Sviluppo delle applicazioni software

V. Bono

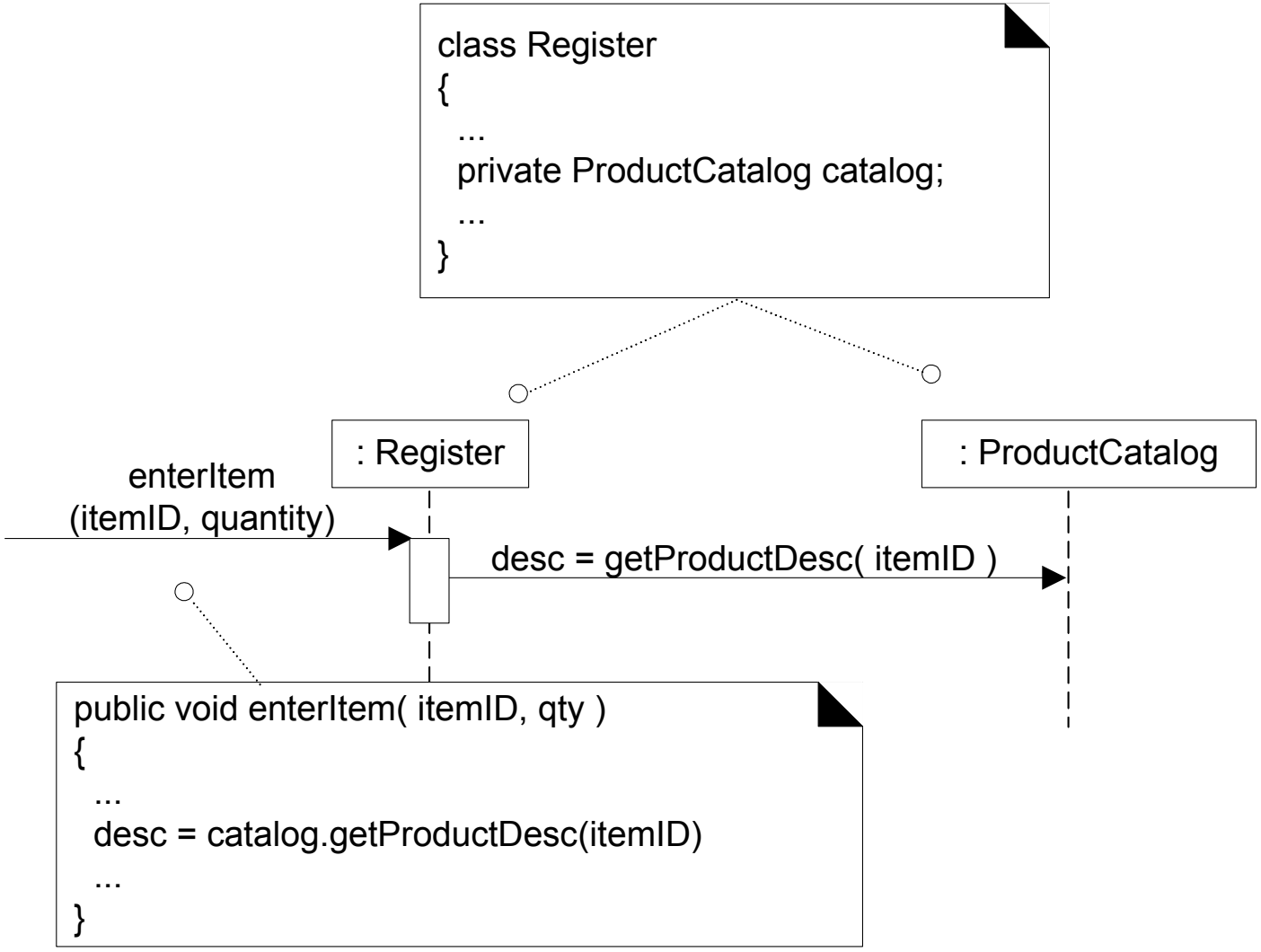
Capitolo 19

Progettare per la visibilita`

Visibilita`

*Visibilita`* = capacita` di un oggetto di vedere / di avere un riferimento a un altro oggetto (*scope*, campo d'azione)

Fig. 19.1: Register deve vedere ProductCatalog



4 modi

1) Visibilita` per attributo
2) Visibilita` per parametro (di metodo)
3) Visibilita` locale
4) Visibilita` globale

- Oggetto A puo` inviare messaggio a oggetto B se B e` visibile ad A

Commenti sui 4 modi

1) Visibilita` che dura quanto durano A e B
2) Visibilita` che dura durante l'attivazione e nello scope del metodo
3) Come per (2)
4) Come per (1) (NB In C++ possibile via variabile globale, in Java no, si puo` pero` utilizzare GoF pattern *Singleton*)

Fig. 19.2 (visibilita` per attributo catalog)

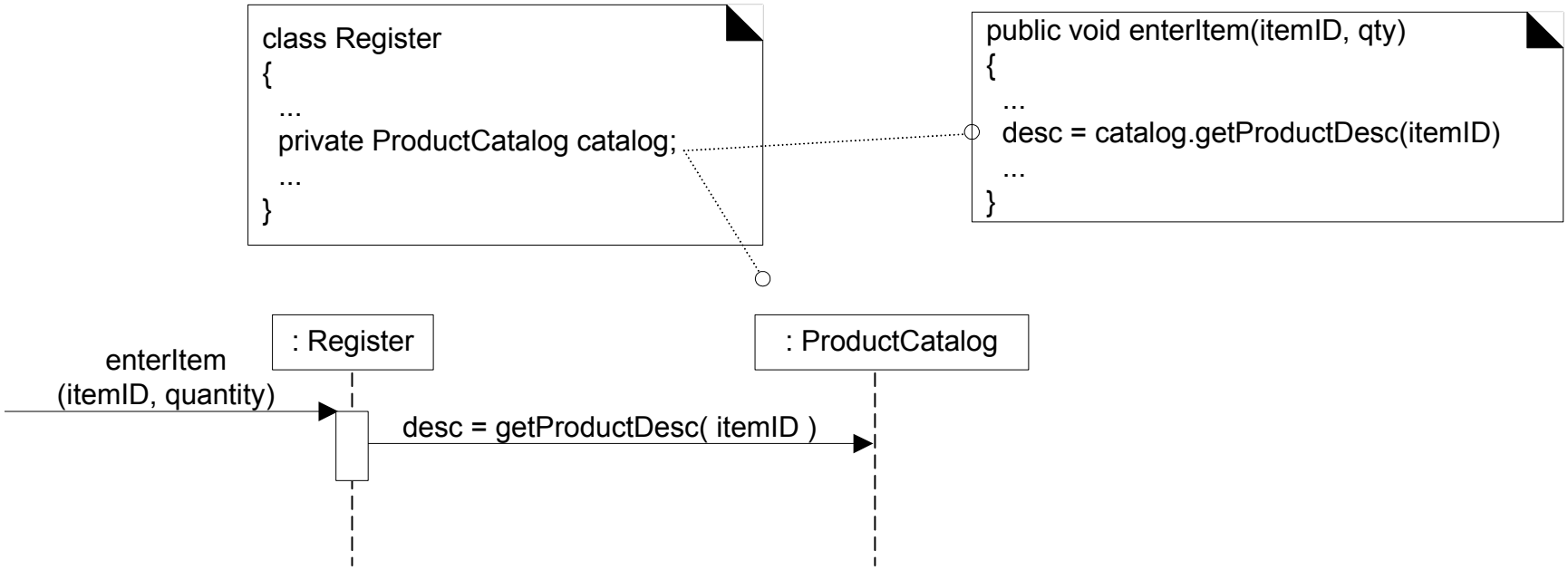


Fig. 19.3 (visibilita` per parametro desc)

