

#Un metodo e' ...

- Un insieme di istruzioni con un nome
- Uno strumento per risolvere gradualmente i problemi scomponendoli in sottoproblemi
- Uno strumento per strutturare il codice
- Uno strumento per utilizzare il lavoro già svolto
- Uno strumento per rendere il programma più chiaro e leggibile

Quando il programma da realizzare è articolato diventa conveniente identificare **sottoproblemi** che possono essere risolti individualmente

scrivere **sottoprogrammi** che risolvono i sottoproblemi richiamare i **sottoprogrammi** dal programma principale (main)

Questo approccio prende il nome di **programmazione procedurale** (o astrazione funzionale)

In Java i **sottoprogrammi** si realizzano tramite metodi ausiliari

Sinonimi usati in altri linguaggi di programmazione: funzioni, procedure e (sub)routines

```
public class ProvaMetodi
{
    public static void main(String[] args) {
        stampaUno();
        stampaUno();
        stampaDue();
    }

    public static void stampaUno() {
        System.out.println("Hello World");
    }

    public static void stampaDue() {
        stampaUno();
        stampaUno();
    }
}
```

Esempi sui metodi