

Commenti alla soluzione

Il fuoco del corso è su OOP. L'esame è volto a verificare che lo studente abbia compreso e sappia applicare le relative tecniche, mostrando padronanza di ereditarietà e polimorfismo non solo per quanto riguarda l'uso delle API basate su tali concetti, ma anche nello scrivere software che ne segua il paradigma.

Pertanto, soluzioni basate interamente su un main program e una classe di supporto non sono adeguate, neppure se il programma risultante fa tutto quel che viene chiesto.

Ho quindi fortemente penalizzato tutte le consegne che non rispettano tali assunti.

Non va bene nemmeno scrivere una classe con relativa sottoclasse, e poi delegare alla logica esterna il comportamento con un if che a seconda di quale sia l'oggetto in questione faccia una cosa oppure un'altra (si veda il progetto BAD pubblicato): il polimorfismo deve essere sia strutturale che comportamentale.

All'estremo opposto, anche peggio è confondere classi e oggetti, creando una classe per ogni oggetto che deve essere costruito, anche quando ve ne è più di uno con la stessa struttura!

Inoltre, ricordo che per un informatico il rispetto delle specifiche è fondamentale: non va bene inventarsi una propria lista di piastrelle e relativi codici. Ci si deve SEMPRE attenere alle specifiche.

Riguardo all'annosa questione dei nomi di package, che pare sia per molti difficile da digerire: il package name deve essere UNIVOCO AL MONDO. La regoletta per ottenere tale risultato è semplicissima: si prende una URL (della quale si ha il controllo) e la si rovescia, in modo che la parte più comune sia la prima e quella più specifica l'ultima (contrariamente a quanto avviene per le URL: per questo le si rovescia). Quindi, se siete proprietari di un dominio, potete usare quello, altrimenti usate quello dell'istituzione/compagnia della quale siete membri. Scelte di fantasia non sono accettabili, perché non danno garanzia di unicità.