

Programma di INFORMATICA – 4B INF – A.S. 2021/2022
Prof. Tonello Andrea, Prof. Moscaritoli Francesco

Algoritmi ricorsivi

Ricorsione semplice e multipla

Confronto con la soluzione iterativa

Progettazione e implementazione di una classe

Attributi e metodi

Creazione e uso di oggetti

Array di oggetti

Ereditarietà

Polimorfismo

Strutture dati dinamiche

Array dinamici

La struttura astratta pila

La struttura astratta coda

~~La struttura astratta albero: visite ed alberi binari~~

Implementazione delle strutture: confronto tra implementazione statica e dinamica

~~File sequenziali e ad accesso dinamico~~

~~Il concetto di record~~

Operazioni sui file: apertura, lettura, scrittura, chiusura

Implementazione delle funzioni di:

———Inserimento

———Ricerca

———Modifica

Thread e grafica 2D

Argomenti trattati in laboratorio

- OOP (Java in ambiente Eclipse) : vettori statici di oggetti
- Vettori dinamici (ArrayList) di oggetti (es. progetti Concessionaria, Biblioteca, Rubrica)
- Oggetti con utilizzo grafica swing (es. progetti SetteMezzo, Circuito)
- Thread con grafica swing (es. Orologio, Barriera)
- Grafica 2D: disegno figure geometriche e in movimento

STUDENTE 1:

STUDENTE 2:

DOCENTE 1:

DOCENTE 2:
