

ITIS Belluzzi a.s. 2012/13	Verifica di Informatica 17/10/12	Classe: 3Ai	Nome e cognome:
-------------------------------	---	----------------	-----------------

Parte 1 – Sviluppo software

Valutazione: 5 punti (correttezza dei contenuti 2 punti, correttezza sintattica 2 punti, correttezza di stile 1 punto)

Facendo riferimento ai consueti stili di progetto e scrittura si chiede il sorgente di un programma java che produce in uscita esattamente la scritta:

Autore: Alessandro Manzoni
Titolo: I promessi sposi
Editore: Einaudi

```
//file Verifica121017.java
public class Verifica121017 {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        LibroVers1 l1 = new LibroVers1();
        l1.visualizza();
        /**
         * oppure, seconda versione:
         */
        LibroVers2 l2 = new LibroVers2();
        l2.visualizza("Alessandro Manzoni", "I promessi sposi", "Einaudi");
    }
}

//file LibroVers1.java
public class LibroVers1 {
    public void visualizza(){
        System.out.println("Autore: Alessandro Manzoni");
        System.out.println("Titolo: I promessi sposi");
        System.out.println("Editore: Einaudi");
    }
}

//file LibroVers2.java
public class LibroVers2 {

    public void visualizza(String autore, String titolo, String editore){
        System.out.println("Autore: "+autore);
        System.out.println("Titolo: "+titolo);
        System.out.println("Editore: "+editore);
    }
}
```

Parte 2 – Quesiti

Q1 - Qual'è l'effetto delle seguenti istruzioni?

Valutazione: 2 punti

Istruzione	Effetto
a=new Valore();	Istanza oggetto di classe Valore e lo assegna alla variabile a.
Regola obbligo = new Regola();	Dichiara la variabile obbligo (di classe Regola), istanza un oggetto di classe Regola e lo assegna alla variabile obbligo
System.out.println("Buongiorno");	Visualizza la stringa Buongiorno e va a capo

Rettangolo figura;	Dichiara una variabile con identificatore figura e di classe Rettangolo

Q2 – La seguente porzione di programma contiene tre errori di sintassi: individuali e correggili

Valutazione: 1 punto

```

/** classe di gestione auguri */
class GestioneAuguri() {
    /** messaggio di augurio */
    public void scriviAuguri()
        System.out.println("Buon lavoro")
    }
}

```

Correzione:

```

/** classe di gestione auguri */
class GestioneAuguri { //non ci volevano le tonde ()
    /** messaggio di augurio */
    public void scriviAuguri() { //mancava la graffa aperta {
        System.out.println("Buon lavoro"); //mancava il punto e virgola ;
    }
}

```

Q3 – Spiega il significato e fai un esempio

Valutazione: 2 punti

	Spiegazione	Esempio
Definire un metodo	All'interno di una classe definisco un metodo descrivendone la firma e le relative istruzioni	<pre> class Esempio { ... public void agisci() { ... } ... } </pre>
Eseguire un metodo	Fra le istruzioni in un metodo si richiede ad un oggetto di far eseguire l'azione descritta nel metodo	<pre> ... oggettoEsempio.agisci(); ... </pre>
Parametro formale	Elementi di scambio di dati presenti nella firma di un metodo	<pre> ... public void agisciParam(String parametro) { ... } </pre>
Attributo di classe	Elemento di memorizzazione interna alla classe	<pre> class Esempio { String attributo; ... } </pre>