



Programmare con C# 10

Errata Corrige ☹️

In questo documento sono riportate delle **correzioni** sulle varie parti del libro o **precisazioni** ove si rendessero necessarie. Il numero di pagina indicate si riferiscono alla versione cartacea del libro.

Ringrazio tutti i lettori che hanno segnalato gli errori, che mi hanno posto domande o che mi hanno inviato i loro suggerimenti e critiche, via mail (info at antoniopelleriti.it) o sulla pagina facebook dedicata ai miei libri <https://www.facebook.com/programmare.con.csharp>.

Capitolo 4

Pag. 207 - Domanda 8

Nel codice riportato nella domanda 8:

```
var figlia = {Nome="Matilda", Cognome="Pelleriti"}
```

manca l'operatore `new`:

```
var figlia = new {Nome="Matilda", Cognome="Pelleriti"}
```

Capitolo 7

Pag. 350 - Proprietà `init-only`

L'esempio di proprietà `init` ha il ramo `get` scritto in maniera incompleta:

```
public string Marca
{
    get;
    init
    {
        if(value!=null)
        {
            ...
        }
    }
}
```

È necessario implementare il corpo, per esempio:

```
public string Marca
{
    get => marca;
    init
    {
        if(value!=null)
        {
            ...
        }
    }
}
```

Capitolo 8

Pag. 419 - Membri virtuali

Per l'esempio di override dei metodi, viene spiegato che il metodo Accelerate fa parte della classe `Car`, ma poi il codice riporta ancora la classe `Vehicle`:

Ereditarietà e polimorfismo

Capitolo 8

Nella classe derivata `Car`, se si vuole specializzare il metodo `Accelerate`, è necessario utilizzare il modificatore `override`:

```
public class Vehicle
{
    private double livelloCarburante=100;
    public override void Accelerate()
    {
        Console.WriteLine("Car acceleration");
        if(livelloCarburante>0 && currentSpeed < maxSpeed)
        {
            currentSpeed += 2.0;
            livelloCarburante-= currentSpeed/10;
        }
    }
}
```