

# Corso di Programmazione per Tecnologie Web e Multimediali

## Facoltà di Scienze MM. FF. NN. — A.A. 03/04

Prima provetta (30 marzo 2004)

**ISTRUZIONI:** Le risposte vanno scritte negli appositi riquadri, mentre i cerchi ○ possono contenere crocette. Se la risposta è troppo lunga per essere scritta nel riquadro, probabilmente è sbagliata... Ad ogni esercizio (risposta) corretta è assegnato il punteggio indicato dai numeri fra parentesi quadre, la somma dei punti vale 34. Risposte *assurde* possono dare punteggio negativo, quindi non tirate a indovinare! **SCRIVETE LE RISPOSTE IN MODO CHIARO E NON AMBIGUO.** Ricordatevi di apporre le vostre generalità **SU OGNI FOGLIO**: i compiti anonimi non verranno valutati. Consegnate anche la brutta. Tempo concesso: 2 ore.

**Esercizio 1** [3] Si consideri il seguente metodo:

```
static int abc(int x) {
    int y = 2;
    for (int i = 1; i<4; i++) {
        if (y<3) {
            y = y+x;
        } else {
            y = y-i;
        }
    }
    return y;
}
```

Quale valore viene restituito se si invoca `abc(2)`? Riportate nel riquadro sottostante la traccia dell'esecuzione (ossia, i valori assunti dalle variabili e dai parametri formali) e il valore restituito.

**Esercizio 2** [3] Considerate il TDA `Bottiglia` qui sotto:

```
class Bottiglia {
    private double contenuto; // espressi
    private int capacita; // in litri

    public Bottiglia(int capacita) {
        this.capacita = capacita;
        contenuto = 0;
    }

    public double getContenuto() {
        return contenuto;
    }
}
```

```
public void riempi(double quantita) {
    if (quantita > 0)
        if (contenuto + quantita >= capacita)
            contenuto = capacita;
        else
            contenuto = contenuto + quantita;
    }
}
```

Scrivete un programma `UsoBottiglia` che

1. crea una bottiglia da 8 litri e la riempie per tre quarti
2. crea una bottiglia da 6 litri e la riempie con dieci litri
3. stampa il contenuto delle due bottiglie

**Esercizio 3** [2] Considerate il frammento di programma seguente:

```
y = 7;
z = 2;
x = y / z;
```

Si dica qual è il valore assegnato a `x` se

- `y` e `z` sono di tipo `int`
- `x`, `y` e `z` sono tutte di tipo `double`

- `x`, `y` e `z` sono tutte di tipo `int`

- `x` e `z` sono di tipo `double`, `y` di tipo `int`

**Esercizio 4** [7] Scrivete un metodo `riempi` che data una matrice `m` di `int`, un array `x` di `int` e una variabile `i` di tipo `int`, riempie la riga `i`-esima di `m` con gli elementi di `x` invertiti di segno. Potete assumere che `x` sia lungo esattamente quanto il numero di colonne di `m` e che l'indice `i` sia corretto (ossia, compreso tra 0 e `m.length`).

**Esercizio 5** [5] Modificate il metodo `riempi` dell'esercizio precedente in modo che riempia anche la `i`-esima *colonna* di `m` con gli elementi di `x` invertiti di segno (quindi il metodo deve riempire sia la `i`-esima riga sia la `i`-esima colonna *contemporaneamente*). Dovete usare un solo ciclo; dovete semplicemente aggiungere un'istruzione al metodo precedente. Potete assumere che `m` sia una matrice quadrata.

**Esercizio 6** [7] Scrivete un metodo `conta` che prende come parametri un array `x` di `int` e due variabili `i` e `j` di tipo `int` e restituisce il numero di elementi dell'array `x` che hanno un valore minore o uguale a `i` e multiplo di `j` (quindi il valore `% j == 0`). Se ad esempio l'array è `[6, 1, 4, 9]` e gli altri due parametri sono `7`, `3`, il metodo

deve restituire `1` perché solo `6` è minore di `7` e multiplo di `3`.

**Esercizio 7** [7] Aggiungete al TDA dell'esercizio 2 un metodo `versaIn` che prende un parametro di tipo `Bottiglia` e versa il contenuto della bottiglia attuale in quella passata come parametro, controllando di non traboccare. Se ad esempio la bottiglia `x1` contiene 2 litri e la bottiglia `x2` ha una capacità di 3 litri e ne contiene 2.5, dopo `x1.versaIn(x2)` la bottiglia `x1` conterrà 1.5 litri e la bottiglia `x2` sarà piena.