

Nome e cognome:

Matricola:

Il punteggio relativo a ciascuna domanda, indicato fra parentesi, è in trentesimi. I candidati devono consegnare entro un'ora dall'inizio della prova.

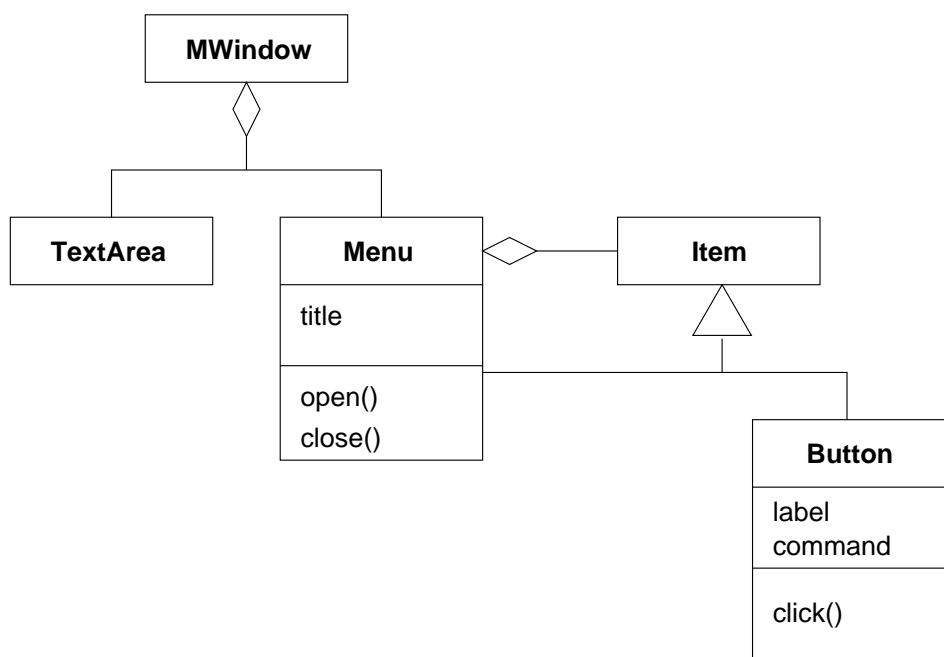


Figura 1: Domande 1–5.

- 1 In Fig. 1, (1)
 - Un oggetto **Menu** può contenere oggetti **Button** ☐
 - La classe **Menu** deriva dalla classe **Button** ☐
 - La classe **Menu** contiene la classe **Button** ☐
- 2 In Fig. 1, (1)
 - La classe **Menu** deriva dalla classe **Mwindow** ☐
 - Un oggetto **Mwindow** può contenere oggetti **Menu** ☐
 - Un oggetto **Menu** può contenere oggetti **Mwindow** ☐
- 3 In Fig. 1, (1)
 - Un oggetto **Button** può contenere oggetti **Menu** ☐
 - La classe **Button** deriva dalla classe **Item** ☐
 - La classe **Button** è base della classe **Item** ☐
- 4 In Fig. 1, (1)

- La classe **Item** è base della classe **Button** ☐
- La classe **Item** contiene la classe **Button** ☐
- Un oggetto **Button** può contenere oggetti **Item** ☐
- 5 In Fig. 1, (1)
- Menu** eredita l'operazione click ☐
- Menu** eredita l'operazione open ☐
- Menu** implementa l'operazione open ☐
- 6 Disegnare una macchina a stati che specifichi quanto segue: un motore (5)
- può girare in due versi, ma non può passare direttamente da un verso all'altro, dovendo essere fermato prima di invertire il movimento. Il suo controllore accetta i segnali stop, forward (senso orario) e reverse (senso antiorario).
- 7 Scrivere le dichiarazioni corrispondenti allo schema di Fig. 2. (5)
- 8 In Fig. 3, **HashTable** (1)
- implementa **HTKey**. ☐
- richiede **HTKey**. ☐
- offre **HTKey**. ☐
- 9 In Fig. 3, **KeyString** (1)
- realizza **HTKey**. ☐
- dipende da **HTKey**. ☐
- appartiene a **HTKey**. ☐
- 10 In Fig. 3, lasciando **HashTable** immutata si può sostituire **KeyString** (1)
- con un'altra classe?
- no, **HashTable** può usare solo chiavi **KeyString**. ☐
- sí, **HashTable** può usare chiavi di altro tipo. ☒
- sí, **HashTable** può usare chiavi di qualsiasi tipo. ☐
- 11 In Fig. 3, **Object** (1)
- implementa **HashTable**. ☐
- deriva da **HashTable**. ☐
- appartiene a **HashTable**. ☐
- 12 In Fig. 3, **put()** (1)
- è polimorfica. ☐
- è astratta. ☐
- è protetta. ☐
- 13 Il modello a cascata è (1)
- un metodo di progetto orientato agli oggetti ☐
- un processo di sviluppo del SW con fasi sequenziali separate ☐
- un linguaggio formale di specifica ☐
- 14 I modelli evolutivi (1)
- sviluppano il sistema in passi incrementali ☐
- si basano sempre su metodi formali ☐
- sono adatti soprattutto ad applicazioni ben conosciute ☐
- 15 Le applicazioni che mantengono grandi quantità di informazioni si (1)
- dicono ☐
- orientate ai dati ☐

