



Programmazione Orientata agli Oggetti

*Progettista di prodotti multimediali
esperto in grafica e computer vision*

- *giovedì* *03/09/2020* *9:00 – 13:00*
- *venerdì* *04/09/2020* *9:00 – 13:00*
- *martedì* *08/09/2020* *9:00 – 13:00*
- *venerdì* *11/09/2020* *9:00 – 13:00*
- *martedì* *15/09/2020* *9:00 – 13:00*
- *venerdì* *18/09/2020* *9:00 – 13:00*



- slide ed esempi
 - https://albertoferrari.github.io/oop_Python/
- alberto ferrari (mail)
 - alberto.ferrari@unipr.it



- lezioni - **24** ore
- **paradigmi di programmazione**
- **paradigma object oriented**
- **codice delle classi** : strutture dati e procedure che operano nel programma
- **codice client**: istanziare oggetti della classe invocata dotati di attributi (dati) e metodi (procedure)
- metodi **costruttori** per inizializzare automaticamente un oggetto
- meccanismi di **incapsulamento** (separazione dell'interfaccia della classe dall'implementazione), **ereditarietà** (definizione di classi da altre predefinite) e **polimorfismo** (client di oggetti di classi diverse dotati di interfaccia comune)
- esempi di programmazione con il linguaggio **Python**

- prova intermedia (programmazione) **30%**
 - *indicativamente a metà lezioni*
- progetto conclusiva (programmazione) **70%**
 - *nel corso dell'ultimo incontro*
- *eventuali prove suppletive*

