



UNIVERSITÀ DI PISA PROGRAMMAZIONE II

GIAN-LUIGI FERRARI

Academic year 2017/18
Course INFORMATICA
Code 273AA
Credits 9

Modules	Area	Type	Hours	Teacher(s)
PROGRAMMAZIONE II	INF/01	LEZIONI	72	GIAN-LUIGI FERRARI

Obiettivi di apprendimento

Conoscenze

Al termine dell'insegnamento:

- lo studente avrà acquisito conoscenze in merito alle tecniche e alle metodologie di base per la progettazione e realizzazione di semplici applicazioni nel paradigma a oggetti.
- lo studente avrà acquisire conoscenze rispetto alla progettazione e realizzazione dei linguaggi di programmazione

Modalità di verifica delle conoscenze

Per l'accertamento delle conoscenze saranno svolte delle prove in itinere (prove scritte) e progetti di programmazione

Capacità

Al termine del corso:

- lo studente saprà utilizzare il linguaggio Java per la progettazione e realizzazione di applicazioni nel paradigma object oriented
- lo studente avrà le conoscenze per comprendere quali sono le tecniche per la realizzazione dei linguaggi di programmazione,
- lo studente avrà utilizzato il linguaggio OCAML per simulare la struttura del run-time dei linguaggi di programmazione

Modalità di verifica delle capacità

- Durante le attività di laboratorio saranno svolte attività pratiche di programmazione
- Lo studente dovrà preparare e presentare una relazione scritta che riporti i risultati delle attività di progetto

Comportamenti

Abilità nel lavoro di gruppo (team work)

Modalità di verifica dei comportamenti

Verrà valutata la correttezza e la documentazione delle attività (progetti) di programmazione.

Prerequisiti (conoscenze iniziali)

Conoscenza della programmazione imperativa e delle tecniche algoritmiche di base.

Prerequisiti per studi successivi

Conoscenza dei paradigmi di programmazione.
Esperienza di programmazione in Java e OCAML

Indicazioni metodologiche

La frequenza non è obbligatoria ma è *fortemente consigliata*. Il corso è pensato ed organizzato per una frequenza attiva e continua.



UNIVERSITÀ DI PISA

Programma (contenuti dell'insegnamento)

Il corso si articola attorno a due argomenti principali.

- **Programmazione orientata ad oggetti.** Il nucleo del linguaggio Java: classi, oggetti, ereditarietà, astrazioni sui dati (tecniche di progettazione, specifica e implementazione, tecniche di verifica), astrazione mediante gerarchie, polimorfismo a' la Java. Tecniche di programmazione concorrente (cenni).
- **Paradigmi dei linguaggi di programmazione.** Strutture a run time: ambiente, memoria, heap; blocchi, sottoprogrammi, records di attivazione, pila dei records di attivazione; oggetti; interpretazione, compilazione. Progettazione di interpreti in Ocaml.

Bibliografia e materiale didattico

Per la parte relativa alla tecniche di programmazione orientata agli oggetti il testo di riferimento e':

- Object-Oriented: B. Liskov (with J. Guttag), Program Development in Java: Abstraction, +Specification and Object-Oriented design, Addison-Wesley, 2000

Note didattiche per la programmazione in Java: Programming Languages and Techniques, Zdancewic, Pierce, Weirich (2018) [download](#).

Per la parte relativa ai paradimi di programmazione il testo di riferimento:

- M. Gabrielli and S. Martini, Linguaggi di Programmazione: Principi e Paradigmi, McGraw-Hill, 2006

Per la parte relativa alla programmazione di interpreti in OCAML si consulti:

- Note on Programming Language Concepts [Note \(pdf\)](#)

Ulteriore materiale didattico e' indicato nella descrizione degli argomenti trattati a lezione

Modalità d'esame

- L'esame è composto da una prova scritta e una discussione orale di un progetto di programmazione
- La prova scritta consiste in una serie di esercizi da risolvere (durata due ore)

Pagina web del corso

<http://pages.di.unipi.it/ferrari/CORSI/PR2/PR2.html>

Altri riferimenti web

Sono presenti nella pagina web del corso.

Ultimo aggiornamento 11/01/2019 09:01