In OOP ci possono essere dei puntatori ad una lista. La chiave di una lista è generalmente un numero e questo numero prende come nome *nomeclasseID*.

In un diagramma se è pubblico viene indicato con + e se privato con -; i metodi privati iniziano con la minuscola.

I primitivi di Java sono int, float e String, il resto sono stati implementati per facilitare il lavoro al programmatore.

Una stringa è inizializzata null, un int 0 ed un boolean False

None significa “nessun elemento selezionato”.

Un integer è sempre 4 byte di default, un double è sempre 8 byte, un float è sempre 4 bit, string è null di default perché non so quanto può essere lunga.

In UML se non ritorna niente metto void

Istanzio una classe ( o istanzio un oggetto) significa che creo una classe (o un oggetto).

Alunno alunno1 = new Alunno();

Alunno1.inizializza();

se inserisco una variabile, inserisco un punto, e mi appare una lista di opzioni, vuol dire che è un oggetto.

Le classi possono avere delle variabili di classe, ovvero delle variabili che possono vedere solo le funzioni di quella classe.

Tutto quello che riguarda l’assegnazione di un variabile di classe ha un funzione che inizia o con *GET* o con *SET*.

Una variabile all’interno del metodo di chiama *locale* ed ha visibilità solo all’interno di quel metodo.

L’insieme delle variabili di classe e dei metodi SET e GET, costituisce la proprietà dell’oggetto o della classe.

*ES*  
FUNZIONE CLASSE ETICHETTA

+ void Stampa (Alunno pAlunno){

System.out.println(pAlunno.GetNomeCognome());

}

1 a 0..\* significa 1 a molti nell’UML.

***costructor***: metodo che viene chiamato in automatico ogni volta che creo l’oggetto. Prende il nome della classe in cui lo definisco ed è sempre VOID.