

Esercizi sull'introduzione a Java e all'uso di oggetti

(Fondamenti di Informatica 1 – Walter Didimo)

Esercizio 7 Supponendo di poter utilizzare la classe `OutputWindow` vista a lezione, si scriva il codice di una classe, `ScrittoreMultiplo`, avente il solo metodo speciale `main`. Il metodo `main` deve creare due finestre di output distinte, una con dimensioni 30,40 e l'altra con dimensioni 60,20. Il `main` deve poi scrivere nella prima finestra il messaggio "Io sono la prima finestra" e nella seconda finestra il messaggio "Io sono la seconda finestra".

Esercizio 8 Variare il metodo `main` dell'esercizio precedente, provando a cambiare i font delle due finestre di output sullo schermo. Arricchire inoltre il codice del metodo `main` in modo che scriva il messaggio "io sono lo standard output" sullo standard output (cioè usando l'oggetto `System.out`).

Esercizio 9 Definire un programma Java che scrive in una finestra grafica la seguente sequenza di numeri interi: 3 10 34 67 -6.

Esercizio 10 Usando la classe `Rettangolo` definita nell'Esercizio 4, scrivere un programma Java che svolge i seguenti compiti:

- Fa inserire all'utente le dimensioni di 2 rettangoli distinti.
- Per ognuno dei due rettangoli inseriti, visualizza in una finestra grafica i loro perimetri e le loro aree.

Esercizio 11 Usando la classe `AnalizzatoreDiFrase` definita nell'Esercizio 5, scrivere un programma Java che svolge i seguenti compiti:

- Fa inserire all'utente due frasi, `f1` ed `f2`.
- Visualizza sullo standard output il numero di vocali di `f1` ed il numero di consonanti di `f2`.