



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

## SYLLABUS DEL CORSO

### Programmazione 2

2425-1-E3101Q106

---

#### Obiettivi

Alla fine del corso lo studente sarà in grado di utilizzare i principali concetti della programmazione a oggetti per progettare, sviluppare e testare semplici programmi Java.

#### Contenuti sintetici

Programmazione a oggetti in Java con utilizzo di alcune librerie. Ambiente di sviluppo Eclipse. Testing e debugging con Junit.

#### Programma esteso

1 Concetti di base:

- analisi, progettazione e programmazione
- astrazioni: classificazioni, generalizzazioni, aggregazioni
- Object-Oriented Programming

2 Definizione di classi e creazione di oggetti in Java:

- dal diagramma delle classi alle classi in Java
- gestione della memoria e concetto di reference

- associazioni 1 a 1

- associazioni 1 a n

### 3 Metodi:

- metodi di istanza

- overloading

- passaggio parametri di tipo reference

- metodi di classe

### 4 Information hiding e incapsulamento

- metodi get e set

- visibilità

- costruttori

### 5 Eclipse, Junit e Debug

### 6 Ereditarietà

- concetti di base

- overriding

- costruttori nelle classi derivate

- polimorfismo

- classi astratte e interfacce

### 7 Eccezioni

- gestione delle eccezioni

- definizione di classi di eccezioni

### 8 Alcune librerie standard

- I/O

- collection framework

## **Prerequisiti**

Programmazione imperativa (vedi Programmazione 1)

## **Modalità didattica**

Lezioni ed esercitazioni in aula. Attività di laboratorio in e-learning mediante esercizi, test di autovalutazione e tutoraggio on-line.

Le lezioni in classe prevedono una modalità erogative e interattiva. Le attività di studio in piattaforma prevedono anche essere la modalità erogative e interattiva.

Il corso sarà erogato in italiano.

## **Materiale didattico**

Programmazione di base e avanzata con Java - terza edizione, Walter Savitch e Daniela Micucci, Edizione in Italiano, ISBN 9788891916020, Pearson, 2024

## **Periodo di erogazione dell'insegnamento**

Secondo semestre.

## **Modalità di verifica del profitto e valutazione**

La verifica dell'apprendimento comprende una prova scritta che si articola in due parti:

- prima parte mira a valutare le conoscenze teoriche. La prova consiste nella somministrazione di un insieme di domande a risposta chiusa.
- seconda parte mira a valutare le conoscenze pratiche. La prova consiste nella implementazione in Java di un programma di cui sono fornite le specifiche attraverso un diagramma delle classi UML.

Criteri di valutazione utilizzati: correttezza delle risposte fornite nella prima parte; qualità della soluzione e assenza di ridondanza nella seconda parte.

Durante lo svolgimento del corso si svolgeranno due compiti che saranno erogati sempre attraverso una prova scritta organizzata come descritto sopra. Il superamento di entrambi i compiti, permette il superamento dell'esame. I criteri di valutazione sono gli stessi della verifica complessiva.

## **Orario di ricevimento**

Concordato via e-mail.

## **Sustainable Development Goals**

