

### **La programmazione ad oggetti**

- Concetto di classe e di oggetto
- Incapsulamento
- Polimorfismo
- Ereditarietà
- La semantica dei riferimenti
- Le classi astratte
- Le interfacce
- Le classi generiche
- I generics in Java.
- Le collection: Array List
- MAP: hashmap
- Gli Iteratori
- La clonazione degli oggetti
- Le eccezioni
- I thread.

### **Laboratorio**

- Linguaggio Java
- Implementazione in Java delle classi pila e coda
- Implementazione di una classe pila generica
- Implementazione di un iteratore per la pila
- Implementazione di un'interfaccia "Contenitore" come pila e come Coda e Albero
- Visite ricorsive di un albero.
- La genericità nelle interfacce: implementazione di un'interfaccia generica
- I fondamenti della programmazione sul sistema Operativo Android
- Le activity in Android
- Gli intent
- Il ciclo di vita di un'activity
- List view e adapter
- Action bar
- Esempi di applicazioni con la gestione di immagini e liste.