

JAVA



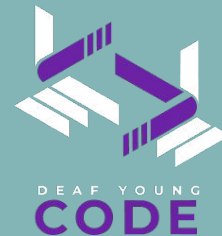
DEAF YOUNG
CODE

Numero progetto: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union

Obiettivi di apprendimento

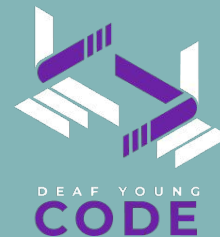


- **Capire a cosa serve Java**
Scrivi ed esegui programmi console semplici online (nessuna installazione).
Usa variabili (int, String), input con Scanner e logica di base (if, loop).



Co-funded by
the European Union

Video



Co-funded by
the European Union

Cos'è JAVA?

- Un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti a uso generale
Utilizzato in app, giochi, software aziendali, sviluppo Android
Compilato e indipendente dalla piattaforma: "Scrivi una volta, esegui ovunque"



Strumenti che useremo



JDoodle

Editor Java online
(jdoodle.com)

1.

Modelli di partenza preconfezionati

Nessuna installazione necessaria



Nozioni di base di JAVA



- Classe pubblica Principale{
- pubblico static void main(String[] args) {
- ...}
- Le parentesi a corcio definiscono i blocchi di codice

Un'incavazione chiara aiuta la leggibilità



Produzione

- Usa: System.out.println ("Ciao, Mondo!");
Termina sempre con un punto e virgola ;
Appare nella console/finestra di uscita.

Variabili e tipi di dati

Esempi:

- età int = 15;
- Nome della stringa = "Anna";

Combina testo + variabili:

- `System.out.println("Ciao " + nome);`



Input con scanner

- `Scanner sc = nuovo Scanner(System.in);`
- Input di lettura:
- `Scanner sc = nuovo Scanner(System.in);`
- `Nome della stringa = sc.nextLine();`



Logica semplice

- Usa se e altrimenti per prendere decisioni.
- Loop (per, while) per ripetere il codice.
- Esempio:
- se (età $\geq$ 18) { ... }
- Ottimo per gestire diversi casi di input utente.



Attività



1. Apri il codice online.
2. Aggiungi: Saluto con nome o età.
3. Bonus: mostra l'età tra 10 anni.
4. Code-along + test di gruppo.



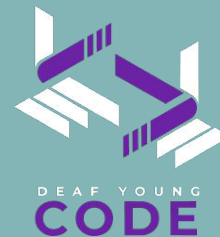
Riflessione

Cosa ti è piaciuto?

Cosa è stato difficile?



Grazie per la vostra attenzione!



Restate sintonizzati per la prossima presentazione!

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono però solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA).

Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per questi.

Numero progetto: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130



Co-funded by
the European Union