

# Corso di Linguaggi Dinamici

## A.A. 2010/2011

### Esercitazione 3 – 18 maggio 2011

**Esercizio 1.** Si introduca una funzionalità di configurazione nell'applicazione *zoo.py*. A tal scopo, si faccia uso del modulo software ConfigParser (o equivalente). Il file *config.ini* rappresenta la configurazione tipo da implementare.

**Tempo a disposizione: 40 minuti.**

**Esercizio 2.** Si implementi un logger per l'applicazione *zoo.py*. A tal scopo, si faccia uso del modulo software logging (o equivalente). Il file *zoo.log* rappresenta il log tipo da implementare. È lasciata la massima libertà sull'utilizzo di messaggi di livello diverso da INFO.

**Tempo a disposizione: 10 minuti.**

**Esercizio 3.** Si sviluppi una GUI primitiva per l'applicazione *zoo.py*. A tal scopo Si faccia uso della classe gtk o, in alternativa, dell'applicazione Glade. L'interfaccia dovrà contenere almeno i seguenti elementi:

- un dialogo di file per l'apertura e la lettura del file di configurazione
- un buffer di testo in cui scrivere lo stesso output che andrà nel file di log
- un bottone Quit per l'uscita dal programma

**Tempo a disposizione: 40 minuti.**

**Esercizio 4 (opzionale, per casa).** Si sostituisca il buffer di testo con un'area di disegno all'interno della quale sono mostrate delle icone rappresentative degli animali. Si arricchisca la classe Animale con una informazione correlata alle coordinate all'interno dell'area di disegno e allo spazio percorso. Si modifichi il metodo muovi() in modo tale da generare una nuova posizione casuale e da aggiornare lo spazio percorso. Si aggiorni l'area di disegno in maniera opportuna.