

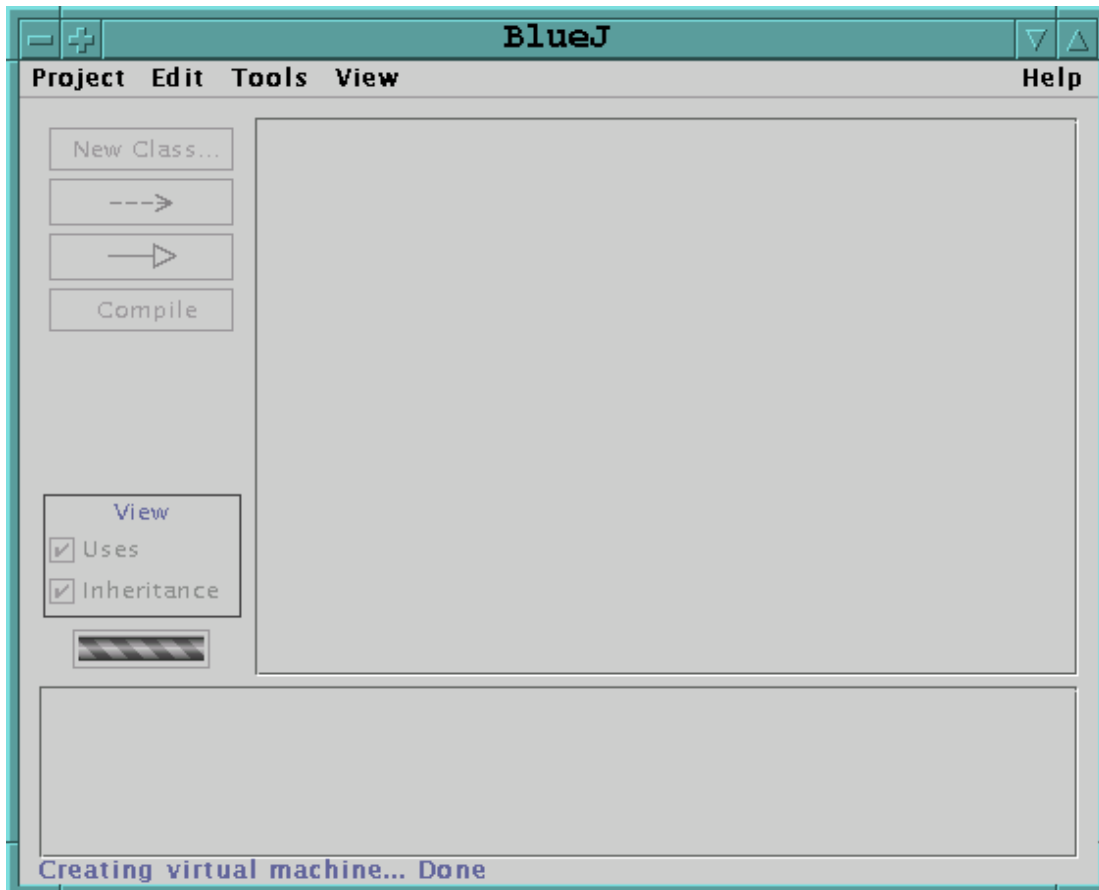
BlueJ

Vi permette di definire classi, e di usarle, senza bisogno del prompt dei comandi.

