

**PROGRAMMA DEL CORSO DI
PROGRAMMAZIONE II**

A.A. 2003/2004

Prof. Donato Malerba

Obiettivi. Il corso approfondisce alcune tecniche di programmazione utilizzabili nello sviluppo di applicazioni function-oriented, in cui la complessità prevalente del sistema riguarda le funzioni da realizzare. In particolare sono analizzate le tecniche di programmazione orientata agli oggetti e logica, legate a nuovi paradigmi di programmazione che si sono affermati in diversi contesti. L'obiettivo è duplice: da una parte, illustrare i fondamenti teorici dei paradigmi, per i benefici di rigore e sistematicità che ne derivano, e dall'altra presentare alcuni strumenti operativi che supportano i diversi paradigmi di programmazione, ovvero i linguaggi di programmazione.

Prerequisiti: conoscenze di programmazione imperativa, algoritmi e strutture dati, logica matematica.

Modalità d'esame: prova orale e discussione del progetto di laboratorio relativo al gioco del settemezzo. Il progetto va consegnato con congruo anticipo rispetto alla data concordata per la prova orale.

Programma del corso a.a. 2003-2004

1. Introduzione ai paradigmi di programmazione.

I tre approcci alla programmazione: operazionale, definizionale e dimostrazionale.

2. L'astrazione nella programmazione

Fondamenti: Introduzione all'astrazione. Astrazione di funzione, di procedura, di controllo, e di selettore. Astrazione di tipo e tipi astratti di dato. Specifiche algebriche e assiomatiche per i tipi astratti di dato. I moduli per l'incapsulamento dell'informazione e l'information hiding. Oggetti e classi di oggetti. Astrazione di dati: Tipo astratto di dato vs. classe di oggetti. Astrazione generica.

Ambienti e linguaggi di programmazione.

I moduli in Modula-2, Turbo Pascal, C e Ada.

3. La programmazione orientata agli oggetti.

Fondamenti: oggetti, classi concrete, classi astratte, metaclassi, ereditarietà singola ed ereditarietà multipla, polimorfismo, gerarchia di classi e gerarchia di interfacce. Composizione di classi. Confronto tra ereditarietà e composizione nel riuso del software.

Ambienti e linguaggi di programmazione.

Java: caratteristiche generali del linguaggio; Java e Internet; Java vs. C++. Ambienti di sviluppo Java. Oggetti in Java: costruttori; distruttori; metodi, argomenti e valori di ritorno. Controllare il flusso di esecuzione: uso degli operatori Java; il controllo di esecuzione; l'inizializzazione. Nascondere le implementazioni: i package; i modificatori di accesso; le interfacce. Il riuso delle classi in Java: ereditarietà, derivazione protetta; polimorfismo. I contenitori: array; collezioni; le nuove collezioni. Approfondimenti su Java: il trattamento delle eccezioni; identificazione di tipo al run-time; il sistema I/O di Java. Creazione di interfacce per applicazioni: il package SWING. Programmazione di applicazioni client-server. Creazione di applet: il ciclo di vita di un applet; controllare il layout; la gestione degli eventi.

Laboratorio.

Esercitazioni guidate su: progetto di applicazioni con singole classi; progetto di applicazioni con più classi organizzate gerarchicamente e in package; progetto di applicazioni con classi astratte e uso del polimorfismo; progetto di applicazioni con contenitori e trattamento delle eccezioni; progetto di applicazioni con I/O da file; progetto di applicazioni con GUI mediante con SWING; progetto di applicazioni client-server, progetto di applet.

4. La programmazione logica.

Fondamenti: programmare per dimostrazioni, clausole e programmi definiti, le interrogazioni, semantica dei modelli e modello minimo di Herbrand, semantica del punto fisso e caratterizzazione di punto fisso del minimo modello di Herbrand, unificazione di termini, risoluzione binaria e proprietà, semantica operazionale e la risoluzione SLD.

Principali testi e articoli di riferimento

1. Introduzione ai paradigmi di programmazione.

A.L. Ambler, M.H. Burnett, & B.A. Zimmerman
Operational Versus Definitional: A Perspective on Programming Paradigms
IEEE Computer, 25(9): 28-43, September 1992.

2. Astrazione dati.

E. Lodi, & G. Pacini
Introduzione alle Strutture di Dati (cap. 3-4)
Bollati Boringhieri, 1990.

M. Shaw
Abstraction Techniques in Modern Programming Languages
IEEE Software, 10-26, October 1984.

D. A. Watt
Programming Language Concepts and Paradigms (cap. 5-6)
Prentice Hall, 1990.

3. La programmazione orientata agli oggetti.

G. Masini, A. Napoli, D. Colnet, D. Léonard, & K. Tombre
Linguaggi per la Programmazione a Oggetti (cap. 2-3, 6)
Gruppo Editoriale Jackson, 1989

Bruce Eckel
Thinking in Java, 2nd Edition (cap. 1-9, 13)
Prentice-Hall, 2000

4. La programmazione logica.

U. Nilsson, & J. Maluszynski
Logic, Programming and Prolog (cap. 1-5)
Wiley, 1990

Le trasparenze proiettate e lezione sono disponibili sul sito del corso di Metodi Avanzati di Programmazione:

<http://www.di.uniba.it/%7Emalerba/courses/map/>

Rivolgersi al docente per ricevere la password che ne permette la fruizione.