

- 1) Scrivere un semplice programma (una classe con il metodo main) che svolga le seguenti operazioni aritmetiche correttamente, scegliendo accuratamente i tipi di dati da utilizzare per immagazzinare i risultati di esse.
 - Una divisione (usare il simbolo /) tra due interi $a = 5$, e $b = 3$. Immagazzinare il risultato in una variabile $r1$, scegliendo il tipo di dato adeguato.
 - Una moltiplicazione (usare il simbolo *) tra un char $c = 'a'$, ed uno short $s = 5000$. Immagazzinare il risultato in una variabile $r2$, scegliendo il tipo di dato adeguato.
 - Una somma (usare il simbolo +) tra un int $i = 6$ ed un float $f = 3.14F$. Immagazzinare il risultato in una variabile $r3$, scegliendo il tipo di dato adeguato.
 - Una sottrazione (usare il simbolo -) tra $r1$, $r2$ e $r3$. Immagazzinare il risultato in una variabile $r4$, scegliendo il tipo di dato adeguato.
 - Verificare la correttezza delle operazioni stampandone i risultati parziali ed il risultato finale.
- 2) Creare una classe Quadrato che dichiari una variabile d'istanza intera lato. Creare un metodo pubblico che si chiami perimetro() che ritorni il perimetro del quadrato, e un metodo pubblico area() che ritorni l'area del quadrato.
 - Creare una classe TestQuadrato contenente un metodo main() che istanzi un oggetto di tipo Quadrato, con lato di valore 5 (con una istruzione simile alla seguente: nomeOggetto.lato = 5;). Stampare poi il perimetro e l'area dell'oggetto appena creato.
 - Si crei un costruttore nella classe Quadrato che riceve in input il lato del quadrato. Fatto questo si compili la classe Quadrato.
 - Ricompilare la classe TestQuadrato e interpretare l'errore.
 - Modificare il codice della classe TestQuadrato in modo tale che compili e sia eseguita correttamente.
- 3) Creare una classe Rettangolo equivalente alla classe Quadrato. Prima di codificare la classe decidere che specifiche deve avere questa classe (variabili e metodi).
 - Si crei una classe TestRettangolo contenente un metodo main() che testi la classe Rettangolo, equivalentemente a come fatto nell'esercizio precedente. Istanziare almeno due rettangoli diversi.
- 4) Aggiungere commenti javadoc alla classe Rettangolo appena creata descrivendo brevemente lo scopo della classe, le variabili d'istanza usate, i costruttori e i metodi.
Usate quindi l'istruzione `javadoc -d docs Rettangolo.java` per generare la documentazione in HTML e apritela nel browser il file `index.html` per verificare il risultato.
- 5) Analogamente a quanto fatto per la classe Rettangolo aggiungere commenti javadoc alla classe Quadrato. Usate quindi l'istruzione `javadoc -d docs Quadrato.java` per generare la documentazione in HTML. Siete soddisfatti del risultato? Riprovate con l'istruzione `javadoc -d docs *.java`
- 6) Scrivete un programma che determina e visualizza i numeri primi minori di 100.

NOTE PER COMPILAZIONE E TEST A RIGA DI COMANDO:

<code>javac nomeClasse.java</code>	<i>compila e genera il bytecode</i>
<code>java nomeClasse</code>	<i>esegue il bytecode sulla JVM</i>