

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Qt Kalc

Silvio Meneguzzo

Università di Padova - Dipartimento di Matematica

meneguzzosilvio@gmail.com

23 Gennaio 2018

Overview

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

1 Introduzione

- Cos'è Kalc?

2 Second Section

3 Design Pattern

Cos'è Kalc?

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Kalc è una calcolatrice che opera su tipi di dati non banali. Questo progetto sviluppato durante il corso *Programmazione ad oggetti* ha lo scopo di creare un applicativo che possa essere un buon esempio di programmazione ad Oggetti. Kalc mette a disposizione i classici operatori quali somma, sottrazione, moltiplicazione e divisione; la vera svolta sta nei tipi di dato che rappresentano tipi dimensionali colorati. Ci sono 4 diversi tipi di dati tra cui è possibile svolgere operazioni; questi sono: oggetti ad una dimensione, oggetti a due dimensioni, oggetti a tre dimensioni e un oggetto RGBHex color che rappresenta un colore.

Bullet Points

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit
- Aliquam blandit faucibus nisi, sit amet dapibus enim tempus eu
- Nulla commodo, erat quis gravida posuere, elit lacus lobortis est, quis porttitor odio mauris at libero
- Nam cursus est eget velit posuere pellentesque
- Vestibulum faucibus velit a augue condimentum quis convallis nulla gravida

Blocks of Highlighted Text

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Block 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer lectus nisl, ultricies in feugiat rutrum, porttitor sit amet augue. Aliquam ut tortor mauris. Sed volutpat ante purus, quis accumsan dolor.

Block 2

Pellentesque sed tellus purus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Vestibulum quis magna at risus dictum tempor eu vitae velit.

Block 3

Suspendisse tincidunt sagittis gravida. Curabitur condimentum, enim sed venenatis rutrum, ipsum neque consectetur orci, sed blandit justo nisi ac lacus.

Multiple Columns

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Heading

- 1 Statement
- 2 Explanation
- 3 Example

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer lectus nisl, ultricies in feugiat rutrum, porttitor sit amet augue. Aliquam ut tortor mauris. Sed volutpat ante purus, quis accumsan dolor.

Table

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Treatments	Response 1	Response 2
Treatment 1	0.0003262	0.562
Treatment 2	0.0015681	0.910
Treatment 3	0.0009271	0.296

Table: Table caption

Theorem

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Theorem (Mass–energy equivalence)

$$E = mc^2$$

Example (Theorem Slide Code)

```
\begin{frame}  
\frametitle{Theorem}  
\begin{theorem}[Mass--energy equivalence]  
$E = mc^2$  
\end{theorem}  
\end{frame}
```

Figure

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Uncomment the code on this slide to include your own image from the same directory as the template .TeX file.

Citation

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

An example of the `\cite` command to cite within the presentation:

This statement requires citation [Smith, 2012].

Design Pattern

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

Strategy (do la possibilità di implementare con altri tipi di algoritmi i colori, facendo in modo che l'unica cosa disponibile a tutti sia l'interfaccia)

References

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern



John Smith (2012)

Title of the publication

Journal Name 12(3), 45 – 678.

Space Kalc

Silvio
Meneguzzo

Introduzione
Cos'è Kalc?

Second
Section

Design
Pattern

The End