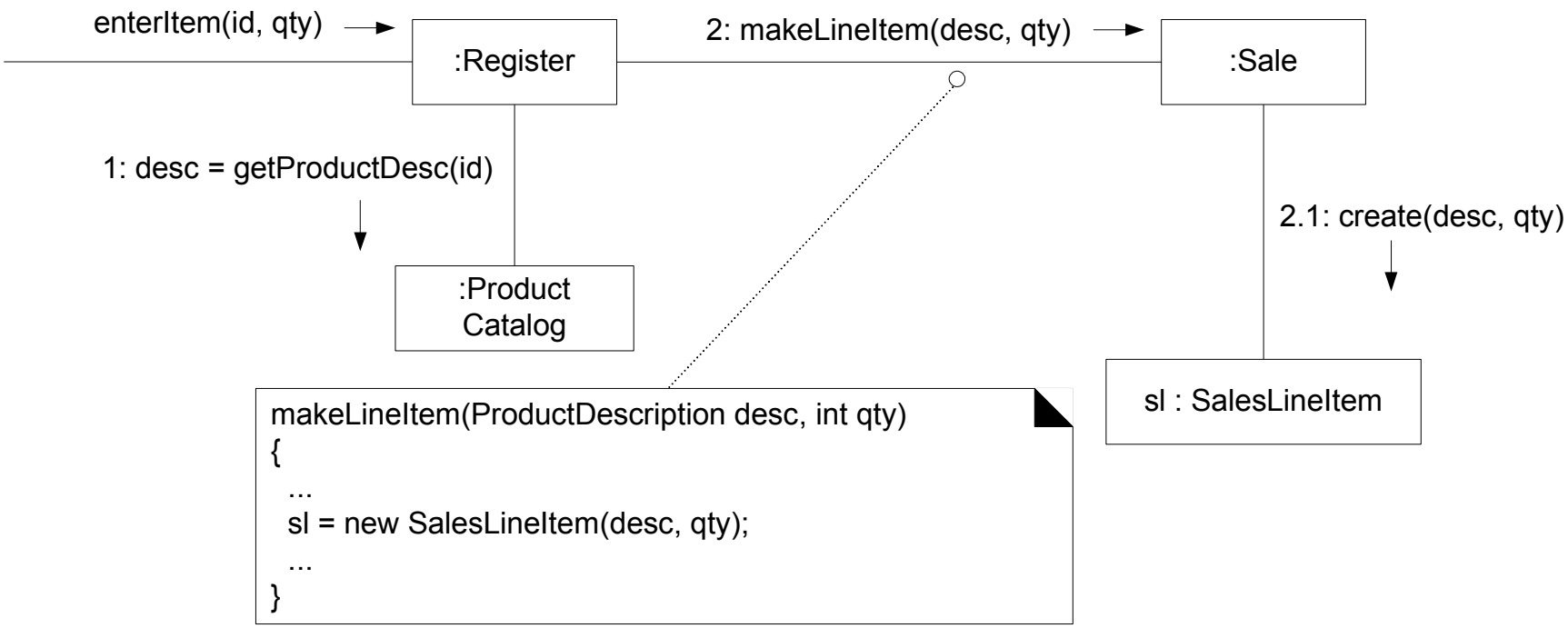


Fig. 19.4 (da v. parametro ad v. attributo)

