

ARGOMENTI DI DEFAULT, ESERCITAZIONE METODI

CORSO DI GAME PROGRAMMING
1° ANNO

Docente **Davide Caio**



-  Argomenti di default
-  Operatore Modulo
-  Esercizi
-  Q&A



PROBLEMA

Voglio creare un metodo che ha 5 parametri.
Uno di questi parametri però ha quasi sempre lo stesso valore, e non voglio costringere chi chiama questo metodo ad inserirlo ogni volta.



ARGOMENTI DI DEFAULT

Durante la definizione della firma di un metodo, posso **inizializzare un parametro**. In questo modo se il parametro sarà specificato dal chiamante, il parametro assumerà il valore passato dal chiamante, altrimenti avrà il valore di default inserito nella firma.

Unico vincolo: tutti gli argomenti di default devono essere inseriti dopo gli argomenti normali.



ARGOMENTI DI ESEMPIO

```
static void Main (string[] args) {  
    ArgomentiDiDefault ();  
    ArgomentiDiDefault (25);  
}
```

```
static void ArgomentiDiDefault (int argomentoDiDefault = 5) {  
    Console.WriteLine (argomentoDiDefault);  
}
```

Cosa verrà stampato a console?



OPERATORE MODULO

L'operatore **modulo %** calcola il resto della divisione tra il numero alla sua sinistra e il numero alla sua destra.

$$3\%2 = 1$$

$$24\%2 = 0$$

$$23\%2 = 1$$

$$65\%8 = 1$$

$$23\%9 = 5$$



ESERCIZIO 1

Creare un metodo che ritorna true se il numero passato come parametro è un numero pari.



ESERCIZIO 2

Creare un metodo che ritorna true se il numero passato come parametro è un numero dispari.



ESERCIZIO 3

Creare un metodo che verifica se un numero intero positivo è primo.



ESERCIZIO 4

Creare un metodo che accetta due parametri e ritorna true se i due numeri sono primi tra loro.



ESERCIZIO 5

Scrivere un programma che stampa i primi N numeri primi con N inserito dall'utente.



ESERCIZIO 6

Scrivere un metodo che accetta due parametri N e M, e, se M è maggiore di 0, ritorna true e il valore di N elevato alla M, oppure false.



ESERCIZIO 7

Creare una funzione chiamata Swap che scambia il valore dei due parametri passati al metodo.



ESERCIZIO 8

Scrivere un metodo che ritorni l'*N*-esimo numero della serie di fibonacci, con *N* inserito come input dall'utente.

Si ricorda che un numero nella serie di Fibonacci equivale alla somma dei due numeri precedenti nella serie stessa. L'unica variazione è che il primo e secondo elemento della serie sono entrambi 1.

Primi 10 numeri della serie:

1,1,2,3,5,8,13,21,34,55.....