

DISCIPLINA	INFORMATICA
DOCENTI	PROF. GIOVANNI MACIOCCO
TESTO	PROGETTARE E PROGRAMMARE 2 – CON JAVA - (TIBONE) - ZANICHELLI

Teoria

Introduzione alla programmazione a oggetti e a Java

Origini di Java

La programmazione a oggetti

Lavorare con NetBeans e la JDK

Elementi di base del Java

Variabili, costanti, operatori e parole chiave

Strutture condizionali

I cicli iterativi

Classi e oggetti in Java

Progettare classi e oggetti

I metodi

Il metodo costruttore

Passaggio dei parametri e visibilità

Programmazione visuale in Java

Utilizzo di Netbeans e delle librerie Swing

Cenni di programmazione grafica con Processing

Primitive di disegno

Gestione dei colori

Gestione del movimento

Software utilizzati in laboratorio: Notepad++, NetBeans, Processing