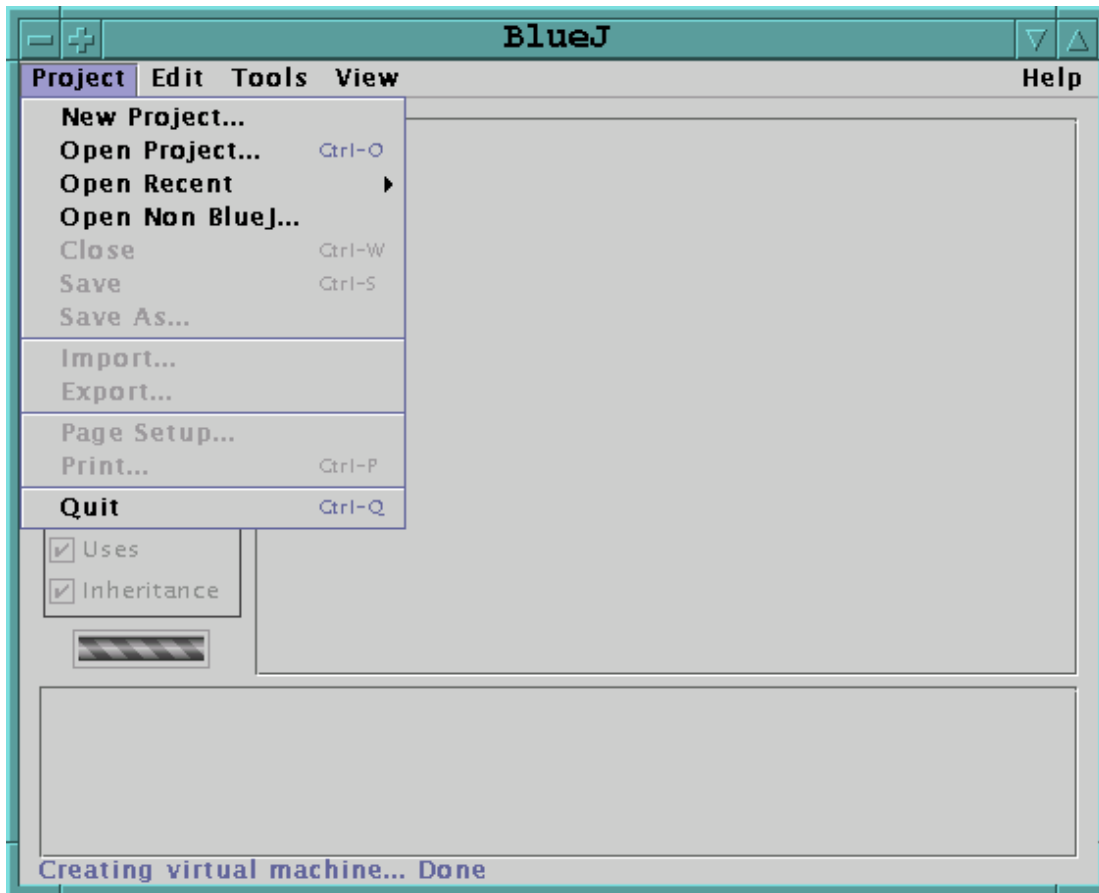
Finestra iniziale

La prima volta che si usa, bisogna prima dire dove sta `java.exe`

In laboratorio, non è necessario

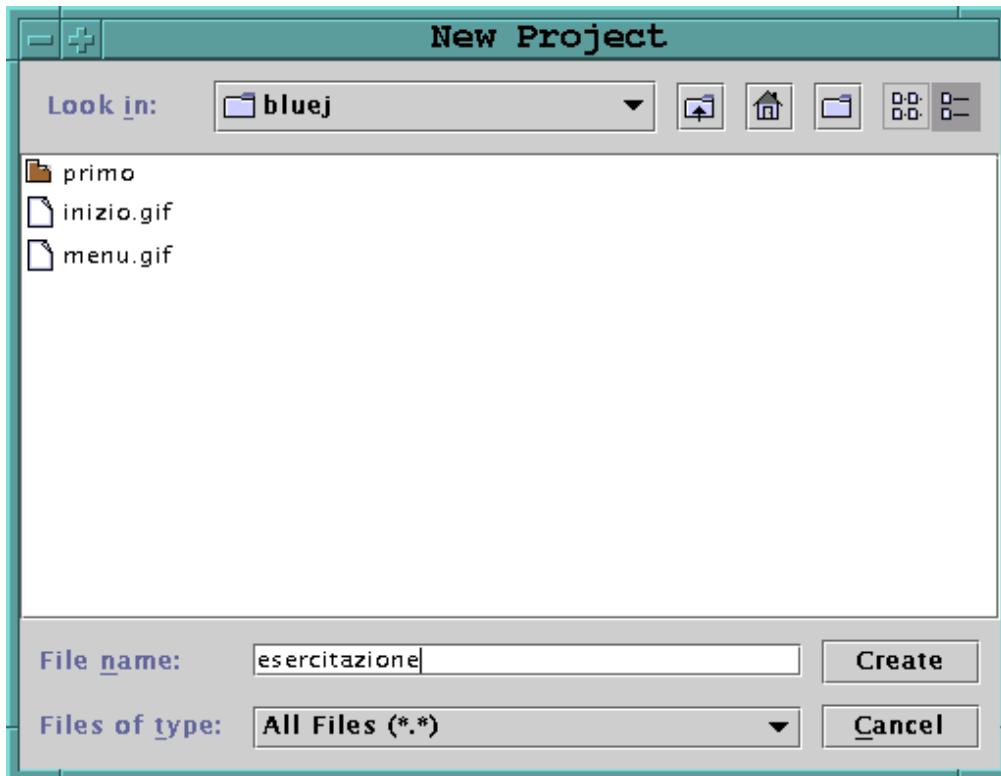


Menu' project



Creare un nuovo progetto

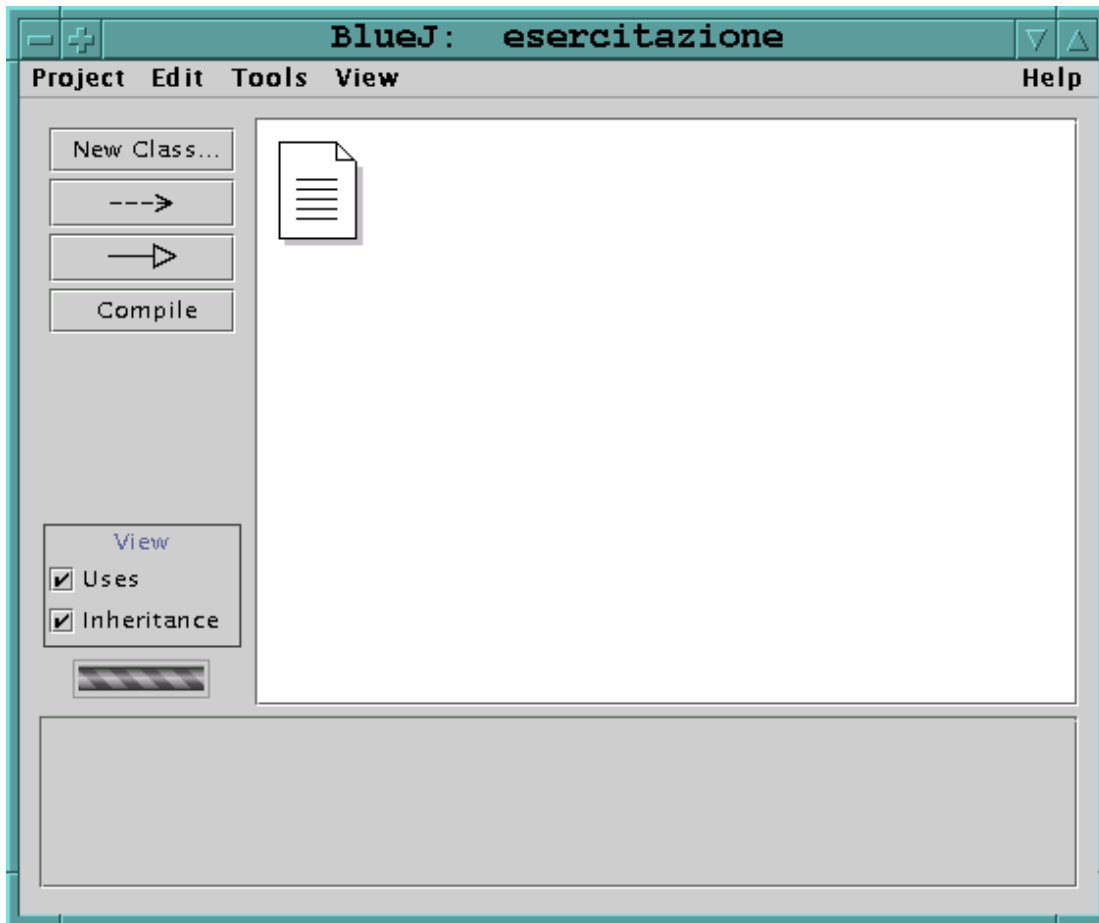
Scegliere il nome del nuovo progetto



Scrivendo "esercitazione" viene creato un progetto con questo nome.

