
Esercizi: utilizzo oggetti

Esercizi

- Scrivere un programma test per la classe **String** relativamente ai metodi:
 - `indexOf(String)`, `replace(CharSequence,CharSequence)`, `replaceAll(String,String)`, `replaceFirst(String,String)`, `substring(int,int)`, `equals(Object)`, e `equalsIgnoreCase(String)`
- Scrivere un programma che dalla stringa “Questo libro sembra un testo di informatica non un testo di matematica”
 - estrae la stringa “Questo libro di informatica” rimpiazzando la parte restante con la stringa vuota (usare `indexOf` per individuare l’inizio e la fine della stringa da rimpiazzare) e la stampa a video in maiuscole;
 - estrae la stringa dalla posizione 23 alla 27 (“testo”), e ne rimpiazza tutte le occorrenze di con “saggio”.

Esercizio

- Scrivere un programma che istanzi un oggetto String che contiene la stringa “Sessione successiva” e la codifichi attraverso le seguenti sostituzioni:
 - “i” con “!”
 - “s” con “\$”
 - “e” con “&”
 - Visualizzare la stringa ottenuta dopo la codifica
-

Esercizi

- Scrivere un programma che istanzi un oggetto Rectangle e lo stampi. Poi, modificare il programma in modo che sposti il rettangolo stampato prima e lo stampi per altre 3 volte in modo che, se i 4 rettangoli stampati fossero disegnati, formerebbero un unico grande rettangolo
 - Scrivere un programma che istanzi un oggetto Rectangle e ne calcoli l'area e il perimetro. Visualizzare i risultati.
-

Esercizio

- Scrivere un programma che esegue nell'ordine:
 - istanziamento di due oggetti `Rectangle` assegnando alle variabili di istanza di entrambi gli oggetti ascissa 10, ordinata 20, ampiezza 15 e altezza 11
 - assegnazione degli oggetti istanziati alle variabili `scatolaBiscotti` e `scatolaCaramelle`
 - dichiarazione di una terza variabile `x` assegnata con `scatolaBiscotti`
 - stampa del valore restituito da `equals` invocato su `scatolaBiscotti` e con parametro effettivo `x`. Lo stesso con parametro effettivo `scatolaCaramelle`
 - ripetere il test usando `==` come in `C` invece di `equals`
 - traslazione di `x` per 5 punti orizzontali e 10 verticali
 - stampa del risultato di `intersects` e `intersection` con parametro implicito `scatolaCaramelle` e parametro esplicito `x`
 - modifica di `scatolaCaramelle` con riduzione dell'ampiezza e dell'altezza di 10 punti
 - stampa del risultato di `intersects` e `intersection` con parametro implicito `scatolaCaramelle` e parametro esplicito `x`