

Linguaggi di Programmazione

a.a. 13/14

docente: Gabriele Fici

gabriele.fici@unipa.it

Esercizi I

Esercizi I

- Creare una classe `Serbatoio`, con un attributo privato intero `livello`, un metodo `Rifornimento`, che aumenta il livello, un metodo `Consumo`, che diminuisce il livello, e un metodo `getLivello`, che restituisce il livello
- Aggiungete un metodo `main` per testare i metodi della classe
- Aggiungete un secondo costruttore, che inizializza il livello a un valore scelto in fase di istanziazione
- Che succede se il metodo `Consumo` viene chiamato con un parametro superiore al livello corrente?

Esercizi I

- Create un package `Geometria.FigurePiane`, con all'interno la classe `Cerchio` e la classe `Quadrato`
- La classe `Cerchio` ha un attributo `Raggio` e una variabile statica `PiGreco`, e contiene un metodo `CalcolaArea` per calcolare l'area
- La classe `Quadrato` contiene un attributo `Lato` e un metodo per calcolare l'area. Come va realizzato questo metodo?
- Aggiungere alla classe `Quadrato` un metodo che raddoppia la lunghezza del lato, quindi stampare l'area di un oggetto di tipo quadrato prima e dopo l'applicazione di tale metodo