

attributi DONANDE
set ✓

l'uso di String ✓

static ✓

ordine di esecuzione dei metodi

Differenze fra punti e variabili

ATRIBUTO

Ha la funzione di MEMORIA
di un dato

La sola definizione di attributo
NON COMPORTA la presenza del dato.

Per memorizzare il dato nell'attributo
occorre ASSEGNARE il valore

Per questa obiettivo prevediamo
un metodo SETTER che
ha il compito di assegnare valore all'attributo

SquadreEgicatori - NetBeans IDE 6.0

File Edit View Navigate Source Refactor Build Run Profile Versioning Tools Window Help

<default config>

Projects: SquadreEgicatori

- Source Packages
 - squadreegicatori
 - Giocatore.java
 - Main.java
- Test Packages
- Libraries
- Test Libraries

Giocatore.java - Navigator

- Giocatore
 - squadra : String

```

1  /*
2   * To change this template, choose Tools | Templates
3   * and open the template in the editor.
4   */
5
6  package squadreegicatori;
7
8  /**
9   *
10  * @author AMMINISTRATORE
11  */
12  public class Giocatore {
13      String squadra;
14  }
15
  
```

DEFINIZIONE
DI ATTRIBUTO
ogni oggetto di questa
classe ha un attributo
squadra
che può memorizzare
una stringa

NOTA BENE
ALL'ISTANZA DELL'OGGETTO
L'ATTRIBUTO NON HA VALORE

SquadreEgicatori - NetBeans IDE 6.0

File Edit View Navigate Source Refactor Build Run Profile Versioning Tools Window Help

<default config>

Projects Files Services

SquadreEgicatori

- Source Packages
 - squadreegicatori
 - Giocatore.java
 - Main.java
- Test Packages
- Libraries
- Test Libraries

Giocatore.java - Navigator

- Giocatore
 - setSquadra(String sq)
 - squadra : String

```
1  /*
2  * To change this template, choose Tools | Templates
3  * and open the template in the editor.
4  */
5
6  package squadreegicatori;
7
8  /**
9   *
10  * @author AMMINISTRATORE
11  */
12  public class Giocatore {
13      String squadra;
14      public void setSquadra(String sq) {
15          squadra=sq;
16      }
17  }
18
```

METODO SETTER
per l'attributo squadra

15:10 INS

Output

SquadreEgicatori - NetBeans IDE 6.0

File Edit View Navigate Source Refactor Build Run Profile Versioning Tools Window Help

<default config>

Projects Files Services

SquadreEgicatori

- Source Packages
 - squadreegicatori
 - Giocatore.java
 - Main.java
- Test Packages
- Libraries
- Test Libraries

Giocatore.java - Navigator

- Giocatore
 - setSquadra(String sq)
 - squadra : String

```

1  /*
2  * To change this template, choose Tools | Templates
3  * and open the template in the editor.
4  */
5
6  package squadreegicatori;
7
8  /**
9   *
10  * @author AMMINISTRATORE
11  */
12  public class Giocatore {
13      String squadra;
14      public void setSquadra(String sq) {
15          squadra=sq;
16      }
17  }
18

```

L'attributo squadra è definito e memorizza String

il parametro sq ha valore String

15:10 INS

Output

static

Per ora lo utilizziamo

SOLA per il metodo main