



# UNIVERSITÀ DI PAVIA

Anno Accademico 2020/2021

## PROGRAMMAZIONE A OGGETTI

<b>Anno immatricolazione</b>	2018/2019
<b>Anno offerta</b>	2020/2021
<b>Normativa</b>	DM270
<b>SSD</b>	ING-INF/06 (BIOINGEGNERIA ELETTRONICA E INFORMATICA)
<b>Dipartimento</b>	DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA INDUSTRIALE E DELL'INFORMAZIONE
<b>Corso di studio</b>	INGEGNERIA ELETTRONICA E INFORMATICA
<b>Curriculum</b>	Informatica
<b>Anno di corso</b>	3°
<b>Periodo didattico</b>	Primo Semestre (28/09/2020 - 22/01/2021)
<b>Crediti</b>	6
<b>Ore</b>	60 ore di attività frontale
<b>Lingua insegnamento</b>	ITALIANO
<b>Tipo esame</b>	SCRITTO E ORALE CONGIUNTI
<b>Docente</b>	NOCERA ANTONINO - 6 CFU
<b>Prerequisiti</b>	Conoscenze e Competenze della Programmazione di base acquisite durante il corso di Fondamenti di Informatica I.
<b>Obiettivi formativi</b>	<p>Il corso introduce il paradigma a oggetti e la modellazione concettuale che verranno utilizzati come strumenti in tutte le fasi dello sviluppo software, dall'analisi, alla progettazione fino all'implementazione di applicazioni di media complessità. Le lezioni si alternano allo svolgimento di esercizi e discussione di elementi di codice.</p> <p>L'obiettivo del corso è quello di fornire i principi e le conoscenze necessarie a maturare buone capacità di sviluppo di software in Java secondo il paradigma della programmazione ad oggetti.</p>
<b>Programma e contenuti</b>	<p>Il corso tratta i seguenti argomenti: ?- Programmazione Orientata agli Oggetti (OOP).</p>

	<p>?- Il Linguaggio Java.? - Notazione UML.?</p>
<b>Metodi didattici</b>	<p>Lezioni (ore/anno in aula): 38 Esercitazioni (ore/anno in aula): 0 ?Attività pratiche (ore/anno in aula): 22</p>
<b>Testi di riferimento</b>	<p>Il linguaggio trattato a lezione è Java. Per apprendere la sintassi del linguaggio è consigliato l'uso della documentazione disponibile online e di uno dei seguenti testi: ?- Walter Savitch. Programmazione di base e avanzata con Java. PEARSON ?- Arnold Ken, Gosling James, Holmes David. Il linguaggio Java. Manuale ufficiale. Pearson Education Italia</p> <p>Per gli altri argomenti del corso si consiglia il seguente testo di riferimento: ?- Craig Larman. Applicare UML e i pattern. PEARSON</p>
<b>Modalità verifica apprendimento</b>	<p>La valutazione del corso è composta da due prove. La prima è una prova di teoria che ha l'obiettivo di verificare le conoscenze teoriche di base del paradigma Object Oriented e del linguaggio Java. La seconda, è una prova pratica di laboratorio, individuale, nella quale viene richiesto di risolvere un problema di media complessità. La valutazione finale è ottenuta come media pesata del risultato della prova di teoria e del risultato della prova di pratica.</p>
<b>Altre informazioni</b>	
<b>Obiettivi Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile</b>	<p><a href="#">Gli obiettivi</a></p>