ESERCITAZIONE ACADEMY WEEK1

1. Descrivere le differenze tra Value Type e Reference Type.

I Value Type e i Reference Type fanno riferimento a due zone di memoria differenti, i Value Type contengono il riferimento al dato nello stack mentre i References Type contengono un riferimento ad un oggetto nell’ambito dello heap; una copia di un value type implica la copia dei dati in esso contenuti, mentre una copia di un reference type implica la copia del reference. I vari tipi di value type possono essere int double bool enum struct, un esempio di reference type è la stringa perchè i value type non possono contenere valori nulli, mentre i reference si.

1. Cosa è un delegate?

Un delegate rappresenta l’equivalente di un puntatore nel linguaggio C++, con il vantaggio di essere tipizzati. Viene richiamato con la parola chiave delegate e serve per specificare un nuovo metodo che posso poi richiamare (es. Struttura Linq).

1. Definire come costruire il design pattern Factory e quale è la sua utilità.

Il design pattern factory viene usato quando abbiamo delle casisitiche ed è caratterizzato da un’interfaccia, le varie classi che implementano l’interfaccia e il factory che gestisce le casistiche.