Un progetto è un insieme di classi

Il progetto appena creato



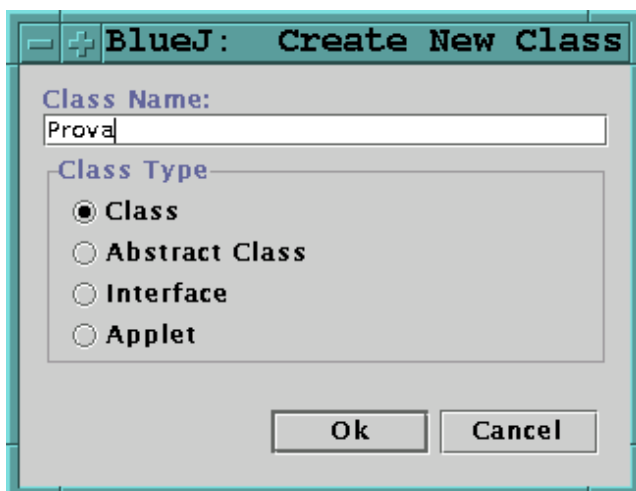
L'icona è un file che contiene delle informazioni sul progetto.

Non è necessario scriverci niente.

Premendo il pulsante "New Class..." si può creare una nuova classe.

Creare una nuova classe

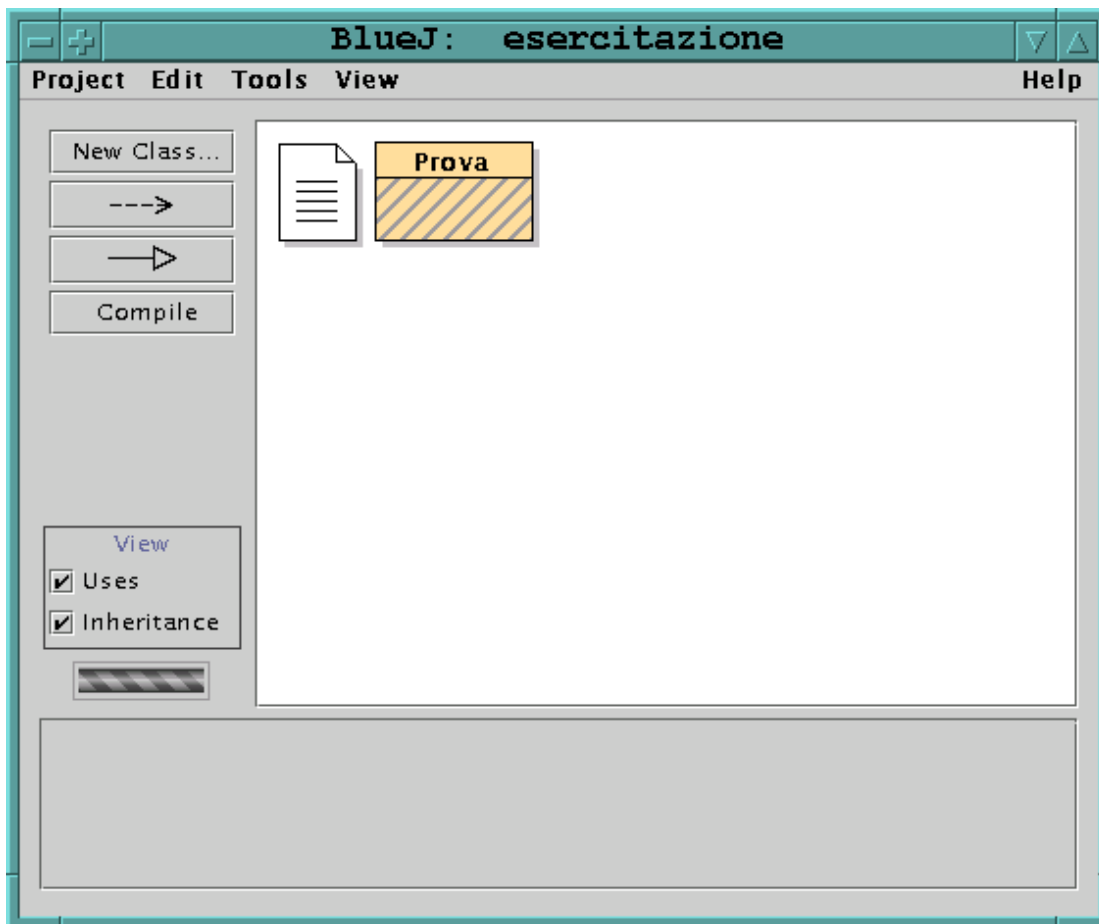
Scegliere il nome della nuova classe.



