

<b>PROGRAMMAZIONE III E LABORATORIO DI PROGRAMMAZIONE III</b>			
<b>NUMERO DI CREDITI (CFU):</b> 6			
<b>SETTORE SCIENTIFICO-DISCIPLINARE:</b> INF/01			
<b>TIPOLOGIA DELL'INSEGNAMENTO:</b> attività caratterizzante			
<b>DOCENTE:</b> Prof. Raffaele MONTELLA			
<b>FINALITÀ DEL CORSO:</b> I due moduli integrati costituiscono una introduzione alla programmazione ad oggetti mediante il linguaggio Java con particolare riferimento allo sviluppo di applicazioni di rete, all'accesso ai database, alle interfacce grafiche, alla programmazione concorrente e allo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili. E' fatto uso degli strumenti di sviluppo messi a disposizione del Java Development Kit Standard Edition.			
<b>ARTICOLAZIONE DIDATTICA:</b>			
lezioni: 30 ore	esercitazioni: 8 ore	laboratorio: 8 ore	seminari: 2 ore
<b>PROGRAMMA DEL CORSO:</b>			
<i>Introduzione a Java:</i> Ambiente di sviluppo; Struttura del JDK; Ciclo di sviluppo; Componenti fondamentali di un programma Java; Convenzioni; Basi della programmazione orientata agli oggetti; Classi; Istanze di Classi; Metodi; Costruttori, Attributi. Identificatori, tipo di dato ed array; Costrutti condizionali e cicli iterativi.			
<i>Programmazione ad oggetti in Java:</i> Incapsulamento; Ereditarietà; Polimorfismo; Classi astratte, Interfacce; Classi innestate; Classi anonime; Enumeratori; Modificatori; Package; Eccezioni; Asserzioni.			
<i>Il frame work Java:</i> Multithreading; Tecniche di implementazione; Priorità e scheduling; Sincronizzazione; Comunicazioni; Collezioni e programmazione generica; Boxing ed unboxing automatico; Iteratori; Stringhe; Runtime; Reflection; Libreria matematica; Classi wrapper; Input/Outout; Stream; Gestione dei file; Networking; Gestione dei dati; JDBC; XML.			
<i>Interfacce utenti visuali:</i> Gestione della grafica con Java2D; Introduzione alle GUI; Usabilità; Introduzione ad AWT; Introduzione a Swing; Layout Manager; Gestione degli eventi; Applet;			
<b>PRE-REQUISITI:</b> E' necessaria la conoscenza degli argomenti svolti nei corsi di Programmazione I, Programmazione II.			
<b>MODALITÀ DI ACCERTAMENTO DEL PROFITTO:</b> Prova pratica; esame orale. Prove intercorso a discrezione del docente.			
<b>TESTI DI RIFERIMENTO E MATERIALE DIDATTICO:</b>			
C. DE SIO CESARI: "Manuale di Java 6", Hoepli.			
B. ECKEL: "Thinking in Java", volume 1 e 2, Apogeo.			
C.S. HORSTMANN: "Core Java 2 Volume 1 Fondamenti" 7a Ediz - Pearson Education It.			
C.S. HORSTMANN, G. CORNELL: "Core Java 2 Volume 2 Tecniche Avanzate", 7a Ediz. - Pearson Education It.			
Il materiale didattico (dispense, esercizi, programma d'esame, etc. in formato pdf ed eventuali presentazioni multimediali in formato flash) è disponibile attraverso il <i>Servizio di eLearning del Dipartimento di Scienze e Tecnologie</i> all'indirizzo: <a href="http://e-scienzeetecnologie.uniparthenope.it/">http://e-scienzeetecnologie.uniparthenope.it/</a>			