**Esercizio 1.** Aprire la cartella doc/ all’interno del progetto Eclipse OOPInheritance. Scrivere il codice Java relativo alla documentazione (index.html) delle classi contenute nel package ex01

**Esercizio 2.** Aprire la cartella doc/ all’interno del progetto Eclipse OOPInheritance. Scrivere il codice Java relativo alla documentazione (index.html) delle classi contenute nel package ex02

**Esercizio 3.** Implementare le classi rappresentate nel diagramma UML sottostante. Implementare una classe TestApp per verificare il codice scritto. In particolare, costruire un vettore di oggetti Shape ed inserire al suo interno oggetti di tipo Circle, Rectangle e Square. Verificare se effettuando il downcast dei suggetti oggetti è possibile accedere nuovamente all’insieme completo dei loro metodi. Per evitare errori a runtime utilizzare l’operatore **instanceof**.

|  |
| --- |
| **MAC HD:Users:nicola:Desktop:1..png** |

**Esercizio 4.** Implementare le classi rappresentate nel diagramma UML sottostante. Implementare una classe TestApp per verificare il codice scritto.

|  |
| --- |
| MAC HD:Users:nicola:Desktop:2a.png |
| MAC HD:Users:nicola:Desktop:2b.png |

**Esercizio 5.** Implementare le classi rappresentate nel diagramma UML sottostante. Implementare una classe TestApp per verificare il codice scritto.

|  |
| --- |
| MAC HD:Users:nicola:Desktop:Screen Shot 2018-03-19 at 17.11.22.png |