



Tecniche di programmazione ad oggetti

Scopo del corso: Apprendere il sapere per poter programmare correttamente con i linguaggi ad oggetti

Durata: 20 ore

Metodologia: Lezioni frontali interattive, confronto tra i partecipanti ed esercitazioni pratiche.

Contenuti del corso:

Introduzione

- Il vocabolario della programmazione a oggetti
- Relazioni tra le classi
- Differenze tra la programmazione ad oggetti e quella procedurale

Classi

- Definizione di classe
- Variabile oggetto
- Alcuni esempi di classe
- Metodi di accesso e modifica alle classi
- I package
- Classi astratte

Interfacce e classi annidate

- Interfacce
- Utilizzo di una superclasse astratta
- Utilizzo di un'interfaccia
- Proprietà delle interfacce
- Classi annidate
- Classi locali che accedono a variabili locali
- Classi annidate statiche

Ereditarietà

- Definizione di ereditarietà
- Gerarchie dell'editarietà
- Operazioni con le sottoclassi
- Polimorfismo
- Riflessione

Programmazione grafica

- Introduzione
- Creazione di un frame chiudibile
- Chiusura dei programmi di grafica
- Layout dei frame
- Strategie di sviluppo per specifiche classi operanti nella grafica

Gestione degli eventi

- Concetti essenziali relativi alla gestione degli eventi
- La gerarchia di eventi
- Eventi semantici di basso livello
- Gestione degli eventi singoli
- Separazione del codice GUI dall'applicazione
- Multicasting
- Gestione avanzata eventi