
Appunti di Prog 2

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

Federico Zotti

14 maggio 2024



Indice

1	Astrazioni strutturali	2
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	2
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



Attenzione:

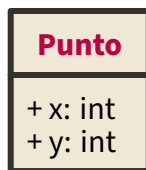
Ricorda che la cardinalità si riferisce a quante entità della classe vicino al numero possono appartenere alla relazione.

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;  
}
```