

Università degli studi di Ferrara
Corso di laurea in Informatica
a.a. 2010-2011

Tutorato di Linguaggi 2 e Laboratorio

Dr. Giacomo Spettoli

(31/01/2011)



BlueJ

*“BlueJ is
a Java™ development
environment
specifically designed
for teaching at an
introductory level”*



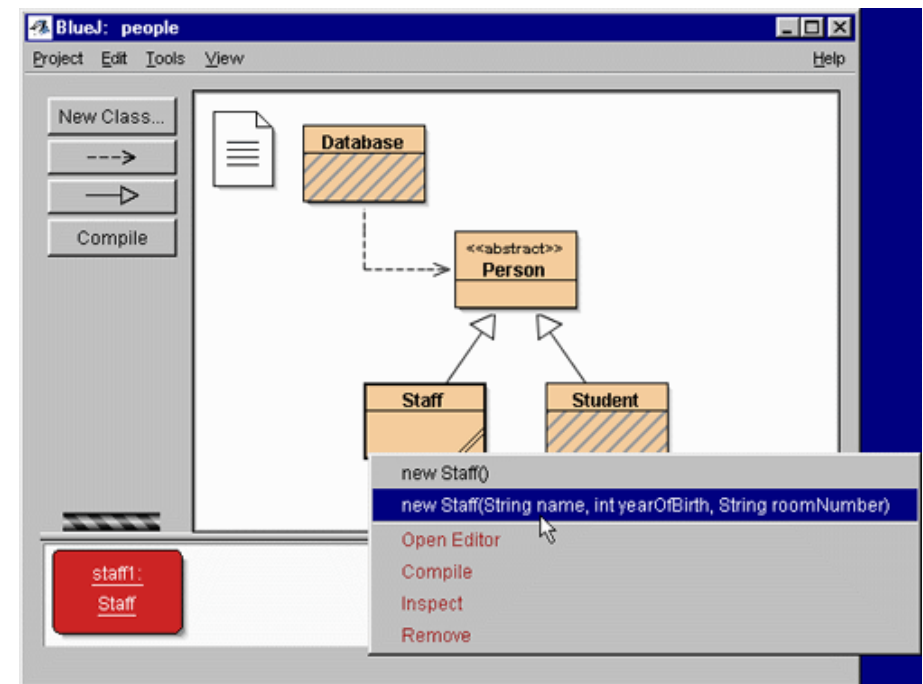
<http://www.bluej.org>



BlueJ

Perchè BlueJ?

- Rappresentazione grafica di classi e oggetti
- Interfaccia semplice
- implementazione velocizzata: Le nuove classi hanno già la struttura della classe, i commenti JavaDoc, un costruttore e qualche metodo di esempio
- Possibilità Istanziare nuovi oggetti di una classe in un “banco di prova” in maniera grafica
- Ispezionare lo stato attuale degli oggetti e dei suoi campi
- Test dei singoli metodi



Esercizio su I/O e Eccezioni: TicketMachine

- Scrivere una classe TicketMachine
- Gli attributi sono:
 - Balance → importo in monete inserito
 - Price → prezzo del singolo biglietto
 - Total → incasso totale
- I metodi sono (oltre ai setter e getter):
 - **insertMoney**: chiede all'utente di inserire un numero intero corrispondente alle monete da inserire (gestione delle eccezioni di IO e di Cast)
 - **printTicket**: controlla se sono state inserite abbastanza monete, stampa il biglietto e poi scala dal balance il valore del singolo biglietto. Se non si è raggiunto l'importo, dice quante monete bisogna ancora inserire.
 - **refundBalance**: azzera il balance e “restituisce i soldi”
 - **console**: stampa una console interattiva. Ci sono 4 possibili azioni: stampa biglietto, inserisci monete, restituisci soldi ed esci. Stampa a video anche alcune informazioni di funzionamento come il balance attuale e il total.
- Il prezzo del biglietto deve essere inserito da console prima di creare la TicketMachine (BufferedReader)
- Il metodo main istanzia semplicemente una nuova TicketMachine e poi chiama su di essa il metodo *console*.

