

Prendete carta e penna...

Esercizi

• Per ciascuno dei seguenti sorgenti Java dire se:

- genera un errore in fase di compilazione (quale errore e perché)
- genera un errore durante in fase di esecuzione (quale errore e perché)
- viene compilato ed eseguito correttamente (qual'è l'output)

Esercizio 1

```
public class Test1 extends Test1B {
    void f() {
        System.out.println("A");
    }

    public static void main(String a[]) {
        Test1B o = new Test1();
        o.f();
    }
}

class Test1B {
    void f() {
        System.out.println("B");
    }
}
```

Esercizio 2

```
public class Test2 extends Test2B {
    void f() {
        System.out.println("A");
    }

    public static void main(String a[]) {
        Test2B o = new Test2();
        o.f();
    }
}

class Test2B {
    final void f() {
        System.out.println("B");
    }
}
```

Esercizio 3

```
import java.util.*;

public class Test3 {
    Collection z;
    public Test3(int k){
        if (k==0) z = new HashSet();
        else z = new LinkedList();
    }
    public static void main(String arg[]) {
        Test3 a = new Test3(1);
        Test3 b = new Test3(0);
        for (int k=0;k<15;k++){
            Integer z = new Integer(k%5);
            a.z.add(z);
            b.z.add(z);
        }
        System.out.println(a.z.size()+b.z.size());
    }
}
```

Per esercitarvi:

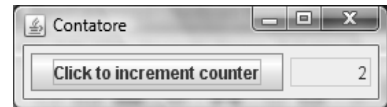
http://latemar.science.unitn.it/marco/Didattica/aa_2005_2006/Programmazione2_2006/LATEMAR/_SEGUE_USERFILES/2006PROG2/TEST_A_ANNOTATO.DOC

Gestione degli eventi

Esempio

Scrivere un'applicazione contenente un TextField ed un JButton.

Il valore del TextField inizialmente è zero e viene incrementato di uno ogni volta che il pulsante viene cliccato.



8

Esercizio 1

Per esercizio:

- aggiungere un pulsante RESET che riporti a 0 il valore del contatore
- fare in modo che la finestra venga visualizzata al centro dello schermo

Suggerimenti:

- [disegnare sempre il modello delle classi prima di scrivere il codice]
- [non modificare il codice dell'esercizio ma riscriverlo da capo]

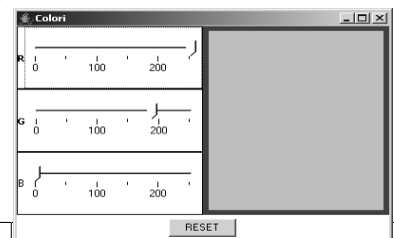
Esercizio 2 - completare

Creare un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400*300) contenente tre controlli scorrevoli, un pannello, un pulsante e label opportune. I tre selettori devono essere associati ai tre valori rosso, verde e blu del modello di colori RGB.

Il pannello deve visualizzare in ogni momento il colore determinato dalla combinazione dei tre valori.

Il pulsante deve riportare la scritta "RESET" e, cliccato, deve riportare la finestra allo stato corrispondente al colore bianco.

NOTE:
1. Il layout deve essere liquido.



Esercizio 3

Scrivere un'applicazione con un selettore per un numero intero (menu a tendina) ed un componente contenente del testo.

Il selettore permette di scegliere la grandezza del font del testo.

Fare in modo che la finestra sia aperta con dimensioni massime