Scrivendo Prova viene creata la classe Prova

Dopo aver creato la classe

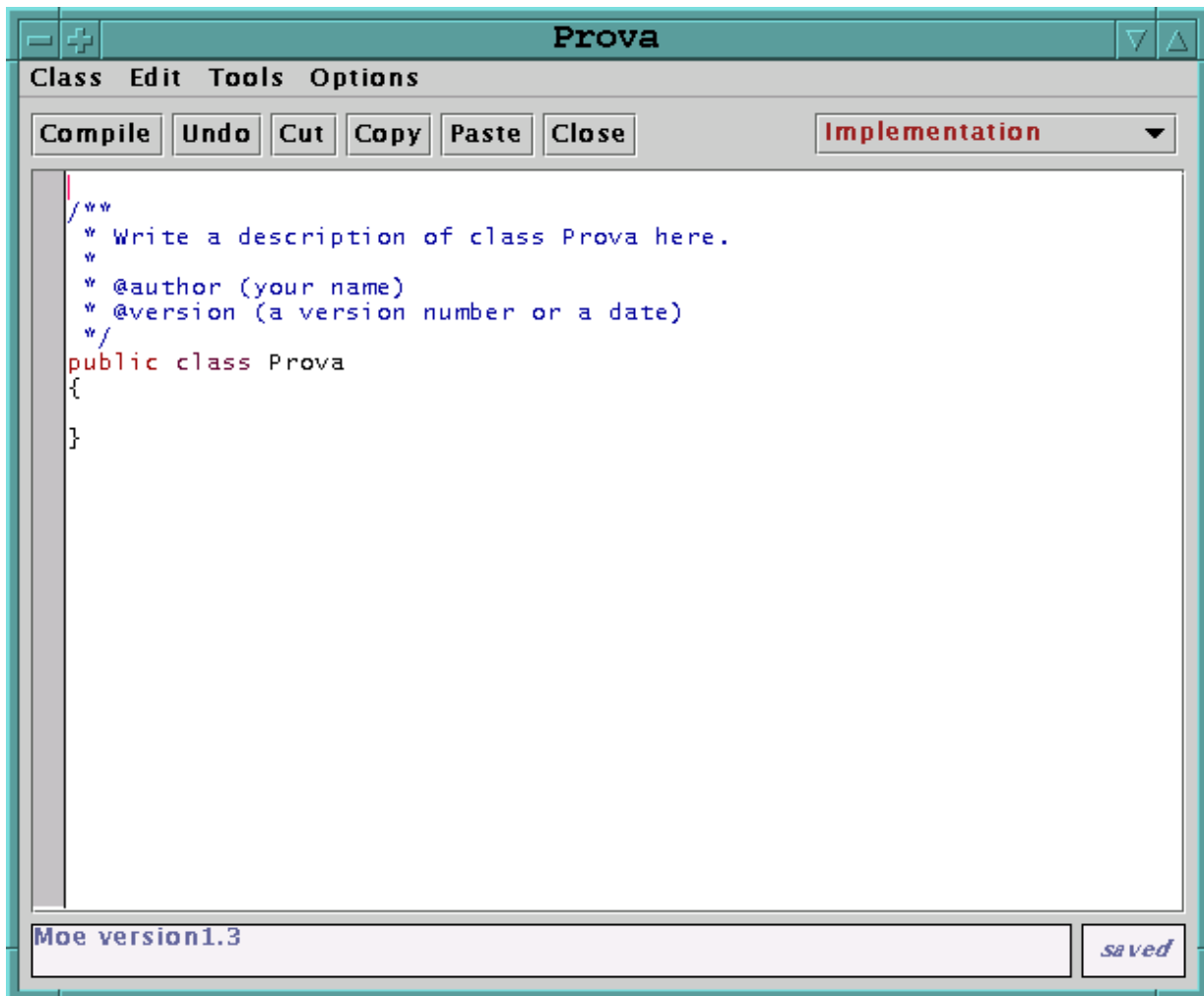
La classe appare nella finestra di destra.



Con un doppio click, si può scrivere la definizione della classe.

Edit della classe

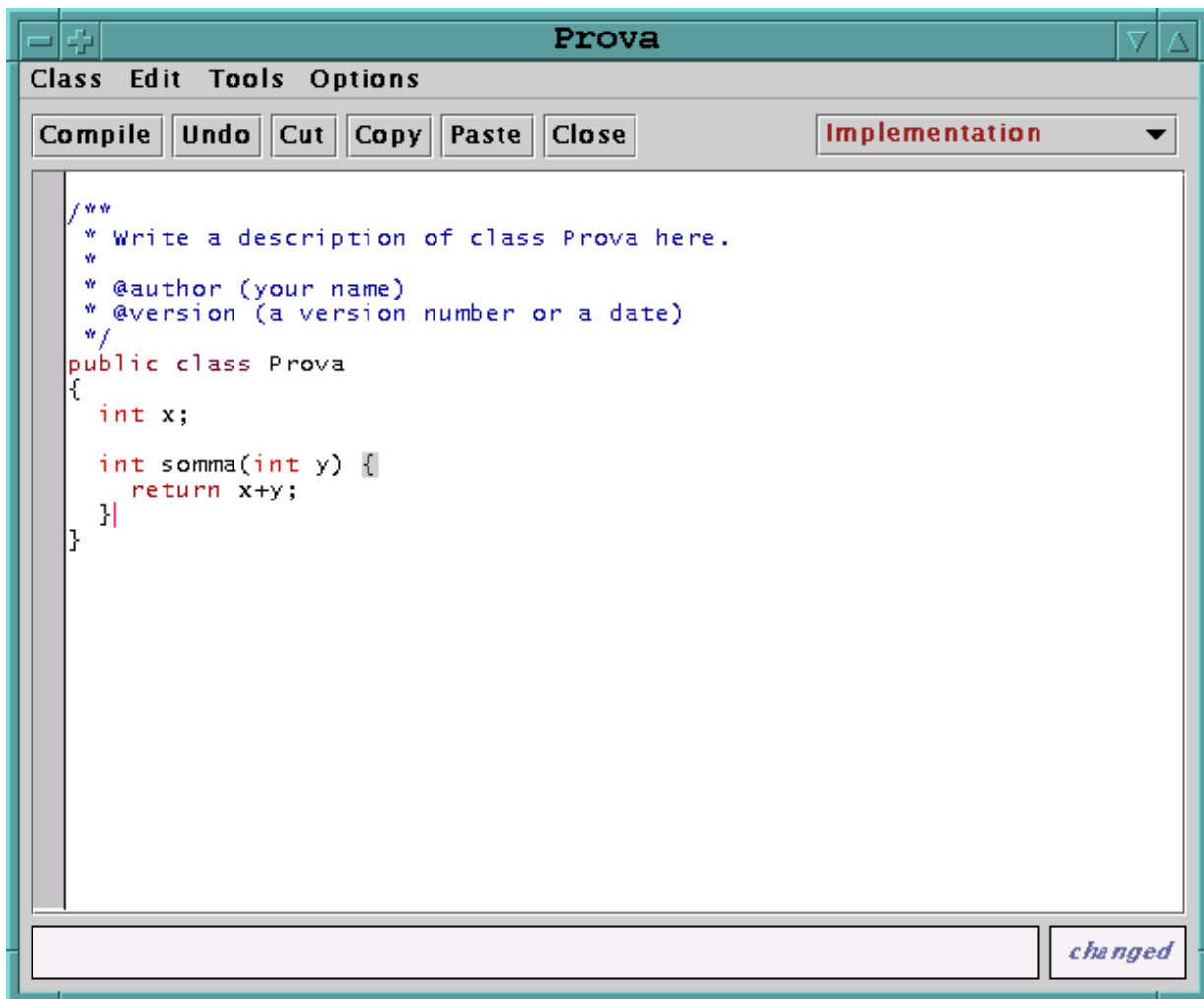
Dopo aver fatto il doppio click, si apre l'editor della classe.



