

Requisiti



Introduzione

help

help

help

Tipi di paradigmi



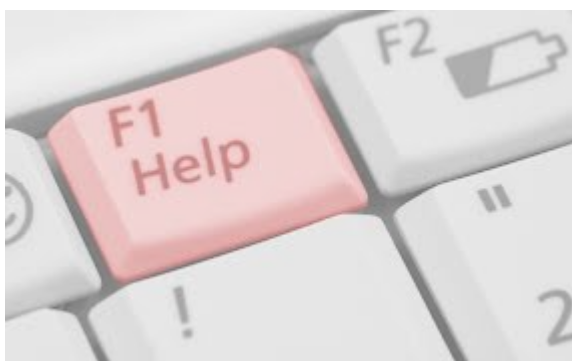
Tipi di variabili e variabili speciali



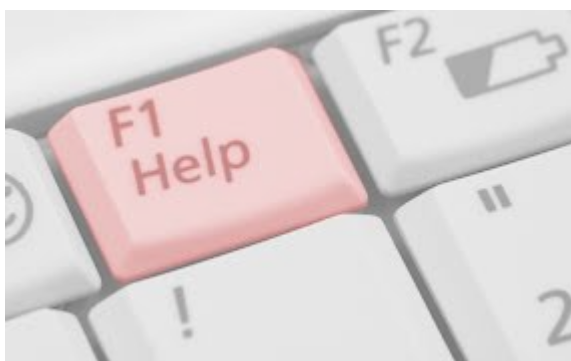
Modificatori di accesso



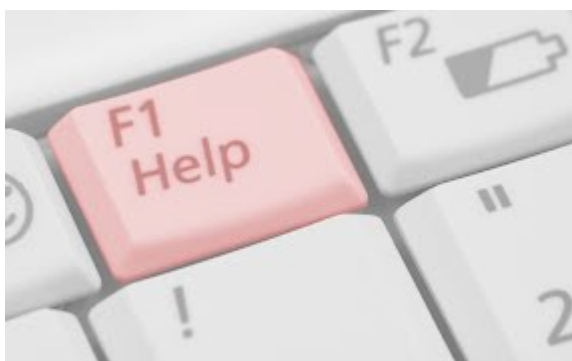
Tabella dei modificatori di accesso



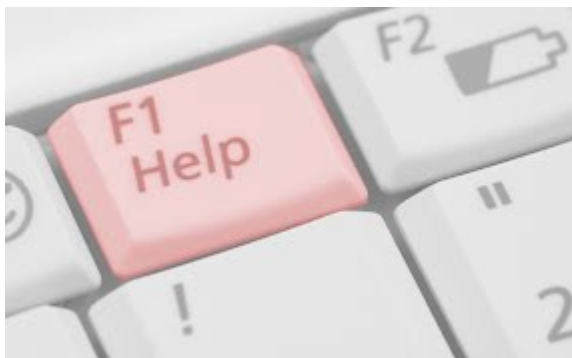
Classi e oggetti



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

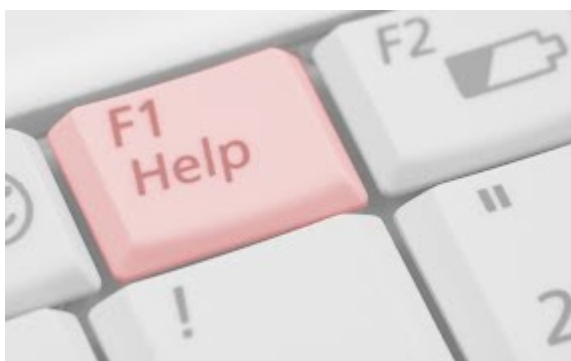
help

help

THIS puntatore



SUPER puntatore



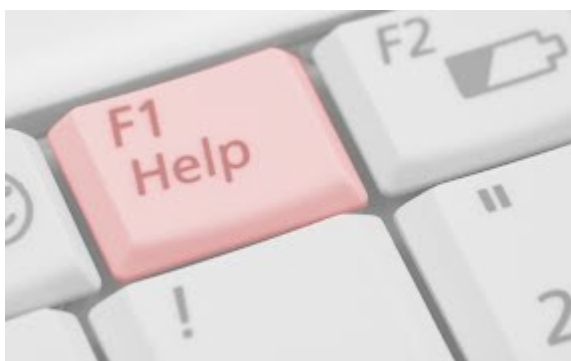
Interfaccia



puntatore e riferimento



Parola chiave Abstracto



FB Abstract vs. Interfaccia



Interfaccia fluente



4 Pilastri



Astrazione



Incapsulamento



Ereditarietà



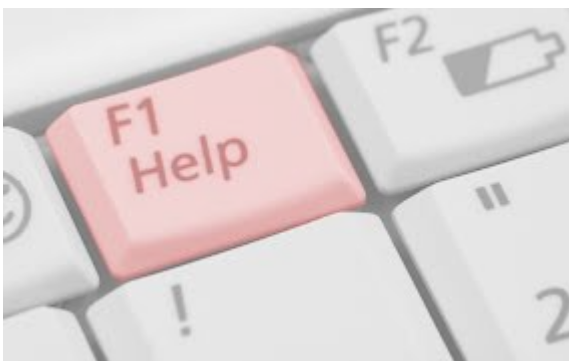
Polimorfismo



SOLID



Principio di responsabilità esclusiva - SRP



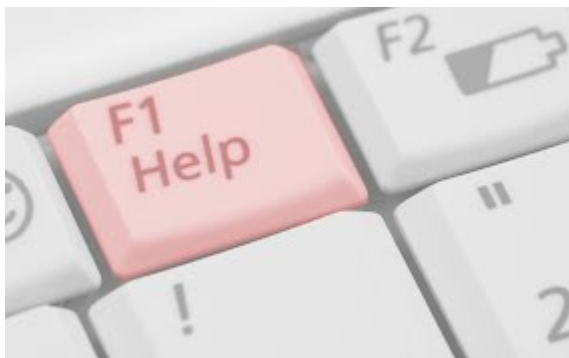
Principio aperto/chiuso - OCP



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

