

Programmazione ad Oggetti

Alex Narder

October 15, 2022

1 Definizioni

- **Variabili:** Aree di memoria a cui viene assegnato un valore
- **Classi:** Una classe è la definizione di un tipo di oggetto, quindi al suo interno contiene metodi, campi e variabili
- **Oggetto:** Un oggetto di una classe è un'istanza della classe, e ha tutti gli attributi di quella classe
- **Costruttori:** Il costruttore è quel metodo di una classe il cui compito è proprio quello di creare nuove istanze. Il costruttore è dichiarato con il nome della classe e serve soprattutto per inizializzare i campi con un valore.
- **Metodi:** Essenzialmente sono le funzioni contenute nella classe
- **Campi:** Anche definiti fields, sono le variabili della classe che vengono dichiarate al suo interno ma fuori dai costruttori e dai metodi

```

class Appunti{
    int n;           //Campo (field)
    int res;         //Campo (field)

    Appunti(int n){  //Costruttore con valore
        this.n = n;  //Inizializzo n della classe assegnandogli valore di n
    }

    void calcRes(){  //Questo è un metodo per calcolare il risultato finale
        res = n*n;
    }

    void print(){    //Metodo, e questa è la sua intestazione
        System.out.println("The result is:"); //Corpo del metodo
    }

    int returnRes(){ //Metodo
        print();     //Invocazione del metodo print()
        return res;
    }
}

class Nuova{
    public static void main(String[] args){
        int n = 5;
        Appunti newObj = new Appunti(n);    //Nuovo oggetto
    }
}

```