La parte `class Prova` appare già.

Il resto della classe lo dovete scrivere voi.

Un esempio di classe

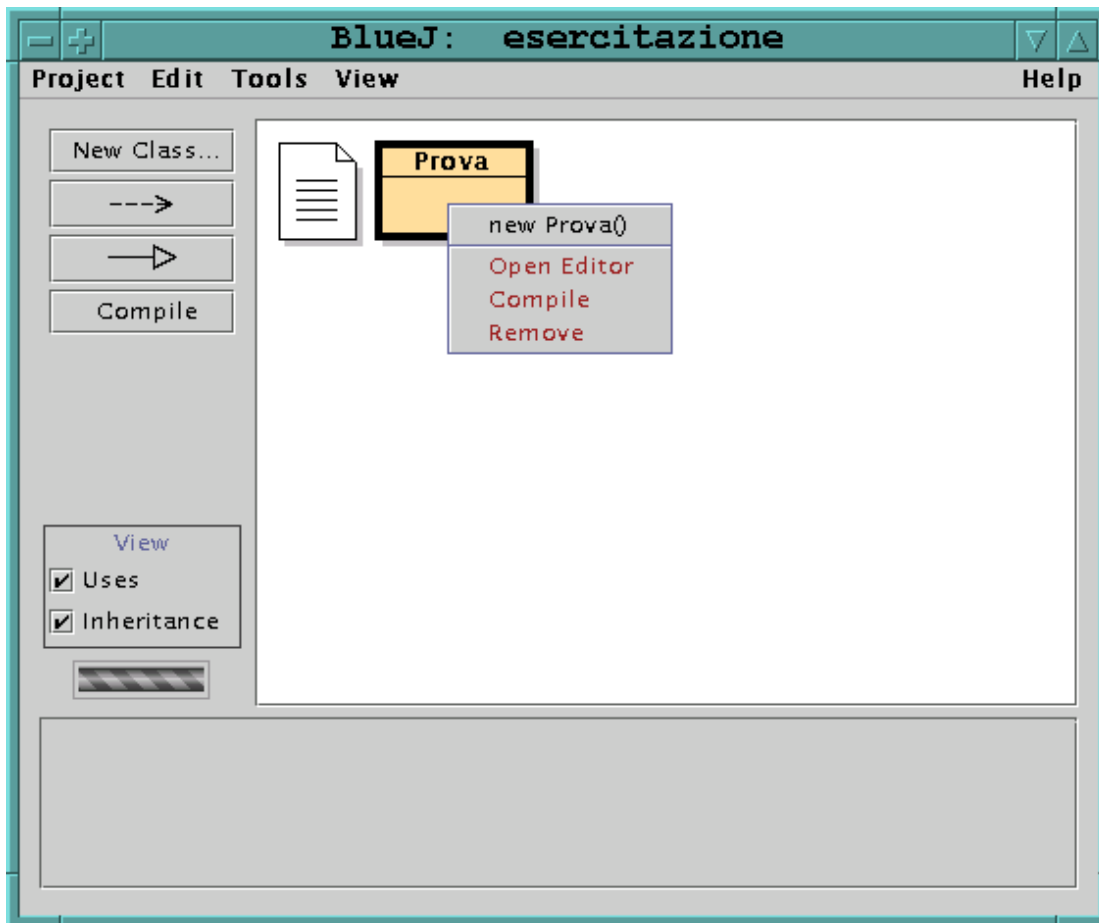


Notare le parentesi graffe evidenziate!

Quando si scrive una parentesi, viene evidenziata l'altra.

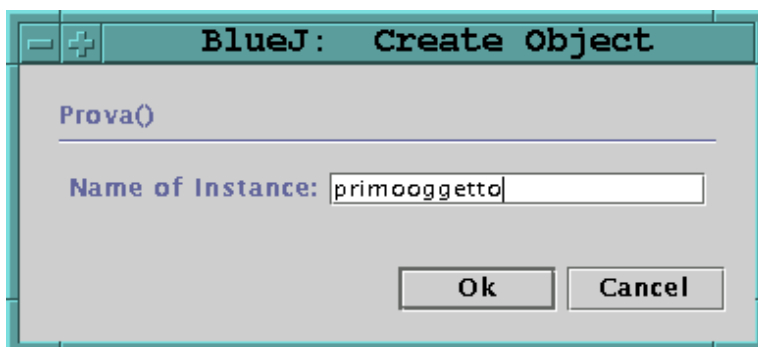
Uso della classe

Con il tasto di destra: possiamo invocare il costruttore e creare un oggetto.

