



# Programmazione 3 e Laboratorio di Programmazione 3

## Packaging

Proff. Angelo Ciaramella – Emanuel Di Nardo

# Pacchetti (Package)

- Per inserire le classi in un pacchetto

```
package nomePacchetto;
```

- Supponendo di voler inserire la classe `Numeric` in un pacchetto chiamato `com.corso.bigjava` (reverse domain name), il file `Numeric.java` sarà

```
package com.corso.bigjava;  
public class Numeric  
    . . .
```



# Pacchetti

- Il **percorso del file** di una classe deve corrispondere al suo nome di pacchetto

```
/home/studente      -directory di lavoro-
```

```
/home/studente/com/corso/bigjava/Numeric.java
```

oppure con una cartella unica

```
/home/studente/lib/com/corso/bigjava
```

settando il path

```
export CLASSPATH=/home/studente/lib:.
```



# Java Compiler e Package

Esempio:

```
.
├── GreeterEx
│   ├── Greeter.java
│   └── GreeterTest.java
```

■ Senza package:

■ Compilazione

```
GreeterEx % javac GreeterTest.java Greeter.java
```

■ Esecuzione interna alla directory

```
GreeterEx % java GreeterTest
```



# Java Compiler e Package

Esempio:

```
Prog3
├── GreeterEx
│   ├── Greeter.java
│   └── GreeterTest.java
```

## ■ Utilizzando i package:

### ■ Compilazione:

```
GreeterEx % javac GreeterTest.java Greeter.java
```

### ■ Esecuzione esterna al package

- Richiamare il package ed accedere agli elementi sottostanti tramite operatore . (dot)

```
Prog3 % java GreeterEx.GreeterTest
```

