

Diagramma delle classi

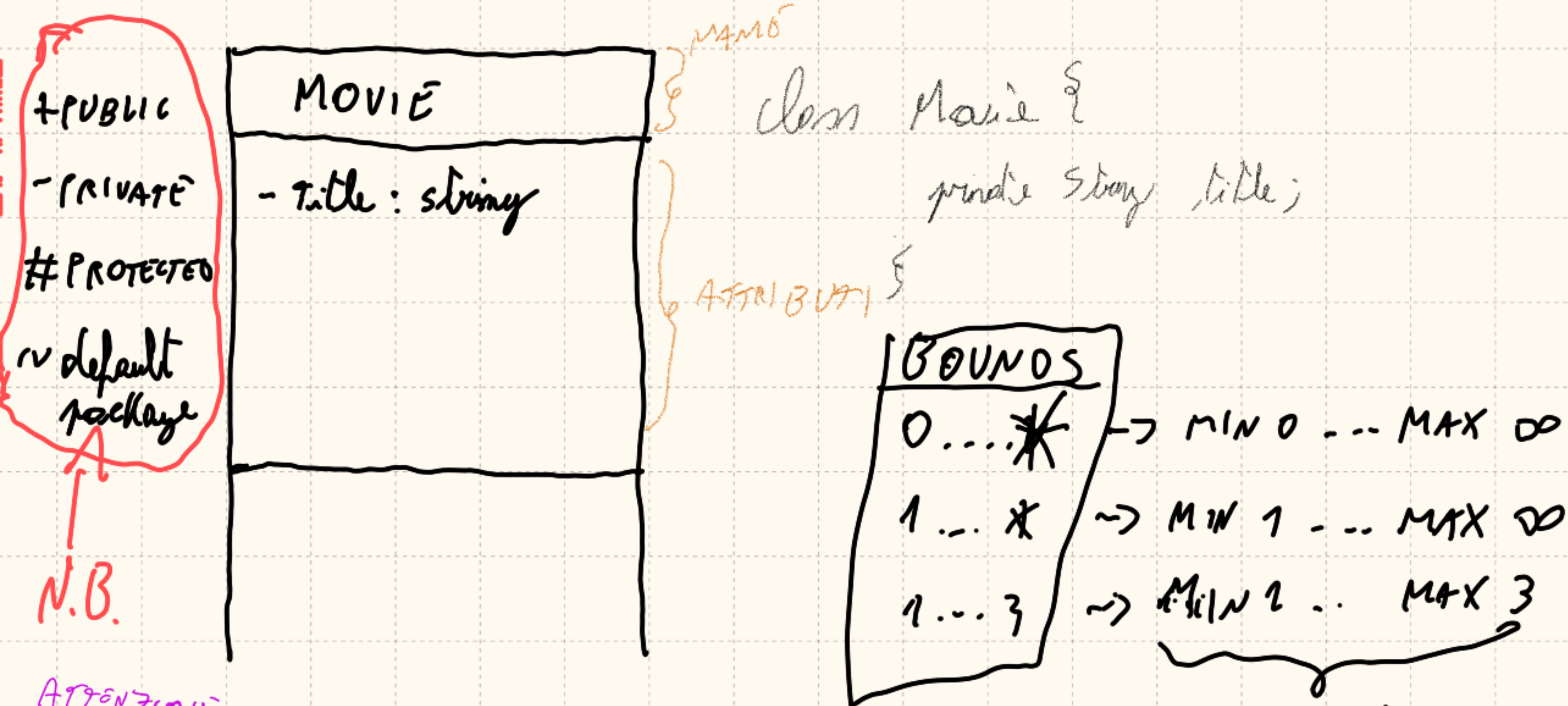
↳ descrivere gli oggetti della programmazione ad oggetti

Principi programmazione:

= Fail Fast ST gli errori vanno trovati qui che mi costa meno ^{RT} Correggere
COMPIUTORE → SVILUPPO → PROD.

