

Indice

PREFAZIONE	7
CAPITOLO 1	9
COMPLEMENTI DI “FONDAMENTI DI INFORMATICA”	9
1. <i>Introduzione</i>	9
2. <i>Principi di progettazione e produzione del software</i>	11
3. <i>Linguaggi Imperativi e dichiarativi</i>	14
4. <i>La programmazione strutturata</i>	16
5. <i>La programmazione procedurale</i>	22
6. <i>La programmazione Object Oriented</i>	24
7. <i>I principi fondamentali: classi e oggetti</i>	25
8. <i>Esempio di classe: la classe “motore” (introduzione a metodi e proprietà)</i>	30
9. <i>Metodi, proprietà e information-hiding</i>	36
10. <i>Ereditarietà, e polimorfismo “blando”: la classe “automobile”</i>	37
11. <i>Il polimorfismo e l’overload</i>	40
12. <i>Gli eventi ed i messaggi</i>	41
13. <i>Oggetti Handle</i>	45
14. <i>Considerazioni conclusive sulla OOP</i>	46
15. <i>La ricorsione</i>	46
CAPITOLO 2	53
RACCOLTA DI ESERCIZI RISOLTI E COMMENTATI	53
1. <i>Primo appello sessione estiva AA 2015/16</i>	56
2. <i>Secondo appello sessione estiva AA 2015/16</i>	61
3. <i>Primo appello sessione autunnale AA 2015/16</i>	64
4. <i>Secondo appello sessione autunnale AA 2015/16</i>	68
5. <i>Primo appello sessione invernale AA 2015/16</i>	72
6. <i>Primo appello sessione estiva AA 2016/17</i>	77
7. <i>Secondo appello sessione estiva AA 2016/17</i>	82
8. <i>Primo appello sessione autunnale AA 2016/17</i>	86
9. <i>Secondo appello sessione autunnale AA 2016/17</i>	91
10. <i>Primo appello sessione invernale AA 2016/17</i>	95
11. <i>Primo appello sessione estiva AA 2017/18</i>	98
12. <i>Secondo appello sessione estiva AA 2017/18</i>	102
13. <i>Primo appello sessione autunnale AA 2017/18</i>	105
14. <i>Secondo appello sessione Invernale AA 2017/18</i>	108
15. <i>Primo appello sessione estiva AA 2018/19</i>	112
16. <i>Primo appello sessione estiva AA 2021/22</i>	116
17. <i>Secondo appello sessione estiva AA 2021/22</i>	120
APPENDICE	125