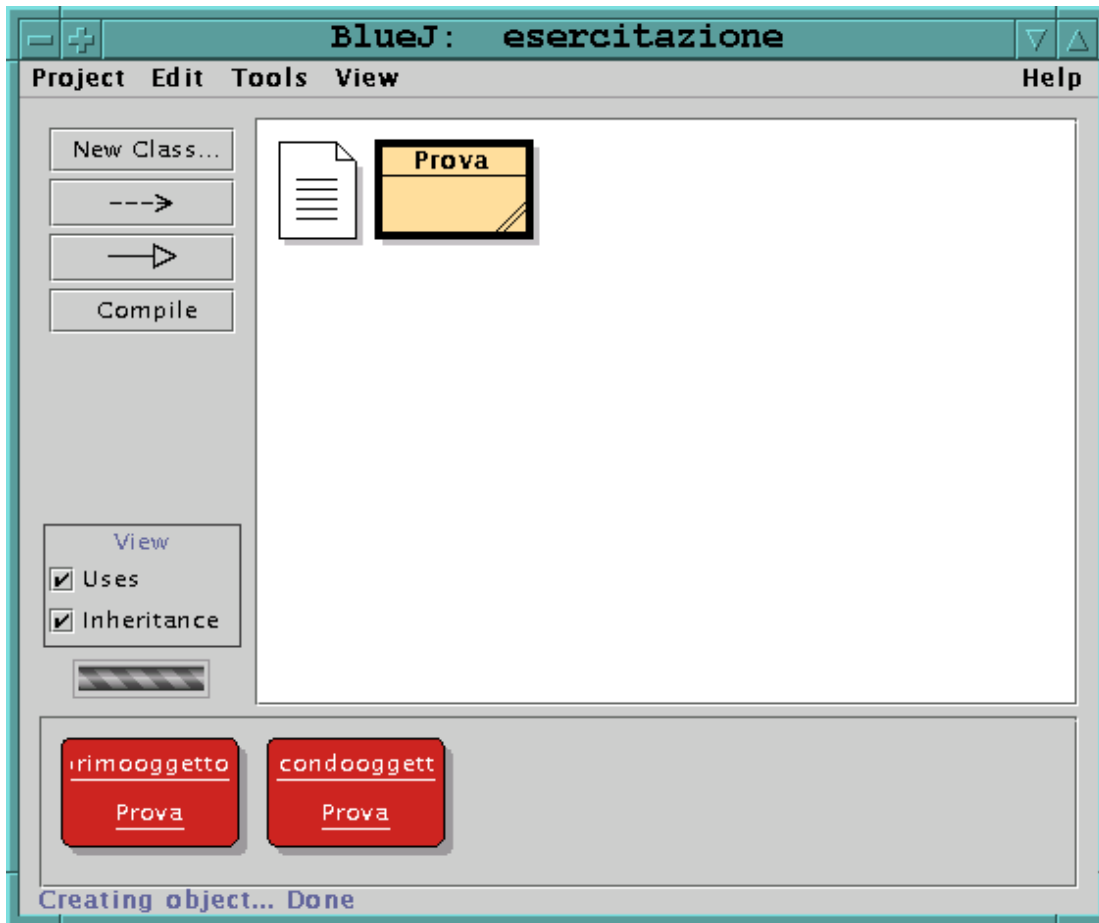


Con il tasto di destra possiamo anche invocare i metodi statici

Scelta del nome dell'oggetto



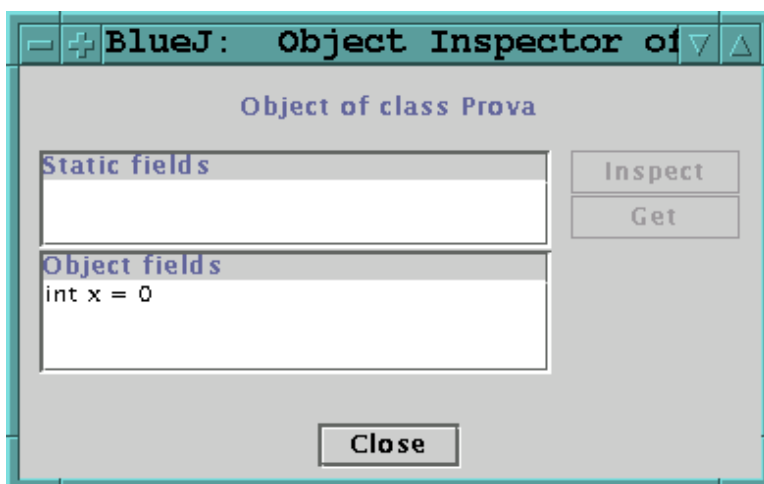
Dopo aver creato due oggetti



Gli oggetti appaiono in rosso nella finestra sotto.

