

Esercizio FactoryMethod

Un vostro nuovo cliente, Marco Mattoni, ha necessità di un piccolo programma che sia in grado di istruire la sua macchina creatrice di mattoni su quale forma di mattone creare. La forma del mattone dipende dal numero di lati richiesti dal muratore, se il muratore ha bisogno di un mattone con tre lati allora gli verrà restituito un triangolo, se ha bisogno di un mattone con cinque lati gli verrà restituito un mattone a forma pentagonale etc. Le forme dei mattoni richieste sono 4: 3 lati, 4 lati, 5 lati e 6 lati.

Al termine dello sviluppo del programma si richiede di documentare il tutto con un diagramma UML specificando i singoli ruoli delle classi create.

Esercizio Singleton

Implementare il DP Singleton all'interno della libreria richiesta qualche settimana fa dal signor Libretto. Per fare questo sarà necessario implementare una nuova classe le cui proprietà rispecchieranno un design pattern Singleton.