

Corso Programmazione a Oggetti e UML

Il corso si propone di fornire le nozioni fondamentali per lo sviluppo di applicazioni secondo le tecniche della Programmazione a Oggetti. È quindi richiesta una conoscenza, anche elementare, della Programmazione Strutturata. Durante il corso vengono introdotti i concetti fondamentali della OOP (Object Oriented Programming), come il dualismo classe/oggetto, l'incapsulamento, l'ereditarietà e il polimorfismo. Inoltre vengono illustrati i principali diagrammi dell'UML.

Durata del corso: 5gg (40 ore)

Destinatari: Programmatori con esperienza su piattaforme non ad oggetti (es. COBOL)

INGEGNERIA DEL SOFTWARE

- Ciclo di vita del software
- Fattori di qualità del software
- Coesione e accoppiamento

EVOLUZIONE DELLE TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE

- Programmazione non strutturata
- Programmazione strutturata
- Programmazione modulare
- Programmazione basata su Abstract Data Type
- Programmazione ad oggetti

PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI

- Classi ed oggetti
- Incapsulamento
- Ereditarietà
- Polimorfismo

DIAGRAMMI UML

- Diagrammi statici (classi e oggetti)
- Diagrammi dinamici (sequenza e collaborazione)