

**QUESTIONARIO**  
**Unità didattica n. 2**

1. Che cosa è il package?
2. Che cosa è una classe?
3. Che cosa è un oggetto?
4. Che cosa è un metodo?
5. Che cosa si intende per "firma" di un metodo?
6. Che cosa indica la parola "void"?
7. Quanti parametri formali può avere un metodo?
8. Che cosa è il corpo di un metodo?
9. Che cosa è un attributo?
10. Quante tipologie di attributi conosci/ricordi?

**QUESTIONARIO**  
**Unità didattica n. 2**

11. Come si dichiara un attributo?

12. Come definiresti il costruttore?

13. Quando è necessario invocare il costruttore?

14. Prova a scrivere la dichiarazione di una classe contenente un attributo, un costruttore ed un metodo.