

Esercizi

• Per ciascuno dei seguenti sorgenti Java dire se:

- genera un errore in fase di compilazione (quale errore e perché)
- genera un errore durante in fase di esecuzione (quale errore e perché)
- viene compilato ed eseguito correttamente (qual'è l'output)

Esercizio 2

```
public class Test2 extends Test2B {
    void f() {
        System.out.println("A");
    }

    public static void main(String a[]) {
        Test2B o = new Test2();
        o.f();
    }
}

class Test2B {
    final void f() {
        System.out.println("B");
    }
}
```

Esercizio 3

```
import java.util.*;

public class Test3 {
    Collection z;
    public Test3(int k){
        if (k==0) z = new HashSet();
        else z = new LinkedList();
    }
    public static void main(String arg[]) {
        Test3 a = new Test3(1);
        Test3 b = new Test3(0);
        for (int k=0;k<15;k++){
            Integer z = new Integer(k%5);
            a.z.add(z);
            b.z.add(z);
        }
        System.out.println(a.z.size()+b.z.size());
    }
}
```

Esercizio 5

```
class Test5b{
    Test5b(){
        System.out.print(4);
    }
    void f(){
        System.out.print(45);
    }
}

public class Test5 extends Test5b{
    Test5(){
        System.out.print(7);
    }
    void f(){
        System.out.print(47);
    }
    public static void main(String i[]){
        Test5b uno = new Test5b();
        Test5 due = (Test5)uno;
        due.f();
    }
}
```

Esercizio 6

```
package prog2;
public class Test6{
    int c=4;
    public static void main(String a[]){
        (new it.unitn.Test6()).f();
    }
}
```

```
package it.unitn;
public class Test6 extends prog2.Test6{
    public void f(){
        System.out.print(++c);
    }
}
```

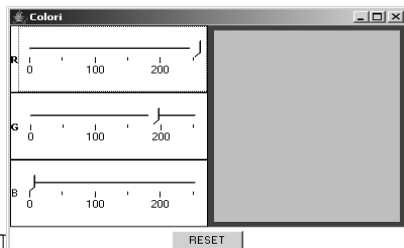
Per esercitarvi:

http://latemar.science.unitn.it/marco/Didattica/aa_2005_2006/Programmazione2_2006/LATEMAR_SEGUE_USERFILES/2006PROG2/TEST_A_ANNOTATO.DOC

Esercizio 2 - completare

Creare un'applicazione che mostra una finestra (che all'inizio deve avere dimensioni 400*300) contenente tre controlli scorrevoli, un pannello, un pulsante e label opportune. I tre selettori devono essere associati ai tre valori rosso, verde e blu del modello di colori RGB. Il pannello deve visualizzare in ogni momento il colore determinato dalla combinazione dei tre valori. Il pulsante deve riportare la scritta "RESET" e, cliccato, deve riportare la finestra allo stato corrispondente al colore bianco.

NOTE:
1. Il layout deve essere liquido.



Esercizio 3

Scrivere un'applicazione con un selettore per un numero intero (menu a tendina) ed un componente contenente del testo.

Il selettore permette di scegliere la grandezza del font del testo.

Fare in modo che la finestra sia aperta con dimensioni massime

