

Esercizi Lab Programmazione I

15/01/2020

1. Realizza una classe 'contatore' che contiene una variabile intera 'valore' come attributo e due metodi, il primo è un costruttore senza parametri che inizializza 'valore' a 0 il secondo incrementa semplicemente 'valore' di 1 tutte le volte che viene invocato.
Esegui il test del programma con un ciclo for .
2. Scrivi una classe D (data) i cui oggetti possano essere inizializzati come: d(15,01,20); implementare il costruttore, il metodo out() per la stampa a video, il metodo mod(gg,mm,aa) per consentirne la modifica e un metodo val() per consentire la validazione della data .
3. Realizza la classe Quadrato dotata degli attributi lato, posx e posy; questi ultimi due sono le coordinate cartesiane dell'angolo superiore sinistro del quadrato. L'oggetto di classe Quadrato può essere istanziato solo tramite costruttore.
Realizza poi la classe I (insieme) che riceve in ingresso due quadrati e restituisce in uscita l'esito di una loro eventuale intersezione (sovrapposizione); in tal caso l'oggetto di classe I deve restituire l'area dell'intersezione e dell'unione dei due quadrati. (esempio di scambio di dati fra classi non derivate fra loro).
- 4.