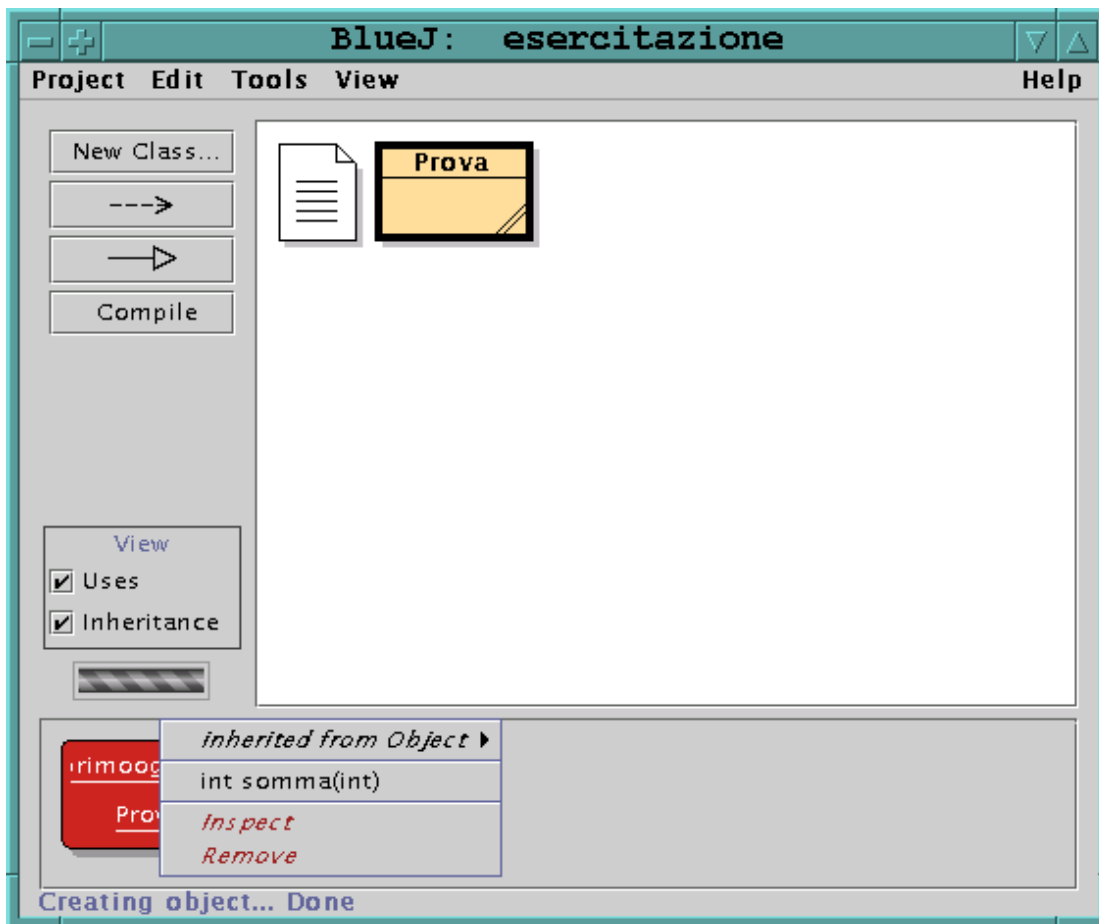
Contenuto dell'oggetto

Facendo click sull'oggetto, si vedono i valori delle variabili di istanza (le componenti dell'oggetto)



Il menu degli oggetti

Facendo click con il tasto destro sull'oggetto, appare questo menu

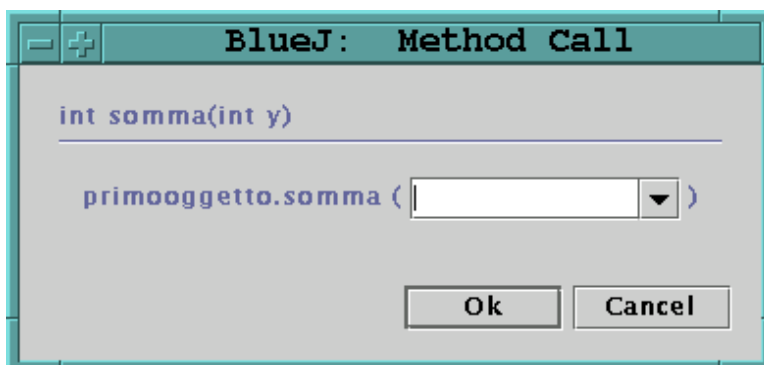


C'è un elemento del menu per ogni metodo.

Possiamo invocare il metodo di una classe senza scrivere un programma con il main

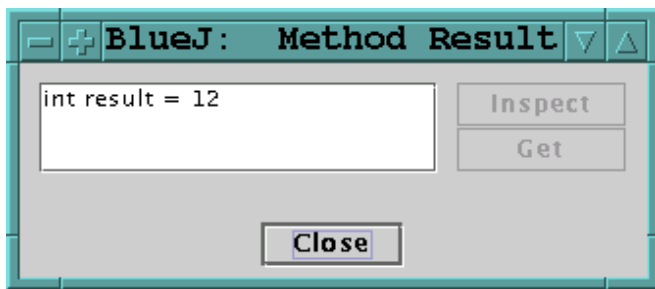
Invocazione di un metodo

Se il metodo ha dei parametri, occorre darli.



Risultato di un metodo

Appare in una nuova finestra.



Leggere/scrivere file

Il nome del file deve essere completo, ossia include anche le cartelle in cui si trova

Esempio: se il file si chiama `prova.txt` e sta nella cartella `Daniele` del disco `C`, per aprirlo fa fatto:

```
FileReader r;  
r=new FileReader("c:\\Daniele\\prova.txt");
```

Notare che i backslash `\` vanno scritti doppi

Cicli infiniti

La conseguenza di alcuni errori è la non-terminazione del programma

Esempio:

```
static void nonTermina() {  
    int i=0;  
  
    while(i<10);  
        i++;  
}
```

