

Programmazione ad oggetti

Introduzione al Corso

A.A. 2022/2023

Docente: Prof. Salvatore D'Angelo
Email: salvatore.dangelo@unicampania.it



Università
degli Studi
della Campania
Luigi Vanvitelli

Dipartimento di Ingegneria

Programma

- Prima parte: OOP e Java e C++ Base
 - Introduzione alla OOP, Caratteristiche di Java e C++, sintassi di Java
- Seconda parte : Java Advanced
 - Classi Java per programmazione grafica, gestione degli eventi

Al termine, programma “a consuntivo”

Testi di riferimento

- Walter Savitch, “*Programmazione di base e avanzata Java*”, Seconda edizione, Pearson.

Altri riferimenti

- C. S. Horstmann, G. Cornell, “*Java 2 - I fondamentali*”, Mc Graw Hill (2a edizione)
- B. Eckel “*Thinking in Java*”, Apogeo (*Versione inglese disponibile free in rete*)
- C. S. Horstmann, G. Cornell, “*Java 2 - tecniche avanzate*”, Mc Graw Hill
- Tarquini M., Ligi A. “*Java Mattone dopo mattone*”, Hoepli (*Vecchia edizione disponibile free in rete, solo il capitolo sulla sintassi JAVA*)

Programmazione ad Oggetti

- **Tecnica:** modello di programmazione
 - Meccanismi
 - Regole
 - Astrazioni
- **Tecnologie:** linguaggio e strumenti utilizzabili
 - Java, C++, C#, Visual Basic
 - Costrutti del linguaggio
 - Compilatore, API