

<b>MODULO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<b>1. Programmazione ad oggetti (OOP)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introduzione alla programmazione ad oggetti</li><li>2. Ereditarietà</li><li>3. Polimorfismo</li><li>4. Incapsulamento</li></ol>
<b>2. Le classi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Attributi</li><li>2. Metodi</li><li>3. Metodi speciali: costruttore, sub, str, add etc.</li><li>4. Visibilità dei membri (Information Hiding)</li></ol>
<b>3. Sviluppo web</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Framework Flask</li><li>2. HTML, CSS e Javascript</li><li>3. Bootstrap</li></ol>
<b>4. Interfaccia grafica</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Logiche di creazione di videogiochi</li><li>2. Realizzazione di semplici videogiochi</li></ol>

Serramanna, 6 Giugno 2023

Gli Studenti

I docenti

Prof. Enrico Ferrara

Prof. Mario Carboni