

### III VERIFICA SCRITTA DI INFORMATICA – PROGETTO

Si richiede lo sviluppo di un progetto software esteso e orientato agli oggetti il cui numero di componenti non sia inferiore a 7.

Tale progetto deve comprendere:

- Una relazione completa e dettagliata contenente:
  - Descrizione del progetto e analisi dello scenario e degli obiettivi.
  - Presentazione della soluzione tecnologica, giustificando le scelte effettuate e disegnando il corrispondente diagramma UML delle classi. Nel diagramma si evidenzino le relazioni tra i vari componenti e si fornisca adeguata spiegazione.
- Implementazione del codice in Java.
- Il progetto deve comprendere la maggior parte degli argomenti trattati a lezione e durante le ore di laboratorio. Si elencano qui sotto per completezza i concetti di programmazione a oggetti:
  - Definizione di classi e oggetti
  - Attributi e metodi con modificatori di accesso (private, protected, public)
  - Costruttori
  - Concetto di overloading
  - Ereditarietà e gerarchie di classi
  - Concetto di overriding e polimorfismo
  - Associazioni, aggregazioni, composizioni
  - Metodi statici
  - Classi astratte
  - Interfacce

*BUON LAVORO!*