

COMPITO DI LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE E LABORATORIO

17 settembre 2015 (Tot. 16 punti) Tempo: 2h

Si scriva un programma in Java per la gestione del calendario sportivo della squadra di pallavolo di serie A1 Modena Volley. Il programma deve leggere da un file di testo *partite.txt* le partite giocate dalla squadra. Queste possono essere di due tipi: in casa e fuori casa. Il file *partite.txt* descrive una partita per riga: il primo carattere è *c* per indicare che è stata giocata in casa e *f* per indicare che è stata giocata fuori casa. Dopo il primo carattere ci sono uno o più spazi e poi le informazioni sulla partita.

Per le partite in casa, il primo carattere è seguito dal nome del palazzetto (stringa priva di spazi), la data (stringa nel formato gg-mm-aaaa), l'ora (stringa nel formato hh:mm), il risultato (stringa nel formato n-n) e un intero indicante se la partita è stata vinta (1) o meno (0).

Per le partite fuori casa, il primo carattere è seguito dal nome della città ospitante (stringa priva di spazi), la data (stringa nel formato gg-mm-aaaa), l'ora (stringa nel formato hh:mm), il risultato (stringa nel formato n-n) e un intero indicante se la partita è stata vinta (1) o meno (0).

1. Il programma deve leggere il seguente file *partite.txt*:

```
c PalaPanini 27-10-2015 20:30 3-1 1
f Verona 01-11-2015 20:30 3-2 1
c PalaPanini 03-11-2015 20:30 3-0 1
c PalaPanini 06-11-2015 18:00 1-3 0
f Latina 08-11-2015 18:00 3-0 1
f Civitanova 11-11-2015 18:00 0-3 0
f Milano 14-11-2015 20:00 3-2 1
c PalaPanini 10-11-2015 18:30 2-3 0
```

e memorizzare le partite.

2. Il programma deve inoltre stampare a video l'elenco delle partite in una tabella con queste intestazioni:
Palazzetto Città Data Ora Risultato
Per gli attributi che non si applicano ad una partita (Palazzetto per le partite fuori casa e Città per quelle in casa) si stampi "-".
3. Il programma deve stampare a video il numero totale di partite finora giocate in casa e fuori casa, e per ciascuno dei due tipi il numero di partite vinte.
4. Il programma deve infine leggere da riga di comando una città e stampare la partita corrispondente, oppure il messaggio "Partita non ancora giocata".

Il programma deve sfruttare incapsulamento e astrazione al massimo grado.

Il programma deve avere una interfaccia testuale che usi la console.

Si può accedere alla pagina del corso a

<http://www.unife.it/scienze/informatica/insegnamenti/linguaggi-di-programmazione-e-laboratorio>

e alla documentazione su Java a

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>