

Regolamento Esame

L'esame consiste in una prova scritta inerente il programma svolto durante l'anno.

Gli appelli previsti sono: tre nella sessione estiva (giugno-luglio), due nella sessione autunnale (settembre), tre nella sessione invernale (gennaio-febbraio).

La prova scritta è composta da esercizi e da domande a risposta aperta.

L'esame può essere diviso in due parti svolgendo lo scritto relativo alla prima parte e lo scritto relativo alla seconda parte in appelli diversi all'interno di una stessa sessione (non è possibile svolgere una parte in un appello di una sessione e l'altra parte in un appello della sessione successiva).

Il giorno dell'appello viene distribuito il compito con all'interno esercizi e domande relativi alla prima e seconda parte, lo studente può scegliere se fare una parte o tutto il compito.

Dopo l'appello scritto saranno pubblicati sul sito della didattica i risultati con l'indicazione del voto preso alla prima parte, alla seconda parte ed all'intero compito (se possibile).

Chi supera entrambe le parti o l'intero scritto può verbalizzare il voto ottenuto (nel caso di 2 parti il voto è dato dalla media dei 2 voti) o sostenere un breve colloquio integrativo su tutto il programma svolto.

Tra un appello e l'altro sarà pubblicato sul sito della didattica (insieme ai risultati) l'avviso indicante data, ora e luogo per verbalizzare e/o fare l'orale.

Argomenti Prima Parte: Cosa vuol dire sviluppare software, algoritmi, diagrammi di flusso, introduzione alla programmazione ad oggetti, cosa sono classi e oggetti come è fatto un programma ad oggetti. Compilatori ed Interpreti. Introduzione al linguaggio Java, installazione sdk e suo uso, documentazione e tutorial. Come è fatto un programma in java, il metodo main. Definizione di variabili, tipi di dato, assegnazioni. Operatori ed Espressioni, precedenze, regole di promozione e casting. Istruzioni per il controllo di flusso: if-else , switch. I cicli: for, while, do while.

Argomenti Seconda Parte: Utilizzo di classi e oggetti: variabili di riferimento, come si istanzia un oggetto, l'operatore punto ".", richiamare metodi: vari tipi di metodi e costruttori, il passaggio dei parametri nei metodi, il metodo main. Ciclo di vita di un oggetto, i package e l'import, gli Array, esempi di oggetti della libreria di Java: String, StringBuffer, System e oggetti Wrapper. Definizione di nuove classi: come si definiscono attributi e metodi, i costruttori, modificatori di accesso, sovraccarico o overload dei metodi, definizione di package. Final. Static. Ereditarietà, creazione di gerarchie di classi, ridefinizione o overriding dei metodi. Casting tra oggetti e la classe Object. Le classi astratte. Le interfacce. La gestione degli errori: programmi corretti e robusti, cattura delle eccezioni, lancio di un'eccezione, come definire eccezioni personalizzate. Come java realizza l'incapsulamento, l'ereditarietà ed il polimorfismo. Come si legge la documentazione e come si crea la documentazione con i commenti per la creazione delle pagine di documentazione

ATTENZIONE

Saranno ammessi all'esame solo gli studenti che si saranno prenotati all'esame e che presenteranno il libretto di iscrizione universitario al momento dell'accesso all'aula d'esame. Nel caso in cui il libretto universitario non sia stato ancora rilasciato gli studenti dovranno esibire un documento di identità valido.