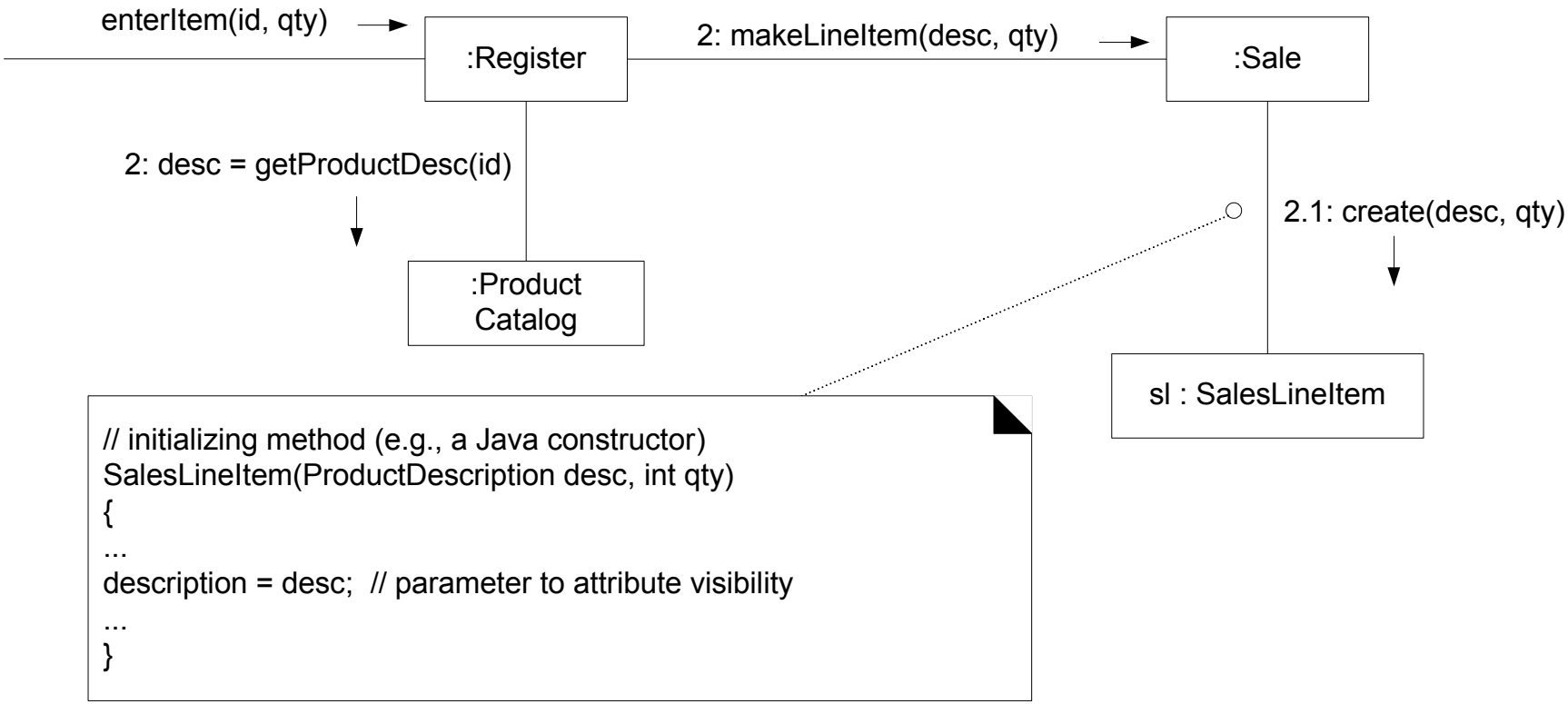
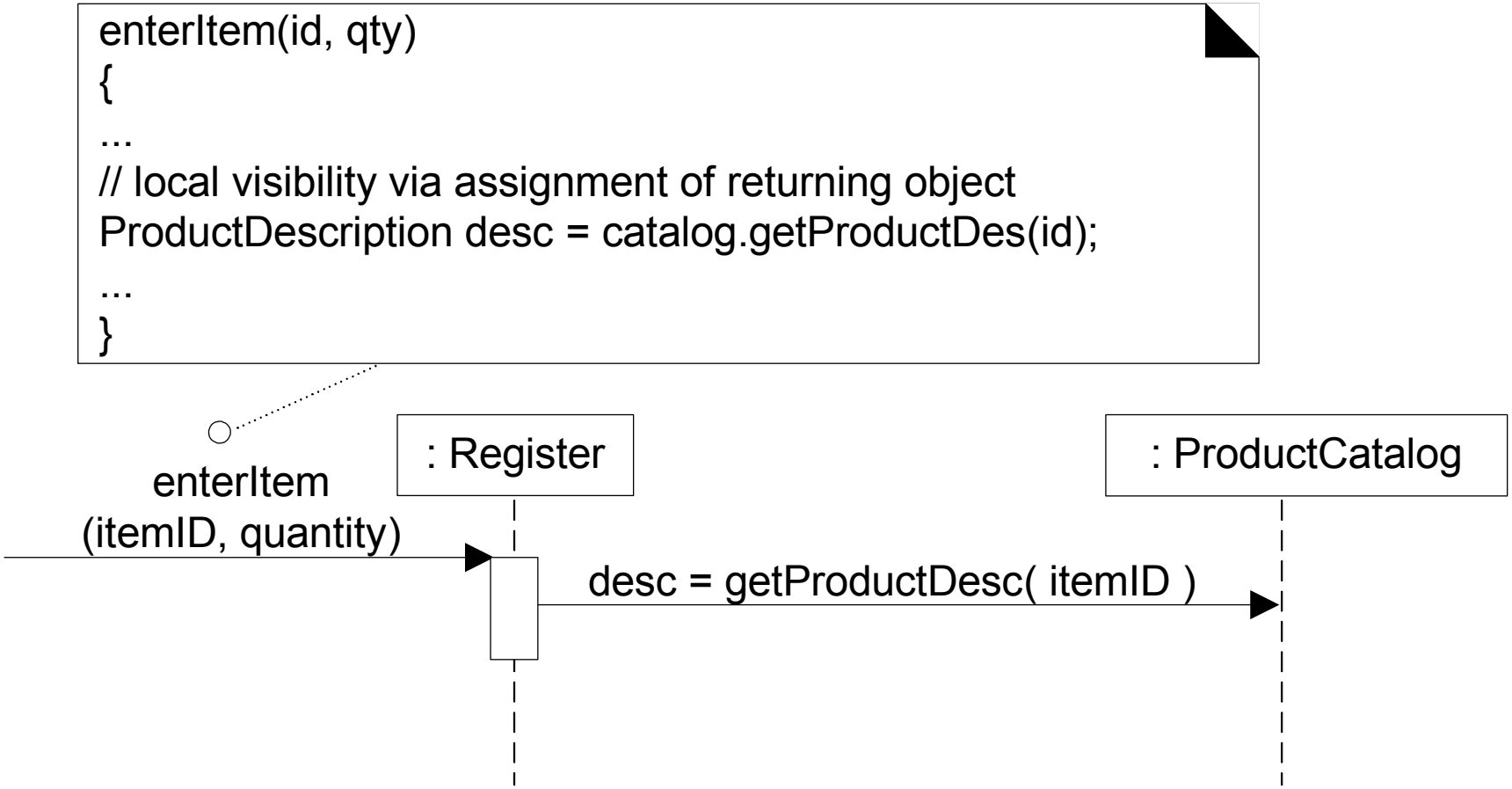


Fig. 19.5 (visibilita` locale: desc)



Visibilita` locale implicita

```
// visibilita` locale implicita all'oggetto foo
// restituito dalla chiamata a getFoo

anObject.getFoo().doBar();
```