

## Esercizi – C#:

1. Scrivere una classe cane e stampare a schermo “bau”. Scrivere una classe gatto e stampare a schermo “miao”.
2. Scrivere la classe EsempioSomma con un metodo per stampare la somma di due numeri a piacere. Ripetere lo stesso esercizio con le altre 3 operazioni.
3. Creare delle classi che rispecchiano degli oggetti del mondo reale: Per ognuna di queste classi scrivere almeno un paio di attributi, più il costruttore vuoto e almeno un costruttore parametrico. Nello specifico:
  - Completare le classi create nel precedente esercizio: Animale, Automobile, Appartamento
  - Creare da zero le classi Cane, Albero, Telecomando
4. Creare una classe con un metodo main ed un altro metodo che, date tre stringhe come parametri, stampi a schermo prima il terzo parametro, poi il secondo e poi il primo. Dentro al metodo main richiamare l’altro metodo per fornire un esempio.
5. Creare una classe che contenga un metodo main ed un altro metodo chiamato “chiama”. Al metodo chiama dobbiamo passare un parametro di tipo String che rappresenta un numero di telefono. Il metodo chiama deve stampare a schermo la frase: “Sto chiamando il numero:” seguita dal numero telefonico.