

## Esercizi sull'introduzione alle classi e agli oggetti (Fondamenti di Informatica 1 – Walter Didimo)

**Esercizio 1** Dire, per ciascuna delle seguenti stringhe, se essa può essere un nome valido per una classe e se essa rispetta le convenzioni dei nomi per una classe.

Nome	Valido (SI/NO)	Rispetta le convenzioni (SI/NO)
Città		
Città Europea		
Cittàeuropea		
CittàEuropea		
Città.Europea		
CittàEuropea-o-Asiatica		

**Esercizio 2** Dire, per ciascuna delle seguenti stringhe, se essa può essere un nome valido per un campo di una classe e se essa rispetta le convenzioni dei nomi per un campo.

Nome	Valido (SI/NO)	Rispetta le convenzioni (SI/NO)
nome		
Cognome		
nome e Cognome		
NomeECognome		
Numero		
Numero:diTelefono		

**Esercizio 3** Provare a definire i campi di una ipotetica classe `Studente`, che rappresenta l'insieme degli studenti universitari. Ogni oggetto della classe `Studente` deve avere un codice fiscale, un nome, un cognome, un numero di matricola, la specifica di un Ateneo, e la specifica di un corso di studio.

**Esercizio 4** Provare a definire i campi ed i prototipi dei metodi di una ipotetica classe `EquazioneDiPrimoGrado`, che rappresenta equazioni della forma  $ax + b = 0$ . In particolare, dato un oggetto della classe `EquazioneDiPrimoGrado`, deve esserci un metodo che consente di definire i suoi coefficienti ed un metodo che consente di chiedere all'oggetto il valore della soluzione.

**Esercizio 5** Definire le signature dei metodi della classe `EquazioneDiPrimoGrado` dell'Esercizio 4.