

Cognome _____ Nome _____ Matricola _____

Fondamenti di Informatica I (Prova scritta); 14-06-04

Regole del Gioco: 1. Scrivere le proprie risposte nei riquadri contenuti in questo foglio; solo le risposte scritte nei riquadri saranno valutate. 2. Prima di consegnare il foglio scrivere il proprio cognome, nome e matricola sul foglio stesso. 3. Non si può parlare, non si possono consultare appunti, non si può usare la calcolatrice.

Esercizio 1 Scrivere un frammento di codice Java che crea una matrice **a** di interi avente 10 righe e 5 colonne, e che inizializza ciascun elemento in posizione (i,j) con la somma $i+j$.

Esercizio 2 Sia **Rettangolo** una classe Java i cui oggetti rappresentano rettangoli del piano. Ogni oggetto **Rettangolo** deve essere caratterizzato da una base e da una altezza, e deve saper calcolare il proprio perimetro e la propria area. Scrivere il solo scheletro della classe **Rettangolo**, cioè la dichiarazione della classe, delle sue variabili, ed i prototipi dei suoi metodi (non il corpo dei metodi).

Cognome _____ Nome _____ Matricola _____