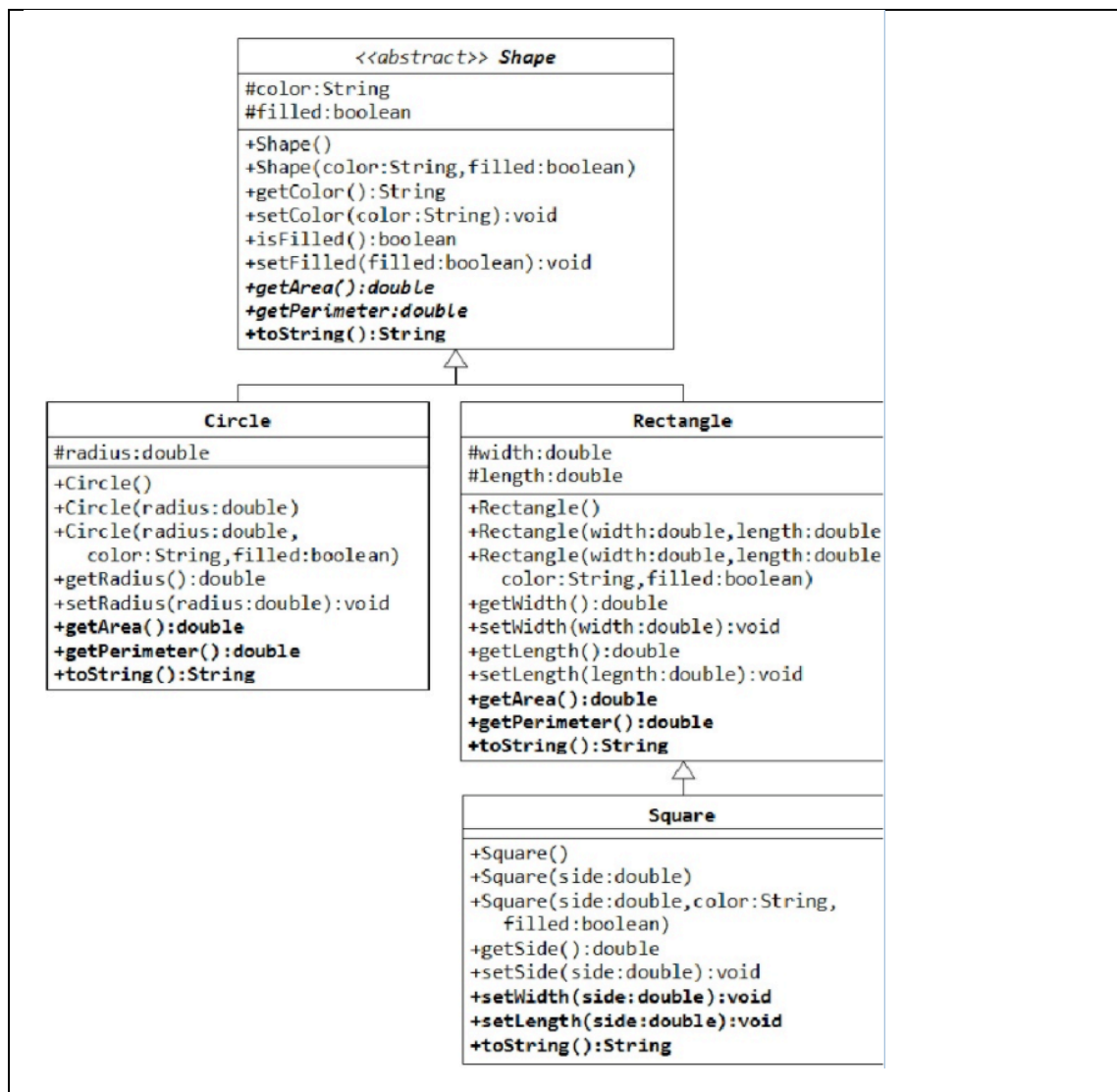


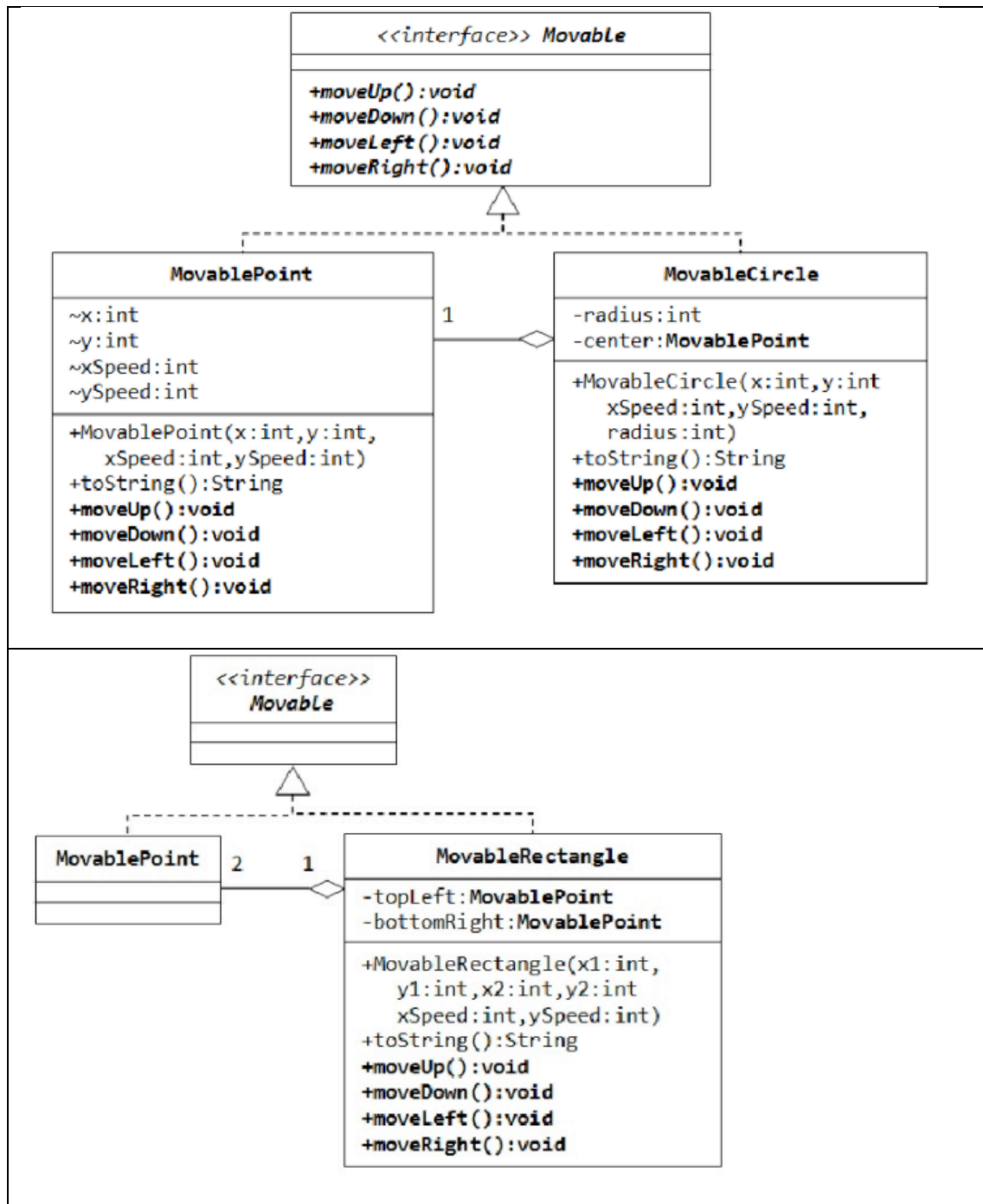
Esercizio 1. Aprire la cartella doc/ all'interno del progetto Eclipse OOPInheritance. Scrivere il codice Java relativo alla documentazione (index.html) delle classi contenute nel package ex01

Esercizio 2. Aprire la cartella doc/ all'interno del progetto Eclipse OOPInheritance. Scrivere il codice Java relativo alla documentazione (index.html) delle classi contenute nel package ex02

Esercizio 3. Implementare le classi rappresentate nel diagramma UML sottostante. Implementare una classe TestApp per verificare il codice scritto. In particolare, costruire un vettore di oggetti Shape ed inserire al suo interno oggetti di tipo Circle, Rectangle e Square. Verificare se effettuando il downcast dei soggetti oggetti è possibile accedere nuovamente all'insieme completo dei loro metodi. Per evitare errori a runtime utilizzare l'operatore **instanceof**.



Esercizio 4. Implementare le classi rappresentate nel diagramma UML sottostante. Implementare una classe TestApp per verificare il codice scritto.



Esercizio 5. Implementare le classi rappresentate nel diagramma UML sottostante. Implementare una classe TestApp per verificare il codice scritto.

