

Programmazione II
Esperienze di programmazione
A.A. 2001-2002

Esperienza di programmazione in Java

Si progetti e realizzi in Java una applicazione client-server, dotata di GUI per il client, che consenta di gestire un insieme di conti correnti bancari (con o senza fido), supportando anche operazioni di salvataggio (ripristino) dei dati su memoria secondaria al momento dell'avvio (shutdown) del server.

Usare UML per documentare il progetto.

Esperienza di programmazione in Prolog ...

Si progetti e realizzi in Prolog una applicazione che consenta di giocare a battaglia navale contro il calcolatore. Sul tabellone, la cui dimensione deve essere impostabile dal giocatore entro certi limiti, potranno essere disposte, senza possibilità di sovrapposizione, le seguenti unità navali: una portaerei (che occupa 5 caselle), due corazzate (che occupano ognuna 4 caselle), un incrociatore (3 caselle) ed una motovedetta (2 caselle). Le cinque navi possono essere piazzate in verticale oppure in orizzontale.

... Esperienza di

programmazione in Prolog

L'interfaccia a carattere mostrerà dopo ogni mossa del giocatore e contromossa dell'avversario, lo stato del gioco, cioè i due tabelloni. Con "*" si denoteranno i tentativi andati a segno mentre con "-" quelli andati a vuoto. Esempio: tabellone 9*7

```
ABCDEFGHI
a  -  -
b  *      -
c  *      -
d  -      -
e      *
f*
G  -  -  -  -
```

Vincerà chi per primo avrà distrutto tutta la flotta nemica.