

Linguaggi di Programmazione

a.a. 14/15

docente: Gabriele Fici

gabriele.fici@unipa.it

Esercizi 2

Esercizi 2

- Qual è l'output del seguente programma?

```
public class A{  
  
    static final double PI_GRECO = 3.1415;  
    static int num;  
  
    public static void main(String[] args) {  
        A a = new A();  
        System.out.println(A.PI_GRECO);  
        System.out.println(PI_GRECO);  
        System.out.println(++A.num);  
        System.out.println(++a.num);  
        System.out.println(++num);  
    }  
}
```

Esercizi 2

- Create una classe `ContoBancario`, che permetta di versare, prelevare e conoscere il saldo corrente
- Che tipi di variabili bisogna utilizzare? Che parametri devono avere i metodi?
- Aggiungete alla classe un attributo `String` per il nome del titolare del conto e un numero di conto progressivo, che verranno settati nel costruttore*
- Aggiungete un metodo che permette di effettuare un trasferimento di denaro da un conto ad un altro
- Aggiungete un `main` per testare i metodi

* Es. `String nome = "Mario Rossi";`

Esercizi 2

- 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 final `PI_GRECO`, 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?
- Aggiungete alla classe `Quadrato` un metodo che raddoppia la lunghezza del lato, quindi stampate l'area di un oggetto di tipo quadrato prima e dopo l'applicazione di tale metodo