

Linguaggi di Programmazione

a.a. 14/15

docente: Gabriele Fici

gabriele.fici@unipa.it

Esercizi 3

Esercizi 3

- Aggiungere l'inserimento del nome e del cognome del titolare nella classe `ContoBancario`, attraverso l'uso di uno Scanner nel metodo costruttore

Esercizi 3

- Create un metodo `iniziali` che prende in input nome e cognome forniti da un utente e restituisce le iniziali separate da “&”; ad es. se l'utente digita “Paolo” e “Rossi”, il risultato deve essere “P&R”
- Create un metodo `stringReverse` che restituisce la reverse di una stringa; ad es. se la stringa in input è “abc”, il risultato ritornato dal metodo deve essere “cba”
- Create un metodo `contaOccorrenze` che restituisce il numero di occorrenze di una stringa pattern in una stringa testo; ad es. se il pattern è “sca” e il testo è “Ho pescato una scarpa”, entrambi passati come input, il risultato ritornato deve essere 2

Esercizi 3

- Create un metodo `isValidEmail` che verifica se un indirizzo email inserito dall'utente è sintatticamente corretto (cioè ha due parti separate da una chiocciola e la seconda parte contiene almeno un punto)

Esercizi 3

- Le parole di Fibonacci sono definite come segue:
 $f(0) = \text{"b"}$, $f(1) = \text{"a"}$ e per ogni $n > 1$, $f(n) = f(n-1)f(n-2)$, cioè la concatenazione delle due precedenti.
Scrivere un programma efficiente che dato in input un intero n stampi la parola $f(n)$

Esercizi 3

- Il metodo static `Math.random()` restituisce un numero casuale (double non negativo minore di uno)
- Scrivere un programma che prende in input due interi `a` ed `n`, e stampa una stringa casuale di lunghezza `n` su un alfabeto di taglia `a`.