

Università degli Studi della Campania
Luigi Vanvitelli
Dipartimento di Ingegneria

Programmazione ad Oggetti

a.a. 2020-2021

Introduzione al Corso

Docente: Prof. Massimo Ficco

E-mail: massimo.ficco@unicampania.it

1

1

Programma



Prima parte: OOP e Java e C++ Base

- Introduzione alla OOP, Caratteristiche di Java e C++,
sintassi di Java

Seconda parte : Java Advanced

- Classi Java per programmazione grafica, gestione degli
eventi

Al termine, programma “a consuntivo”

Sito del corso:

<https://www.ingegneria.unicampania.it/dipartimento/docenti?MATRICOLA=083762>



2

Testi di riferimento



Walter Savitch, "**Programmazione di base e avanzata Java**",
Seconda edizione, Pearson.

Altri riferimenti

- C. S. Horstmann, G. Cornell, "**Java 2 - I fondamentali**", Mc Graw Hill (2a edizione)
- B. Eckel "**Thinking in Java**", Apogeo (*Versione inglese disponibile free in rete*)
- C. S. Horstmann, G. Cornell, "**Java 2 - tecniche avanzate**", Mc Graw Hill
- Tarquini M., Ligi A. "**Java Mattone dopo mattone**", Hoepli (*Vecchia edizione disponibile free in rete, solo il capitolo sulla sintassi JAVA*)



Programmazione ad Oggetti - Responsabile: Prof. Massimo Ficco

3

Programmazione ad Oggetti V:

Tecnica: modello di programmazione

- Meccanismi
- Regole
- Astrazioni

Tecnologie: linguaggio e strumenti utilizzabili

- **Java**, **C++**, C#, Visual Basic
- Costrutti del linguaggio
- Compilatore, API



Programmazione ad Oggetti - Responsabile: Prof. Massimo Ficco

4