

# Requisiti



# Introduzione

help

help

help

## Tipi di paradigmi



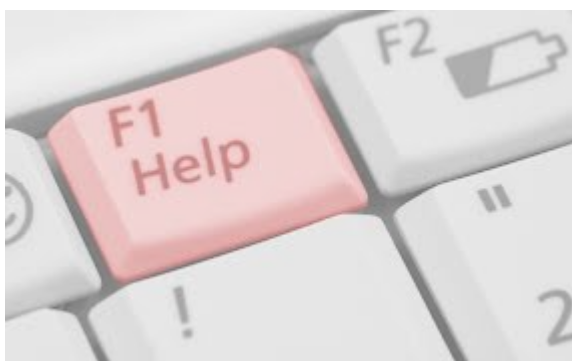
## Tipi di variabili e variabili speciali



## Modificatori di accesso



## Tabella dei modificatori di accesso



## Classi e oggetti

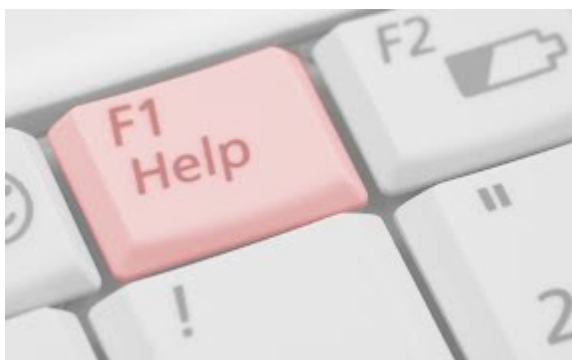


## Blocco funzione





## Modificatori di accesso ai blocchi funzione



## Function Block Dichiarazione variabili



## Costruttore e distruttore



## Metodo



## Modificatori di accesso ai metodi



## Metodo Dichiarazione delle variabili



## Tipi di variabili restituite dal metodo



## Proprietà oggetto





# Blocco funzione ereditarietà

help

help

help

# Struttura di ereditarietà

help

help

help

# Interfaccia di ereditarietà

help

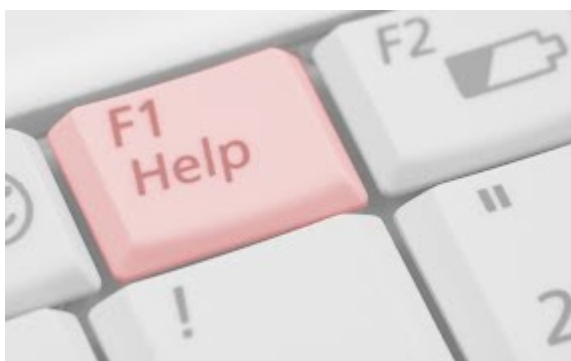
help

help

THIS puntatore



SUPER puntatore



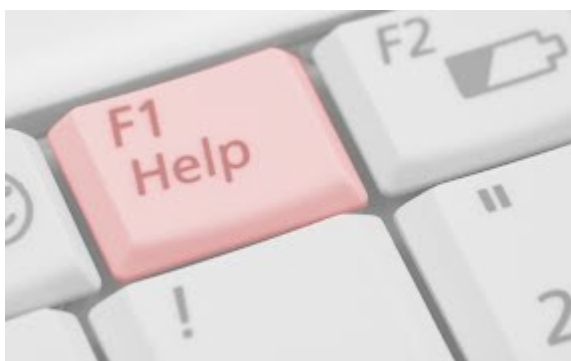
# Interfaccia



puntatore e riferimento



## Parola chiave Abstracto





## FB Abstract vs. Interfaccia



## Interfaccia fluente



## 4 Pilastri



# Astrazione



# Incapsulamento



# Ereditarietà



# Polimorfismo



SOLID





## Principio di responsabilità esclusiva - SRP



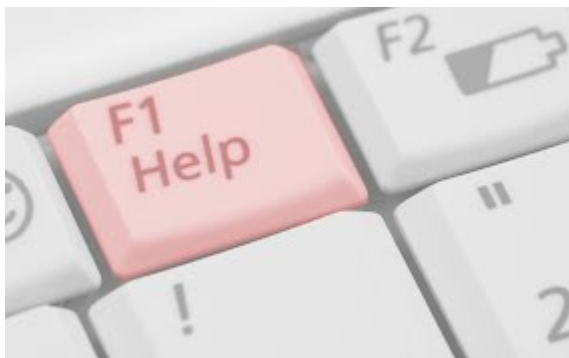
## Principio aperto/chiuso - OCP



## Principio di sostituzione di Liskov - LSP



## Principio di segregazione dell'interfaccia - ISP



## Principio di inversione delle dipendenze - DIP



# UML



## Classe UML

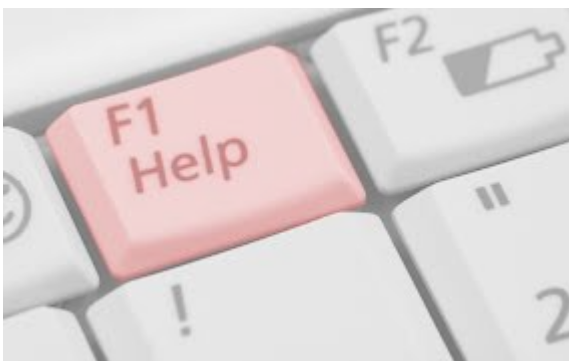


## Relazioni





## StateChart UML



## Tipi di progettazione per la programmazione PLC



## Modelli di progettazione



## Modello di strategia



## Modello astratto della fabbrica



# Librerie



## Links



## TDD - sviluppo del test drive





# Test Unitari

