M0: introduzione

* Linguaggi di programmazione;
* Tipi di linguaggi;
* Compilazione ed interpretazione;
* Sintassi e semantica.

M1: visibilità e funzioni

* Ripasso C.

M2: types e type safety

M3: object orientation

* Incapsulamento/information hiding:
* Differenza tra C modulo e typedef;
* ADT;
* Puntatori opachi.
* Subtyping;
* Ereditarietà;
* Single dispatching;
* Design pattern:
* Singleton;
* Visitor;
* Facade.

M4: Java

* Introduzione;
* Type system:
* Tipi primitivi/riferimento;
* Overload/override;
* Enumeration.
* Generics:
* Visitor generico.

M5: C++

* Basi del linguaggio;
* Concetti di OO in C++;
* STL;
* Safe pointers;
* QT.

M6: Haskell

M7: macchine a stati