

Appunti IS

giovedì 10 giugno 2021 10:00

Agile

caratteristiche: comunicazione, semplicità, feedback, risposta ai cambiamenti

A cosa serve il diagramma delle...

classi: descrive il tipo di oggetti nel dominio e le relazioni statiche tra essi

macchine a stati: descrive il comportamento dinamico delle istanze di un classificatore

sequenza: descrive le interazioni (scambio di dati e messaggi) tra oggetti

struttura composita: mostra la struttura di dettaglio di un classificatore strutturato (o di una collaborazione)

tipi di evento: Operazione o segnale $op(a:T)$, variazione $when()$, temporale $time()$

Vista: astrazione del software secondo un aspetto di interesse

C&C: unità con comportamenti e interazioni (a run time), dinamica, nodi sottosistemi

strutturale: unità di realizzazione (codice), statica, nodi pezzi di codice

logistica: interazioni con altre strutture nell'ambiente

Model view control (MVC): user interagisce con la vista, controller riceve le azioni di user e chiede al modello di cambiare lo stato, modello notifica la vista del cambiamento

manutenzione: correttiva, migliorativa (perfettiva e adattiva)

Principi di progettazione: information hiding (set e get), coesione, disaccoppiamento, SOLID

GRASP: basato sull'assegnazione delle responsabilità (fare/conoscere qualcosa)

Driver:

struttura composita: parte di comunicazione, realizza l'interfaccia

proxy: comunica solo con sistemi remoti o OS

testing: sostituisce un programma

stub: sostituisce funzionalità

Verifica statica:

metodi **manuali:** lettura codice -> inspection (errori, lista di controllo), walktrough (esperienza)

metodi **formali:** model checking, esecuzione simbolica