

Interfacce grafiche e programmazione ad eventi

Dipartimento di Matematica e Informatica

CdL in Informatica

08-07-2019

Tempo a disposizione: 1 ora e 30 minuti

Domanda 1.

Spiegare la differenza tra classe astratta e interfaccia.

Domanda 2.

Descrivere il concetto di HashMap e le regole generali da seguire nell'implementazione del metodo `int hashCode()`.

Domanda 3.

Descrivere cosa sono le eccezioni, il meccanismo per gestirle, e la differenza tra eccezioni checked e unchecked.

Domanda 4.

Descrivere gli strati dei Container top level nelle Swing.

Domanda 5.

Cosa si intende per SceneGraph in Java FX?

Domanda 6.

Data la classe `TestObject` e la variabile `number1` di tipo `Object`, spiegare il significato delle seguenti istruzioni, e spiegare in quali casi sono corrette e in quali non lo sono.

- 1) `number1 = new TestObject(1);`
- 2) `TestObject number2 = number1;`
- 3) `TestObject number3 = (TestObject) number1;`
- 4) `if (number1 instanceof TestObject)`
 `TestObject number4 = (TestObject) number1;`