



# Laboratorio di Programmazione

Laurea in Bioinformatica

Web: <http://www.scienze.univr.it/fol/main?ent=oi&id=28023&lang=it>

Docente: *Carlo Drioli*

Email: *drioli@sci.univr.it*

Lucidi a cura di  
Nicola Drago      Carlo Drioli      Federico Fontana

*Lezione 15*

# Sommario

---

- Esercizi su progettazione di classi

**Si progetti una classe di nome Rettangolo, la quale istanzia oggetti in grado di rappresentare rettangoli mediante i loro valori di base  $b$  e altezza  $h$ . La classe contenga:**

- |  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

(per semplicità si consideri l'altezza del prompt uguale al doppio della base)

# Esercizi (2/2)

La classe di nome Rettangolo contenga infine :

**7) un metodo main che, dato un valore di partenza del perimetro, individua il rettangolo che a parità di perimetro possiede area massima al variare di base e altezza e di conseguenza ne stampa i valori di base, altezza e area nonché una sua rappresentazione.**

**Per determinare l'area massima il metodo adopererà una procedura numerica che fa una ricerca di massimo partendo da 10000 valori scelti a caso della base compatibili col perimetro dato.**