra risposta: affrontiamo il problema in termini di *problem solving*

Espressioni vs. Comandi

- Java ha sia espressioni che comandi!
 - Le espressioni restituiscono valori
 - I comandi operano via *side effect*

Metodi statici

```
public class Max {  
    public static int max (int x, int y) {  
        if (x > y) return x;  
        else return y;  
    }  
  
    public static int max3 (int x, int y, int z) {  
        return max(max(x, y), z) ;  
    }  
}
```

simile alla
definizione di
una funzione

```
public class Test {  
    public static void main (String[ ] args) {  
        System.out.println(Max.max(3, 4));  
    }  
}
```

Metodi statici

- Sono metodi indipendenti dall'oggetto (valgono per tutti gli oggetti della classe)
 - Non possono dipendere dai valori delle variabili di istanza
- Quando devono essere usati?
 - Per la programmazione non OO
 - Per il metodo main
- I metodi non statici sono entità dinamiche!
 - Devono conoscere e lavorare sulle variabili di istanza degli oggetti

Metodi statici

- I metodi statici sono “funzioni” definite globalmente
- Variabili di istanza *static* sono variabili globali accessibili tramite il nome della classe
- Variabili di istanza statiche non possono essere inizializzate nel costruttore della classe (dato che non possono essere associate a oggetti istanza della classe)

Esempio

```
public class C {  
    private static int big = 23;  
    public static int m(int x) {  
        return big + x; //OK  
    }  
}
```

```
public class C {  
    private static int big = 23;  
    private int nonStaticField;  
    private void setIt(int x) { nonStaticField = x + x; }  
    public static int m(int x) {  
        setIt(x);    // Errore: un metodo static non può  
                    // accedere a metodi non statici e a  
                    // variabili di istanza non statiche  
    }  
}
```

Quindi?

- I metodi statici sono utilizzati per implementare quelle funzionalità che non dipendono dallo stato dell'oggetto
- Esempi significativi nella API Math che fornisce funzioni matematiche come `Math.sin`
- Altri esempio sono dati dalle funzioni di conversione: `Integer.toString` e `Boolean.valueOf`



Java Demo

Liste in Java (*à la* OCaml)

```
interface StringList {  
    public boolean isNil( );  
    public String hd( );  
    public StringList tl( );  
}
```

```
class Cons implements StringList {  
    private String head;  
    private StringList tail;  
    public Cons (String h, StringList t) {  
        head = h; tail = t; }  
    public boolean isNil( ) {  
        return false; }  
    public String hd( ) {  
        return head ; }  
    public StringList tl( ) {  
        return tail; }  
}
```

```
class Nil implements StringList {  
  
    public boolean isNil( ) {  
        return true; }  
    public String hd( ) {  
        return null; }  
    public StringList tl( ) {  
        return null; }  
}
```

Operare su liste

```
StringList x = new Cons("Cowa", new Cons("Bunga", new Nil( )))
```

- Regole pragmatiche generali
 - Per ogni tipo di dato definire la relativa interfaccia
 - Aggiungere una classe per ogni costruttore

Operare su liste

- Con ricorsione...

```
public static int numberOfStrings (StringList pl) {  
    if (pl.isNil( )) { return 0; }  
    else { return 1 + numberOfStrings (pl.tl( )); }  
}
```

- ...o iterazione!

```
public static int numberOfStrings (StringList pl) {  
    int count = 0 ;  
    StringList curr = pl;  
    while (! Curr.isNil( )) {  
        count = count + 1;  
        curr = curr.tl( );  
    }  
    return count ;  
}
```

Usare variabili di istanza per
value-oriented programming

Higher-order?!?

```
public static StringList Map (??? f, StringList pl) {
    if (pl.isNil( )) { return new Nil( ); }
    else { return new Cons(???, Map(f, pl.tl( ))); }
}

public static testMap( ) {
    StringList x = new Cons("Cowa Bunga", new Nil( ));
    StringList y = map(???, x);
    assertEquals(y.hd( ), "COWA BUNGA");
}
```

