2° APPELLO PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

ES. 2

```cpp
list<QFrame *> fun(Vector<QWidget *>& v) {
    list<QFrame *> ritorno;
    for (auto i = v.begin(); i!=v.end(); i++) {
        QLabel* aux1 = dynamic_cast<QLabel*>(*i);
        if (aux1) {
            aux1 -> QFrame:: setLineWidth(8);
            aux1 -> setWordWrap (false);
        };

        QLCDNumber * aux2 = dynamic_cast<QLCDNumber*>(*i);
        if (aux2) aux2 -> setDigitCount (3);

        QFrame * aux3 = dynamic_cast<QFrame*>(*i);
        if ((*i)!=0 && aux3 && !dynamic_cast<QSplitter*>(*i)
            && aux3 -> heightDefault() < 10)
            {ritorno. push_back (aux3);};
    }; //chiusura for
}; // chiusura funzione

// FINE
```

9.3/10

ES. 1

01: pa3 → f(3); // A::f(int) F::f(bool)
02: pb1 → f(true); // B::f(const bool &)
03: pa2 → f(true); // A::f(bool)
04: pa1 → f(Z(2)); // C::f(Z)

~~[scribbled out line]~~

07: pb2 → f(3);   // B::f(const int &)
08: (pa2 → f(Z(3))) → f(4); // E::f(Z) A::f(int)
09: (pc → f(Z(3))) → f(4); // C::f(Z) C::f(Z)
10: E* puntE = nextF; // A() B() E() D() F()
11: delete pa3;   // nessuna stampa
12: delete pb1; ~F() ~B()

05: E::f(Z)
06: F::f(Z)

9/12