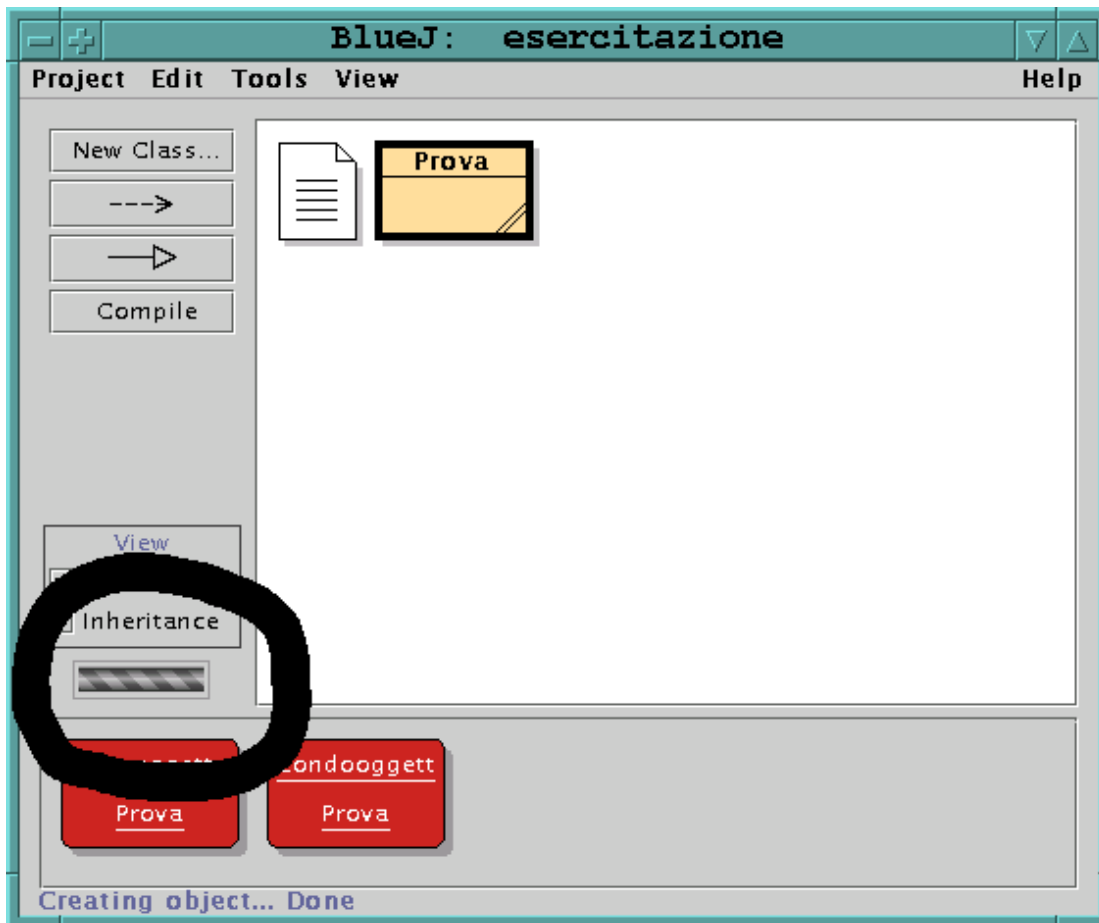
Viene interpretato come:

```
while(i<10)  
    ;  
  
i++;
```

Dato che `i` non cambia mai, la condizione `i<10` rimane sempre vera, e non si esce mai dal ciclo

Come interrompere il programma

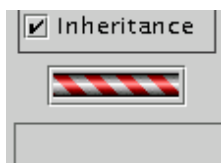
Notare la barra di esecuzione:



Quando il programma non è in esecuzione, è grigia:



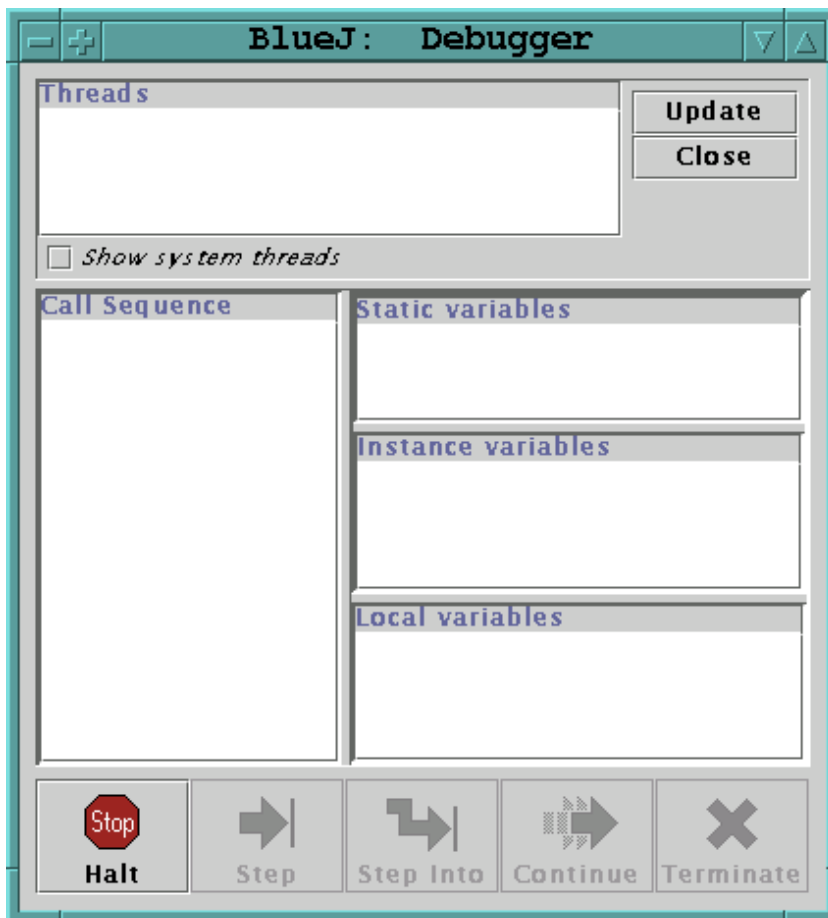
Quando il programma è in esecuzione, è rossa e bianca, e si muove:



Interrompere il programma

Fare doppio click sulla barra

Si apre questa finestra:



Premere prima Halt, Terminate e Close

La stessa finestra si apre con View->Show Debugger

Se questo metodo fallisce, uscire da BlueJ

Dove va quello che stampo con `println`?

Per vedere quello che viene stampato:

Con view->show terminal, appare la finestra di output

Nella finestra Terminal Window, andare su Option e marcare sia Clear screen che Unlimited buffering