- in tempo reale ☐
- orientate agli oggetti ☐
- 16 Le applicazioni che reagiscono a stimoli esterni si dicono** (1)
- orientate alle funzioni ☐
- concorrenti ☐
- orientate al controllo ☐
- 17 L'analisi dei requisiti è** (1)
- la definizione dei sottosistemi ☐
- la definizione delle proprietà e dei comportamenti richiesti ☐
- la documentazione del processo di sviluppo ☐
- 18 Cosa significa che il SW è "non lineare"?** (1)
- I sistemi complessi hanno un'architettura a strati. ☐
- Piccole modifiche nel codice causano grandi cambiamenti di comportamento. ☐
- Il grafo di controllo può contenere dei cicli. ☐
- 19 Cosa s'intende per *information hiding*?** (1)
- Impedire l'accesso a dati personali. ☐
- Impedire l'accesso a dettagli implementativi. ☐
- Impedire l'accesso al codice sorgente. ☐
- 20 Il test di unità** (1)
- Avviene di solito nella fase di codifica. ☐
- Viene pianificato in fase di analisi e specifica dei requisiti. ☐
- Fa parte della manutenzione del SW. ☐
- 21 Un modello di processo è** (1)
- una procedura standardizzata ☐
- una generalizzazione di una famiglia di processi di sviluppo ☐
- una metodologia di specifica dei requisiti ☐
- 22 I sistemi in tempo reale sono caratterizzati da** (1)
- condivisione di risorse. ☐
- vincoli sui tempi di risposta. ☐
- prestazioni elevate. ☐

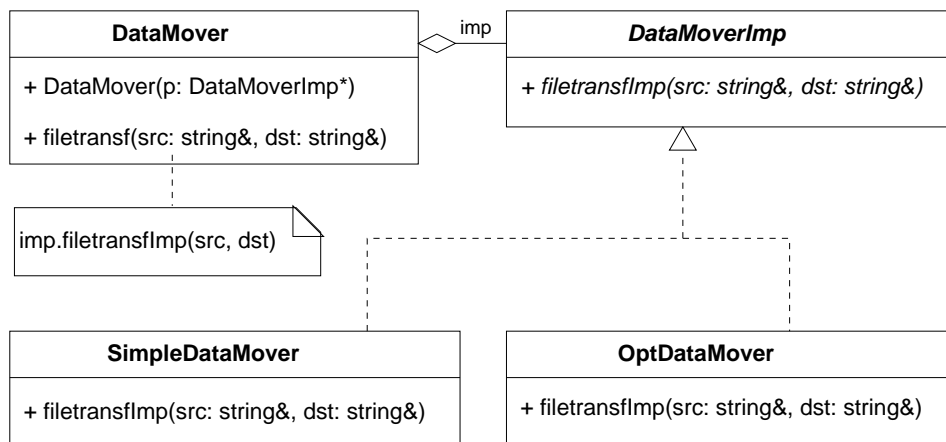


Figura 2: Domanda 7.

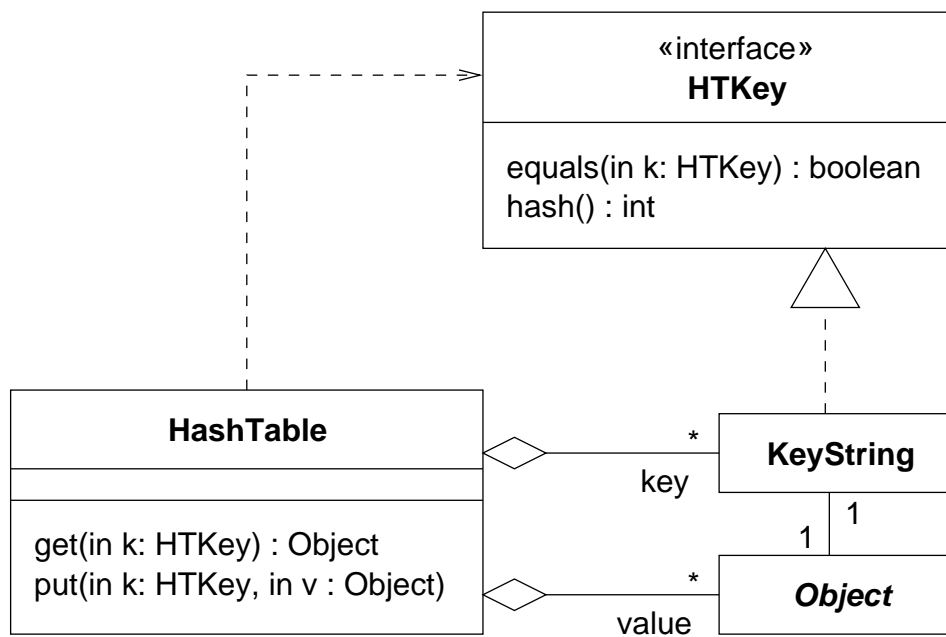


Figura 3: Domande 8–12.

