

Istruzioni per lo svolgimento della prova

A ciascuno studente sarà assegnato un calcolatore. Per la durata della prova i calcolatori saranno disconnessi dalla rete. L'accesso (login) alle macchine verrà effettuato preliminarmente dai docenti con un nome utente ed una password predisposta allo scopo, e non con il proprio nome utente usuale.

Durante le prove non sarà possibile uscire dall'aula, né comunicare oppure utilizzare appunti o libri o dischetti o qualsiasi altro dispositivo di memorizzazione di massa.

Saranno a disposizione degli studenti:

- la documentazione delle due piattaforme di riferimento (J2SE e .NET), oltre che gli strumenti di sviluppo utilizzati per le esercitazioni di laboratorio (compilatori, macchina virtuale, TextPad)
- una copia delle trasparenze utilizzate a lezione
- una copia del libro di testo

La documentazione del linguaggio Java è disponibile nella cartella **%JAVA_HOME%\docs**. Per consultarla aprire il file **index.html** con un qualsiasi browser Web.

La documentazione del framework .NET è disponibile a partire dal file **startHere.htm** nella cartella **C:\Programmi\Microsoft.NET\SDK\v1.1**; aprire il file utilizzando Internet Explorer.

Il file **junit.jar** è disponibile nella cartella **c:\lib**; per eseguire il testRunner grafico è possibile utilizzare il comando **java -cp .;c:\lib\junit.jar junit.swingui.TestRunner <nomeDellaClasseDiTest>**

Nunit è disponibile nella cartella **c:\Programmi\NUnit V2.1**; per eseguire il testRunner grafico è sufficiente lanciare l'applicazione **Nunit-GUI**; per compilare le classi di test è necessario fare riferimento all'assembly del framework con la seguente sintassi **csc /r:"c:\Programmi\NUnit V2.1\bin\nunit.framework.dll" <classi>.cs**

Le classi delle librerie **it.unibas.utilita** e **Unibas.Utilita** per C# sono disponibili nella cartella **c:\lib\POOL**

La soluzione dei quesiti proposti consisterà in una serie di file. **I file dovranno essere salvati esclusivamente in una cartella assegnata del disco C**. In particolare:

- gli studenti del **I turno** di ogni giornata dovranno salvare i propri file nella cartella **"c:\esami\POOLappoggio1"**
- gli studenti del **II turno** di ogni giornata dovranno salvare i propri file nella cartella **"c:\esami\POOLappoggio2"**

Tutto il codice creato dallo studente dovrà essere contenuto in una opportuna sottocartella. Nel nome della sottocartella dovrà essere contenuto il cognome e l'iniziale del nome dello studente che li ha creati

Esempio: lo studente Pasquale Rossi che partecipa alla prova nel **I turno**, creerà una cartella **c:\esami\POOLappoggio1\rossip** contenente tutti i package Java o namespace C# dell'esercizio assegnato (es: **c:\esami\POOLappoggio1\rossip\it\unibas\fogliodicalcolo\modello eccetera**, oppure **c:\esami\POOLappoggio1\rossip\Unibas.FoglioDiCalcolo\Modello ecc.**)

Al termine della prova lo studente dovrà accertarsi di aver salvato i file nella cartella assegnata e dovrà lasciare la sala senza spegnere la macchina. I docenti passeranno successivamente a recuperare i file dalle cartelle di ciascuna macchina.

NOTA: La correzione si baserà solo sui file prelevati dalla cartella **c:\esami\POOLappoggio1** per il I turno e **c:\esami\POOLappoggio2** per il secondo turno. Non saranno presi in considerazione altri file.