

SECONDO COMPITINO

Il secondo compitino riguarderà principalmente gli argomenti trattati nella seconda parte del corso (lezioni tenute successivamente al primo compitino). Questi argomenti sono presentati nei capitoli 6, 7, 8, 10, 11, 13 del libro di testo (non tutto il materiale di questi capitoli è stato trattato: fate riferimento agli argomenti delle lezioni sul sito del corso).

Chiaramente E' **INDISPENSABILE** anche la conoscenza degli argomenti trattati in precedenza che non possono essere dimenticati.

Segue un elenco (non esaustivo) di cose che **NON SI POSSONO NON SAPERE** e che risulteranno indispensabili nella soluzione degli esercizi che verranno proposti. L'elenco potrà essere ulteriormente integrato prima della prova. Alla fine trovate anche l'elenco fornito per il primo compitino.

Se avete dei dubbi consultate il testo o chiedete chiarimenti al docente, **PRIMA** del compitino.

NON POSSO NON SAPERE:

cosa si intende per sottoclasse e per superclasse

cosa è l'overriding

cosa è una chiamata polimorfa e come viene scelto il metodo da eseguire

cosa si intende per sottotipo e per supertipo

quando sono possibili promozioni implicite tra tipi riferimento

a cosa serve e come si utilizza l'operatore instanceof

quando è necessario utilizzare esplicitamente il cast tra tipi riferimento

che l'operazione di cast in italiano si chiama forzatura

che per dire brevemente in italiano "effettuare un cast" si utilizza il verbo "forzare" e non si storpia la parola "cast"

cosa è un metodo astratto

cosa è una classe astratta

che un metodo astratto dichiarato in una classe astratta di nome C può essere invocato direttamente mediante un riferimento di tipo C

cosa è un campo statico

cosa è un metodo statico

come si accede a un campo (se accessibile)

come si accede a un campo statico (se accessibile)

dove si trovano i campi statici e dove si trovano i campi (non statici)

come è fatto all'interno un oggetto (se dispongo del codice della classe)

che relazione c'è tra la struttura di un oggetto di una classe e quella di un oggetto della superclasse
che ogni classe dispone di un costruttore, anche se non è scritto esplicitamente
i diversi significati di this
i diversi significati di super
i significati di public e di private
come si intercetta un'eccezione
come si solleva un'eccezione
che intercettare e sollevare le eccezioni sono due cose completamente diverse
la differenza tra eccezioni controllate e non controllate
cosa significa delegare un'eccezione
che in italiano "eccezione" si scrive con una sola "z"
cosa è un metodo ricorsivo
come avviene il passaggio dei parametri
cosa si intende per "passaggio per valore"
quali relazioni ci devono essere tra i tipi dei parametri e i tipi degli argomenti affinché una chiamata
di metodo o costruttore sia lecita
che le promozioni di tipo vengono stabilite in fase di compilazione

ultimo aggiornamento: 11 gennaio 2012

=====

PRIMO COMPITINO

Il primo compito potrà riguardare TUTTO ciò che è stato svolto sino alla lezione che precede la prova.

Fate particolare attenzione a questo elenco (non esaustivo) di cose che NON SI POSSONO NON SAPERE e che risulteranno indispensabili nella soluzione degli esercizi che verranno proposti.

Ricontrollate l'elenco nei prossimi giorni, perché potrà essere ulteriormente integrato prima della prova.
Se avete dei dubbi consultate il testo o chiedete chiarimenti al docente, PRIMA del compito.

NON POSSO NON SAPERE:

a cosa serve e come si invoca un costruttore
come si invoca un metodo

come si invoca un metodo statico
la differenza tra metodi statici e metodi (non statici)
come si dichiara una variabile
cos'è una variabile di un tipo riferimento
la differenza tra una variabile di un tipo riferimento e un oggetto
la differenza tra tipi primitivi e tipi riferimento
cos'è e come viene eseguito un assegnamento
assegnamenti e confronti nel caso di tipi primitivi e di riferimenti
come si confrontano due oggetti per stabilire se siano uguali
il significato di null
come si scrive un ciclo for, come va e come non va utilizzato
come si scrive un ciclo for-each
gli operatori relazionali e le loro negazioni
gli operatori di confronto
il significato degli operatori di incremento/decremento prefissi/postfissi
gli operatori logici e la lazy evaluation
i molteplici significati dell'operatore + e come riconoscere quello appropriato nel testo di un programma
l'ordine con cui vengono svolte le operazioni all'interno di una espressione
la differenza tra un valore di tipo char e una stringa contenente un solo carattere
come vengono numerate in Java le posizioni dei caratteri nelle stringhe
cos'è la stringa vuota
che la stringa vuota è un oggetto e NON è il riferimento null
differenza tra array e riferimento ad array
che un array è un oggetto
differenza tra array vuoto e riferimento null

ultimo aggiornamento: 18 novembre 2011