



# Programmare con C# 10

## Errata Corrige ☹️

In questo documento sono riportate delle **correzioni** sulle varie parti del libro o **precisazioni** ove si rendessero necessarie. Il numero di pagina indicate si riferiscono alla versione cartacea del libro.

Ringrazio tutti i lettori che hanno segnalato gli errori, che mi hanno posto domande o che mi hanno inviato i loro suggerimenti e critiche, via mail (info at antoniopelleriti.it) o sulla pagina facebook dedicata ai miei libri <https://www.facebook.com/programmare.con.csharp>.

## Capitolo 8

### Pag. 419 - Membri virtuali

Per l'esempio di override dei metodi, viene spiegato che il metodo Accelerate fa parte della classe Car, ma poi il codice riporta ancora la classe Vehicle:

#### Ereditarietà e polimorfismo

#### Capitolo 8

Nella classe derivata Car, se si vuole specializzare il metodo Accelerate, è necessario utilizzare il modificatore override:

```
public class Vehicle
{
    private double livelloCarburante=100;
    public override void Accelerate()
    {
        Console.WriteLine("Car acceleration");
        if(livelloCarburante>0 && currentSpeed < maxSpeed)
        {
            currentSpeed += 2.0;
            livelloCarburante-= currentSpeed/10;
        }
    }
}
```