

Complementi di Programmazione

Esercizi 5

CdL Informatica - Università degli studi di Modena e Reggio Emilia
AA 2023/2024

Filippo Muzzini

Esercizio 1

Creare un applicativo diviso in moduli.

Riprendiamo i codici sugli animali e facciamo un modulo per animale.

Il modulo deve comprendere la classe dell'animale e delle funzioni utili:

- es. `stessoLuogo(cane1, cane2)` -> ritorna se possono vivere nello stesso luogo

Esercizio 2

Testare il codice dell'esercizio precedente utilizzando uno script esterno in cui vengono importati i moduli.

Esercizio 3

Creare un package Animali che contenga i moduli creati in precedenza.

Fare in modo che con

from Animali import *

vengano importati tutti i moduli

Esercizio 4

Fare in modo che ogni modulo possa essere eseguito indipendentemente.

Se eseguito indipendentemente istanzierà la classe dell'animale e gli farà fare il verso.

Questo comportamento **non** deve avvenire se il modulo viene importato

Esercizio 5

Creare una build del progetto.

Personalizzare a piacere la build