Con le interfacce!!

```
Interface Fun { public static String apply (String x); }
Class UpperCaseFun implements Fun {
    public static String apply (String x) {
        return x.toUpperCase( );
    }
}
```

```
public static StringList Map (Fun f, StringList pl) {
    if (pl.isNil( )) { return new Nil( ); }
    else { return new Cons(f.apply(pl.hd( )), Map(f, pl.tl( ))); }
}
public static testMap( ) {
    StringList x = new Cons("Cowa Bunga", new Nil( ));
    StringList y = map(new UpperCaseFun( ), x);
    assertEquals(y.hd( ), "COWA BUNGA");
}
```

Le stringhe in Java

Java String

- Le stringhe (sequenze di caratteri) in Java sono una classe predefinita
 - `"3" + " " + "Volte 3"` equivale a `"3 Volte 3"`
 - Il `"+"` è anche l'operatore di concatenazione di stringhe
- Le stringhe sono oggetti immutabili (*a là OCaml*)

Uguaglianza

- Java ha due operatori per testare l'uguaglianza
 - `o1 == o2` restituisce true se le variabili `o1` e `o2` denotano lo stesso riferimento (pointer equality)
 - `o1.equals(o2)` restituisce true se le variabili `o1` e `o2` denotano due oggetti identici (deep equality)
- Esempio
 - `String("test").equals("test")` --> true
 - `new String("test") == "test"` --> false
 - `new String("test") == new String("test")` --> false

Un quesito interessante...

```
String s1 = "Java";  
String s2 = "Java";
```

```
s1.equals(s2) // true... perché?  
s1==s2 // true... perché?
```

[approfondire gli [“String literals”](#)]

Un quesito più standard...

```
String str1 = new String("Java");  
String str2 = new String("Java");
```

```
str1.equals(str2) // true: stesso contenuto  
str1==str2 // false: oggetti differenti
```

String: oggetti immutabili!

```
public class Test {  
    public static void main(String[ ] args) {  
        String s1 = "Cowa";  
        if (s1.equals(s1.concat("Bunga"))  
            System.out.println("True!");  
        else  
            System.out.println("False!");  
    }  
}
```

Java Assert

Assert

- Java fornisce una primitiva linguistica per “testare” proprietà di un programma
- Il comando **assert**
 - `assert booleanExpression;`
 - valuta l’espressione booleana
 - se l’espressione viene valutata true il comando non modifica lo stato, se l’espressione restituisce false viene sollevata l’eccezione **AssertionError**

Assert

- **assert booleanExpression : expression;**
- In questo caso, se l'espressione booleana viene valutata false la seconda espressione è utilizzata all'interno del messaggio di **AssertionError**
- La seconda espressione può avere qualunque tipo con l'eccezione del tipo **void**

Invarianti

```
if (i % 3 == 0) {  
    ...  
} else if (i % 3 == 1) {  
    ...  
} else { // we know (i % 3 == 2)  
    ...  
}
```

Se la variabile i ha valore negativo
l'assert solleva un errore

```
if (i % 3 == 0) {  
    ...  
} else if (i % 3 == 1) {  
    ...  
} else {  
    assert i % 3 == 2 : i;  
}
```

Assert e contratti

- Noi utilizzeremo il comando assert per supportare la programmazione “by contract”
 - Precondizioni
 - Postcondizioni
 - Invarianti di rappresentazione

Esempio

```
private void setRefreshRate(int rate) {  
    @REQUIRES (rate <= 0 || rate > MAX_REFRESH_RATE)  
    :  
    :  
}
```

```
private void setRefreshInterval(int rate) {  
    assert rate > 0 && rate <= 1000 : rate;  
    :  
    :  
}
```

Abilitare assert

- Il comando `assert` nella normale esecuzione di applicazioni Java non ha alcun effetto
- Le asserzioni devono essere abilitate
 - `prompt$ java -enableassertions prog`
 - `prompt$ java -ea prog`