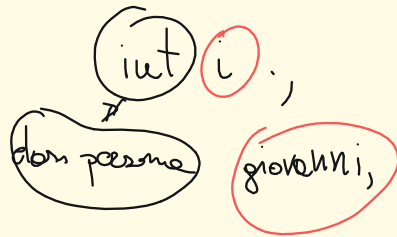
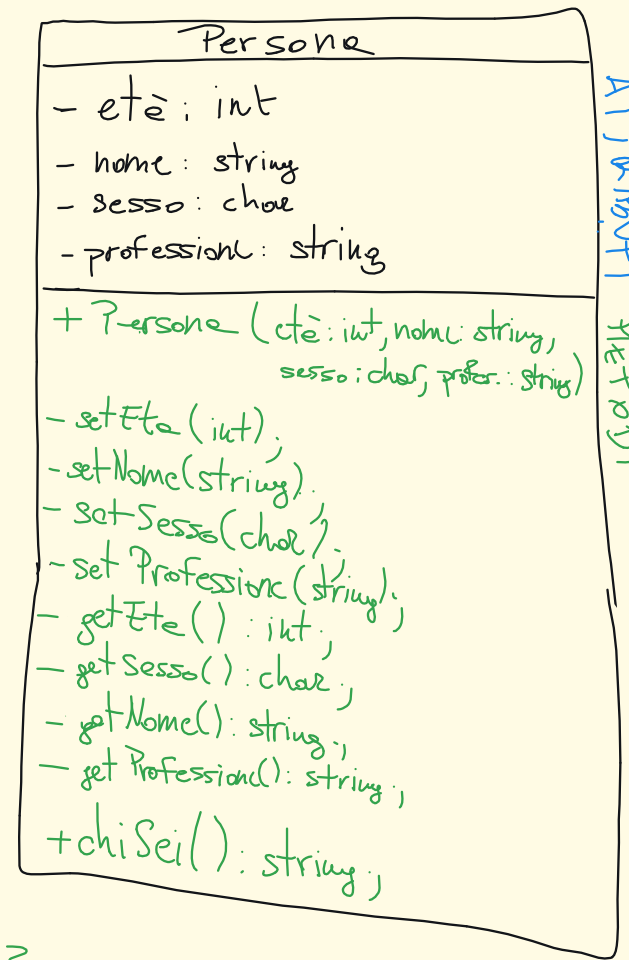


33 Si intende definire una classe *Persona* che abbia come attributi *età*, *nome*, *Sesso*, *professione*. Realizzare il diagramma UML della classe e la relativa implementazione in linguaggio Java prevedendo oltre ai metodi *getter* e *setter* per ogni attributo:

- un costruttore che permetta di istanziare oggetti di tipo *Persona* definendo valori specifici per i vari attributi;
- il metodo *chiSei* che restituisca, quando invocato, una stringa del tipo «Sono una persona di nome: *nome*, sesso: *sesso*, età: *età*, professione: *professione*» dove *nome*, *sesso*, *età* e *professione* sono i valori assunti dagli attributi della classe;
- il metodo *main* che preveda la creazione di un oggetto di tipo *Persona* e l'invocazione del metodo *chiSei* per visualizzarne il risultato restituito.



i = 3;
 giovanni = persona ('Giovanni', 3, 'M', 'null');

Persona
-nome : String
-eta : int
-sesso : String
-professione : String
+Persona(in nome : String, in eta : int, in sesso : String, in professione : String)
+getNome() : String
+setNome(in nome : String) : void
+getEta() : int
+setEta(in eta : int) : void
+getSesso() : String
+setSesso(in sesso : String) : void
+getProfessione() : String
+setProfessione(in telefono : String) : void
+chiSei() : String