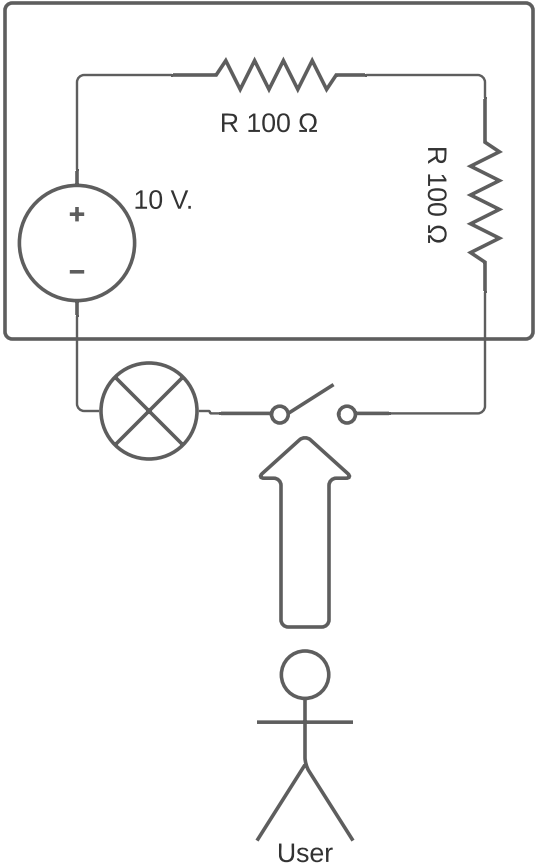


Encapsulation: permette di ottenere il principio OpenClosed.

- Una classe deve essere:
- open: aperta all'estensione
 - closed: chiusa alla modifica



Visibilità in java: implementa l'**information hiding**

- public: lo vedono tutti
- protected: lo vedono i membri dello stesso package
- private: lo vede solo classe e sue derivate

{visibilità} <TIPO> nome
public int x



Regole:

- gli attributi di una classe sono sempre privati
- gli attributi di una classe si modificano con i metodi
 - setter: modifica un attributo privato laddove sia modificabile
 - getter: visualizza lo stato di un attributo privato
- i metodi, le azioni dell'oggetto sono in genere pubbliche

- UML:** (unified modeling language)
- classe con la visibilità
 - classe astratta
 - ereditarietà (essere)
 - aggregazione (avere)

