

## 1. Astrazione

- PROPRIETÀ
- COMPONENTI

Bottiglie:

- ~~PROPRIETÀ~~ - stato
- ~~MAXIMALE~~ - T
- ~~CONTENUTO~~ - colore
- ~~TEPPA~~ - base
- ~~CEFFINO~~

COMPONENTI

GET - fornire informazioni  
sulle mie proprietà

SET - Fornire funzionalità  
che consentano di  
modificare le proprietà



## GATTO

PROPRIETÀ

- ALTEZZA
- PESO
- RAZZA
- SESSO
- COLORE
- ETÀ
- NIENTE
- SALUTE
- BAFFI
- PELO
- VEGLIA
- FATIC
- VELOCITÀ
- VISIONE NOTTURNA

COMPONENTI

- MIGLIORARE
- GET
- SET
- FARE LE FUSA
- CORRERE
- SALTARE
- CACCIARE
- FAR CADERE I BICCHIERI
- VERBERE FANTASTI
- GRAFFIARE DIVANI

## 2. INCAPSULAMENTO E INFORMATION HIDING

CLASSI VS OGGETTI

Definizione

class nome classe {

...

};

Istanza

→

Rappresentazione

forza di

una classe

PROFESSORE

MOLTISANTI

UNIVERSITÀ

UNICT

proprietà: attributi ✓  
memoriaComponenti: metodi ✓  
memoriaattributi: variabili  
string nome;metodi: funzioni  
void unegolare();  
void incrementaEtà();  
int getEtà();  
void setEtà(int età);

public →  
protected →  
private →  
string nome

class A: public B

class A: protected B

priv

public  
↓  
protected  
↓  
private