

# Programma di Informatica

Classe III Q

a.s. 2023/2024

Liceo Vittoria Colonna

Prof. Michele Minno

**Risorse didattiche:** a cura del docente, disponibili su [Classroom](#) e sul [canale Youtube](#)

## 1) Programmazione modulare in Java

- ✓ Significato e utilità della programmazione modulare
- ✓ Logica del programma divisa tra programma principale (main) e funzioni esterne

## 2) I diagrammi UML

- ✓ Diagramma UML di sequenza (Sequence Diagram)
- ✓ Diagramma UML delle classi (Class Diagram)

## 3) Programmazione base ad oggetti in Java

- ✓ Classe e oggetto
- ✓ Generazione del codice di base a partire dal diagramma UML delle classi
- ✓ Costruttori, attributi, metodi di una classe

## 4) Programmazione avanzata ad oggetti in Java

- ✓ Visibilità protected
- ✓ Metodo toString()
- ✓ Classi e metodi astratti
- ✓ Interfacce
- ✓ Uso dei Generics nel caso di List<T> per rappresentare liste di oggetti

Roma, 06/06/2024

Il Docente

Prof. Michele Minno

