

Esame di Fondamenti di Informatica 1 – Prova al calcolatore n. 1 (08 gennaio 2009)

Un oggetto della classe **TabellaDiNumeri** rappresenta una tabella (cioè una matrice) di numeri reali (i numeri possono anche essere negativi). La classe ha il seguente scheletro:

```
class TabellaDiNumeri{

    /*Costruttore: crea un oggetto TabellaDiNumeri che rappresenta la tabella
    tab passata come parametro*/
    public TabellaDiNumeri (double[][] tab){...}

    /*Restituisce il numero della tabella il cui valore è più vicino a zero*/
    public double vicinoAZero () {...}

    /*Restituisce una descrizione completa della tabella sotto forma di
    oggetto String*/
    public String toString () {...}

}
```

Si chiede di:

- 1) Implementare la classe **TabellaDiNumeri**;
- 2) Implementare una classe di test per la classe **TabellaDiNumeri**, chiamata **VerificaTabellaDiNumeri**, il cui metodo **main** svolge nell'ordine le seguenti azioni:
 - a. Fa inserire all'utente una tabella di numeri reali a sua scelta (l'utente sceglie sia le dimensioni della matrice sia i numeri in essa contenuti).
 - b. Visualizza all'utente una descrizione completa della tabella inserita.
 - c. Visualizza all'utente il numero della tabella il cui valore è più vicino a zero.

Note:

- 1) Sul dischetto ci sono già le classi **InputWindow** ed **OutputWindow**
- 2) Sul dischetto devono essere scritte le classi **TabellaDiNumeri** e **VerificaTabellaDiNumeri**.
- 3) Meglio indicare il proprio nome e cognome, oltre che su questo foglio, anche come commento in testa alla definizione delle classi che si scrivono su file.
- 4) Il dischetto deve essere restituito ben incartato in questo foglio.