

# Programmazione Object Oriented

Docente: **Salvatore La Torre**

Anno accademico **2021/22**

**Classe 1**  
**(matricole congrue a 0 modulo 3)**

---

# Finalità del Corso

- Principi fondamentali della programmazione ad oggetti
  - Soluzione di problemi con metodologie object-oriented
  - Implementazione di programmi Java
-

---

# Organizzazione del Corso

- Durata 72 ore
    - 48 ore in aula (F1) quando sarà possibile
    - 24 ore in laboratorio (online e in lab)  
svolgimento esercizi (con implementazione)
  - Tre parti:
    - concetti di **base** (~4 sett)
    - concetti **avanzati** (~5 sett)
    - **approfondimenti + progetto** (~3 sett)
-

---

# Programma (in breve)

## Parte 1:

Classi. Oggetti. Tipi di dati fondamentali. Decisioni. Iterazioni. Vettori e array. Progettazione di classi. Ereditarietà.

## Parte 2:

Progettazione orientata agli oggetti. Polimorfismo. Interfacce. File e flussi. Eccezioni. Interfacce grafiche utente (eventi). Cenni su programmazione generica (tipi parametrici), funzionale (espressioni lambda).

---

---

# Programma (in breve)

## Parte 3:

Approfondimenti su: ereditarietà, parametri di tipo, espressioni lambda e importanza delle eccezioni.

Progettazione object oriented.

Svolgimento progetto (**in parte in classe e in parte a casa**).

---

---

# Testo consigliato

- Cay S. Horstmann (2020)  
*"Concetti di informatica e fondamentali di Java"*  
(Settima edizione) - Maggioli
  - possono andare bene anche versioni precedenti  
(individuazione degli argomenti e aggiornamento a carico vostro)
  - piccole aggiunte in slide corso
-

---

# Strumenti per le esercitazioni

- Ambiente di sviluppo Eclipse:
    - <http://www.eclipse.org/>
  - Ultima versione di Java disponibile (JDK, standard edition):
    - <http://www.oracle.com/>  
(basta digitare su motore di ricerca “JDK 17 oracle downloads”)
-

---

# Esami

- Prova pratica (in laboratorio):
    - esercizi di programmazione in Java (in laboratorio su PC)
    - durata: circa due ore.
  
  - Prova orale:
    1. breve colloquio sulla prova pratica
    2. domande sugli argomenti in programma
    3. discussione del progetto (**facoltativa** e **solo** per studenti che ottengono votazione > **24/30**)
-



---

# Regole svolgimento prova pratica

- Prima di sostenere la prova di laboratorio prendere visione di

## **"Istruzioni per lo svolgimento dell'esame"**

(su piattaforma elearning)

- ❑ Regole di comportamento + istruzioni per consegna elaborati
  - ❑ Viene aggiornato di continuo
  - ❑ Violazioni saranno sanzionate fino a  
**ANNULLAMENTO DEL COMPITO**
-

---

# Esame: appelli

- 6 appelli (date su sito corso o ESSE3)
    - 1 pre-appello Gennaio 2022
    - 2 appelli Gennaio-Febbraio 2022
    - 2 appelli Giugno-Luglio 2022
    - 1 appello Settembre 2022
  - Appelli straordinari (Aprile-Novembre)  
NON APERTI
  - Consiglio:  
sostenete l'esame solo se siete preparati  
(prove ripetute non aiutano a superare l'esame)
-

## Altre info

- Lezioni:

- Lunedì 14-16 F1
- Mercoledì 14-16 F1
- Venerdì 9-11 online
- Venerdì 11-13 Lab Hopper

- Ricevimento studenti:

previo appuntamento ([via email](#))

- Lunedì 16-17
- Mercoledì 16-17
- Venerdì 13-14

- Pagina web del corso:

su [piattaforma e-learning](#) del Dipartimento di Informatica