UNIVERSITÀ DELLA CALABRIA

DIPARTIMENTO DI **MATEMATICA E INFORMATICA**

Programmazione ad Oggetti

Carmine Dodaro

Anno Accademico 2019/2020

Contatti

Email: dodaro@mat.unical.it

Orario di ricevimento: Su appuntamento

Materiale Didattico

Libri di testo:

- Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel, "C++ How to program" - Pearson (tenth edition)

  oppure

- Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel, "C++ Fondamenti di programmazione" - APOGEO

Materiale didattico aggiuntivo:

Slides, esercizi, avvisi, ecc. `https://www.mat.unical.it/informatica/ProgrammazioneAdOggetti`

Esame

Modalità d'esame

Laboratorio + Scritto + Orale facoltativo

Da confermare: Progetto facoltativo

Risposte a domande frequenti

La frequenza NON è obbligatoria per poter sostenere l'esame.

Tutte le eventuali prove (laboratorio, scritto, orale, progetto) devono essere svolte nella stessa sessione d'esame.

Si può accettare o rifiutare il voto di un appello, ma non si può conservare tra un appello e l'altro.

Non si può svolgere l'esame senza aver superato Fondamenti di Informatica.

Anni precedenti

Modalità d'esame

D: Ho seguito il corso negli anni precedenti ma non ho discusso il progetto, qual è la mia modalità d'esame?

R: Fino all'appello di febbraio rimangono le modalità concordate con la professoressa Perri.

Contenuto del Corso

Gli argomenti

- Introduzione alla Programmazione ad Oggetti per lo sviluppo di software
- Le classi in C++: concetti avanzati
  - Astrazione dei dati e strutture dati complesse
  - Classi Template
  - Ereditarietà
  - Polimorfismo
- Strutture dati fondamentali
  - Array dinamici
  - Pile
  - Code
  - Liste concatenate con iteratori
- Standard Template Library

Programmare in C++

Cosa serve?

- Un compilatore (ad esempio g++)
- Un editor di testo (ad esempio gedit)