

Esercitazione di laboratorio di informatica

Introduzione alle classi Java (3' esercizio)

Obiettivo dell'esercitazione: Progettare una classe che descriva i libri presenti in una biblioteca.

Situazione reale:

Una biblioteca pubblica possiede diversi libri, ogni libro si distingue per titolo, autore, anno di pubblicazione, casa editrice, numero di pagine, formato, genere, argomento, etc,etc

Ad ogni libro e' associata una segnatura per indicare univocamente la posizione negli scaffali della biblioteca. La segnatura e' un codice alfanumerico che rappresenta le 'coordinate' del libro all'interno della biblioteca, cioe' l'esatta posizione negli scaffali della biblioteca.

Quando il libro viene prestato la bibliotecaria segna su un cartellino la data del prestito, la data di consegna ed il numero della tessera della persona che ha preso il libro in prestito.

Indicazioni aggiuntive:

Dopo aver progettato la classe costruire una classe di prova che permetta di istanziare la classe libro.

Suggerimenti:

Soffermarsi a comprendere la situazione reale che si deve modellizzare, si focalizzi l'attenzione soprattutto su quali possano essere gli attributi che devono essere implementati nella classe libro.

Parte facoltativa:

Progettare un metodo che permetta di comprendere quando il libro non sia stato restituito pur essendo scaduto il periodo del prestito.

Consegna: Lo studente **deve** effettuare la consegna mediante upload sulla piattaforma Moodle. I documenti da consegnare sono i seguenti:

1. Il diagramma UML completo
2. La codifica in linguaggio java (il progetto netbeans compresso)
3. Almeno 5 prove differenti del programma prodotto ottenute mandando in esecuzione il programma e riportando sul word processor l'output ottenuto.

Tutti i documenti devono essere redatti in formato elettronico e **si devono evitare le scannerizzazioni di qualsiasi diagramma o foglio scritto prima a mano.**

La relazione deve riportare nome,cognome e classe dello studente, compagni di gruppo e data di consegna.

Durata: 3 ore di lezione .