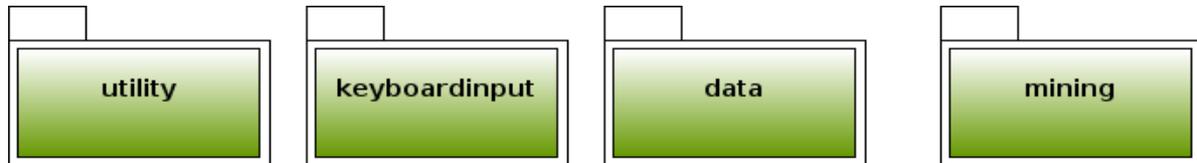
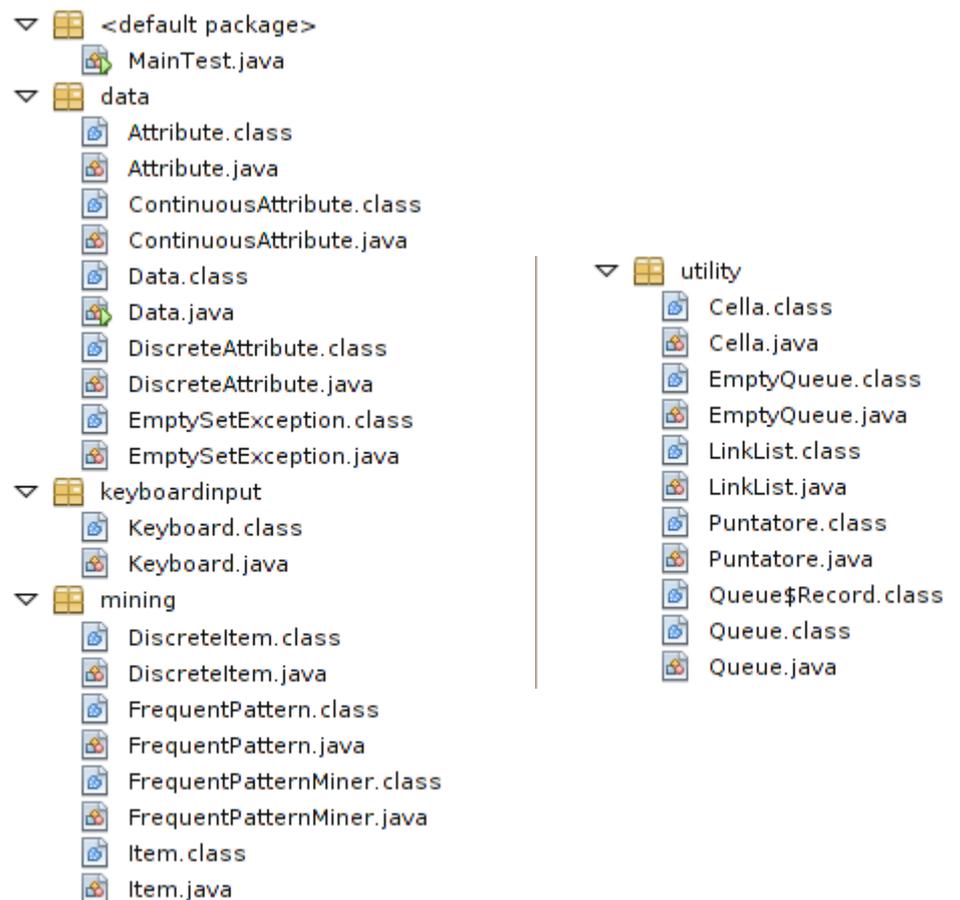


Esercitazione 3 – Package, Keyboard, Eccezioni

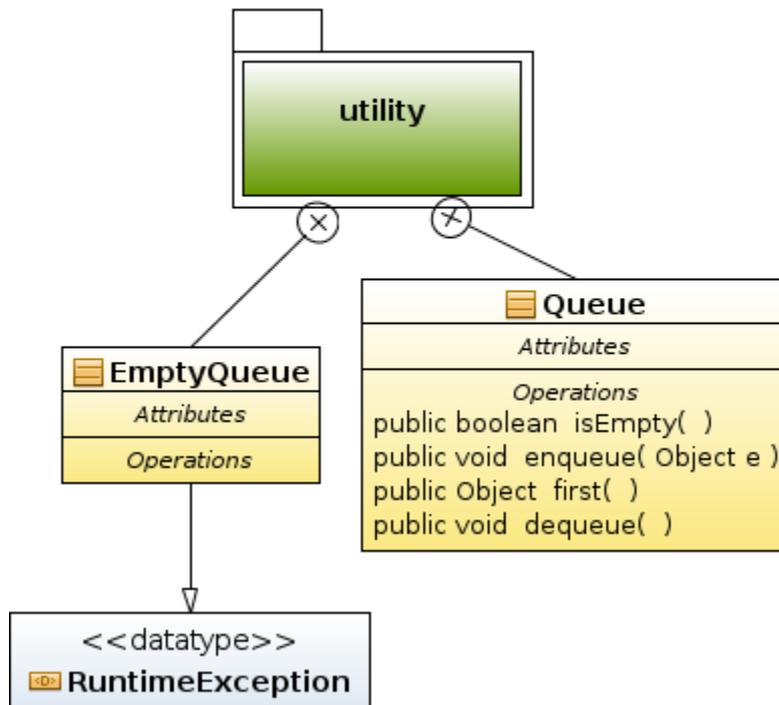
- *Raggruppare le classi concettualmente simili in package o che assieme cooperano ad una funzionalità principale della applicazione.*



Modificare le visibilità dei metodi che è necessario siano visibili al di fuori del proprio package



- Integrare la classe *Keyboard* (già fornita) in *MainTest* per l'interazione da console con l'utente: modificare *MainTest* in modo da acquisire da tastiera valori di minsup



- Definire una eccezione `NoConsistentMinSupException` (sottoclasse di `Exception`) per gestire il caso di inserimento da tastiera di un valore non incluso nel range $[0,1]$. L'eccezione deve essere sollevata e gestita in `MainTest`
- Definire una eccezione `EmptySetException` (sottoclasse di `Exception`) per gestire il caso in cui l'insieme di transazioni fosse vuoto (non contiene esempi). L'eccezione deve essere sollevata in `public static LinkedList frequentPatternDiscovery()` e gestita in `MainTest`
- Definire una eccezione `EmptyQueueException` (sottoclasse di `RuntimeException`) per implementare il caso di coda vuota di itemset frequenti. L'eccezione va sollevata in `public void dequeue()`

Esempi di output:

Inserisci minsup (in [0,1])

0.5 // utente

1:(PlayTennis=yes)[0.64285713]

Length of "(PlayTennis=yes)[0.64285713]" is 1

2:(Wind=weak)[0.5714286]

Length of "(Wind=weak)[0.5714286]" is 1

3:(Umidity=normal)[0.5]

Length of "(Umidity=normal)[0.5]" is 1

4:(Umidity=high)[0.5]

Length of "(Umidity=high)[0.5]" is 1

Inserisci minsup (in [0,1])

2 // utente

Inserisci minsup (in [0,1])

0.5 // utente

1:(PlayTennis=yes)[0.64285713]

Length of "(PlayTennis=yes)[0.64285713]" is 1

2:(Wind=weak)[0.5714286]

Length of "(Wind=weak)[0.5714286]" is 1

3:(Umidity=normal)[0.5]

Length of "(Umidity=normal)[0.5]" is 1

4:(Umidity=high)[0.5]

Length of "(Umidity=high)[0.5]" is 1