

---

# **Appunti di Prog 2**

Programmazione 2 (prof. Micucci) - CdL Informatica  
Unimib - 23/24

Federico Zotti

07 Mar 2024



## Indice

<b>1</b>	<b>Astrazioni strutturali</b>	<b>2</b>
1.1	Classi e Istanze/oggetti . . . . .	2
1.2	Notazione UML . . . . .	2
1.2.1	Classe . . . . .	2
1.2.2	Associazione . . . . .	2
1.2.3	Altro . . . . .	3
1.2.4	Variabili . . . . .	3

# 1 Astrazioni strutturali

## 1.1 Classi e Istanze/oggetti

Una **classe** modella le proprietà comuni di un insieme di **oggetti**.

Molta roba è da prendere dalle slide #todo-uni

## 1.2 Notazione UML

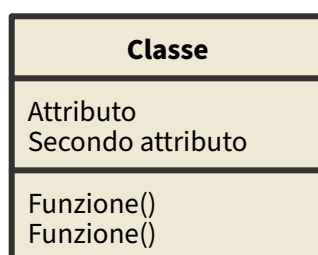
### 1.2.1 Classe



### 1.2.2 Associazione



Ricorda che la cardinalità si riferisce a quante entità della classe vicino al numero possono appartenere alla relazione.

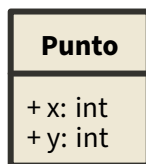


### 1.2.3 Altro

Aggiungere il resto dalle slide #todo-uni

### 1.2.4 Variabili

- +: Public
- ~: Default
- #: Protected
- -: Private



```
public class Punto {
    public int x;
    public int y;
}
```