

Presentazione della quinta edizione italiana



La quinta edizione italiana del testo di Cay Horstmann si allinea con la sesta edizione del testo originale, *Java Concepts*, migliorata e rorganizzato dall'Autore che, tra le altre cose, ha aggiornato i contenuti alla recentissima versione 7 dell'ambiente Java, pur mantenendo la piena compatibilità di tutti gli esempi con le versioni 5 e 6, ancora molto utilizzate.

L'Autore ha realizzato una serie di "casi pratici" completi, che guidano il lettore neofita alla soluzione progettuale di un problema attraverso fasi successive e ben delineate, suddividendo sempre in modo appropriato le responsabilità. Per perseguire questo obiettivo, sono state introdotte nuove sezioni speciali di tipo "Esempi completi", che senza dubbio agevoleranno lo studente nel suo percorso di apprendimento.

Non mancano interessanti novità nei primi capitoli, sempre volte a rendere graduale e progressivo l'apprendimento della progettazione a oggetti: uno dei segni distintivi della didattica proposta da Horstmann fin dalle prime edizioni. Tra le tante, mi preme evidenziare l'introduzione della descrizione di algoritmi mediante pseudocodice, colmando così quella che forse era una delle poche lacune delle versioni precedenti. Da notare anche il miglioramento apportato ad alcune delle sezioni dedicate agli array e ai relativi algoritmi, in modo da delineare una visione più organica dell'argomento, mentre i capitoli conclusivi, dedicati alle strutture dati, sono stati rivisti soltanto in modo marginale.

Tra le scelte precedenti che sono state confermate, vale la pena citare il fatto che la programmazione grafica era, e rimane, completamente facoltativa: un arricchimento per i corsi universitari che dedicano più crediti a questo insegnamento di base, senza porre vincoli che potrebbero risultare troppo pesanti per altri e senza costringere i docenti a intervenire per isolare in modo artificioso gli argomenti da tagliare.

Il testo rimane perfettamente adeguato sia a un percorso universitario, con la guida di un docente, sia all'apprendimento autonomo, grazie alla presenza di una vasta raccolta di esercizi con difficoltà graduata in modo esplicito, nuovamente ampliata in questa edizione, tanto da spingere a una scelta editoriale innovativa, che ha evitato ulteriori oneri per la versione a stampa e propone l'accesso gratuito, sul sito web dedicato al libro, a un file PDF contenente, appunto, tutti gli esercizi di progettazione. Si tratta di una scelta a mio parere vincente, dal momento che tali esercizi vanno necessariamente svolti al computer: potendoli analizzare sullo schermo del PC, ci si potrà esercitare anche senza avere il libro a portata di mano.

Rimangono, invece, nella versione a stampa gli “esercizi di ripasso” al termine di ogni capitolo: consentono allo studente di fare il punto sul livello della propria preparazione e sul raggiungimento degli obiettivi di apprendimento previsti, prima di passare al capitolo successivo e allo svolgimento dei più complessi e articolati problemi di programmazione.

Marcello Dalpasso
Professore Associato di Sistemi per l'Elaborazione dell'Informazione
Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione - Facoltà di Ingegneria
Università degli Studi di Padova