N.B. NON ESISTE UN SW BUG FREE

Come rappresentare una classe in UML



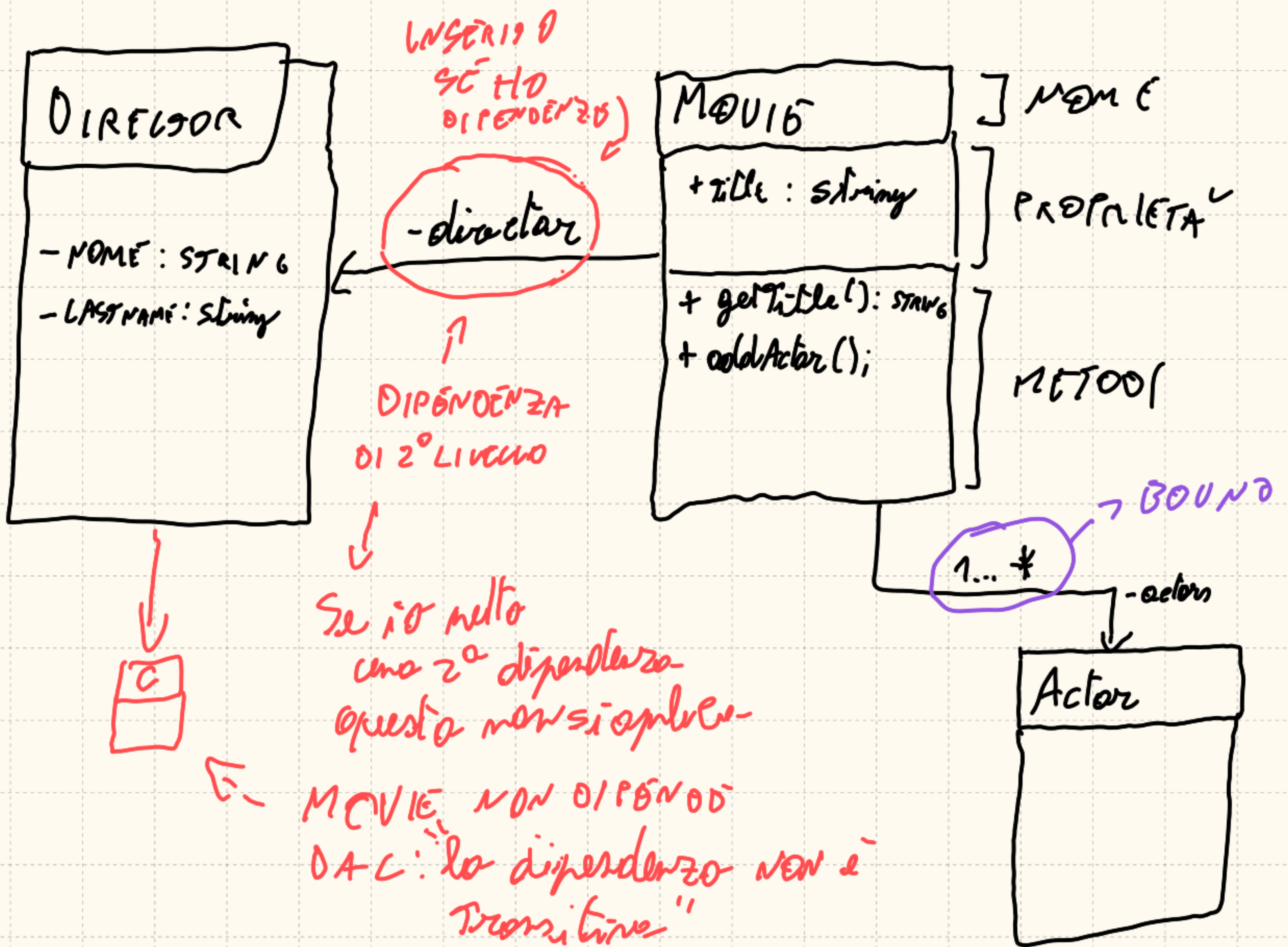
N.B.

ATTENZIONE

il package non c'è
sempre quindi bisogna capire bene cosa si vuole

```
class Movie {  
    private String title;  
    private Director director;  
    public String getTitle() { return this.title; }  
    public void addActor() {}  
};
```

```
class Director {  
    private String Name;  
    private String last Name;
```

```

class Movie {
    private String title;
    private Director director;
    private List<Actor> actors;
  }

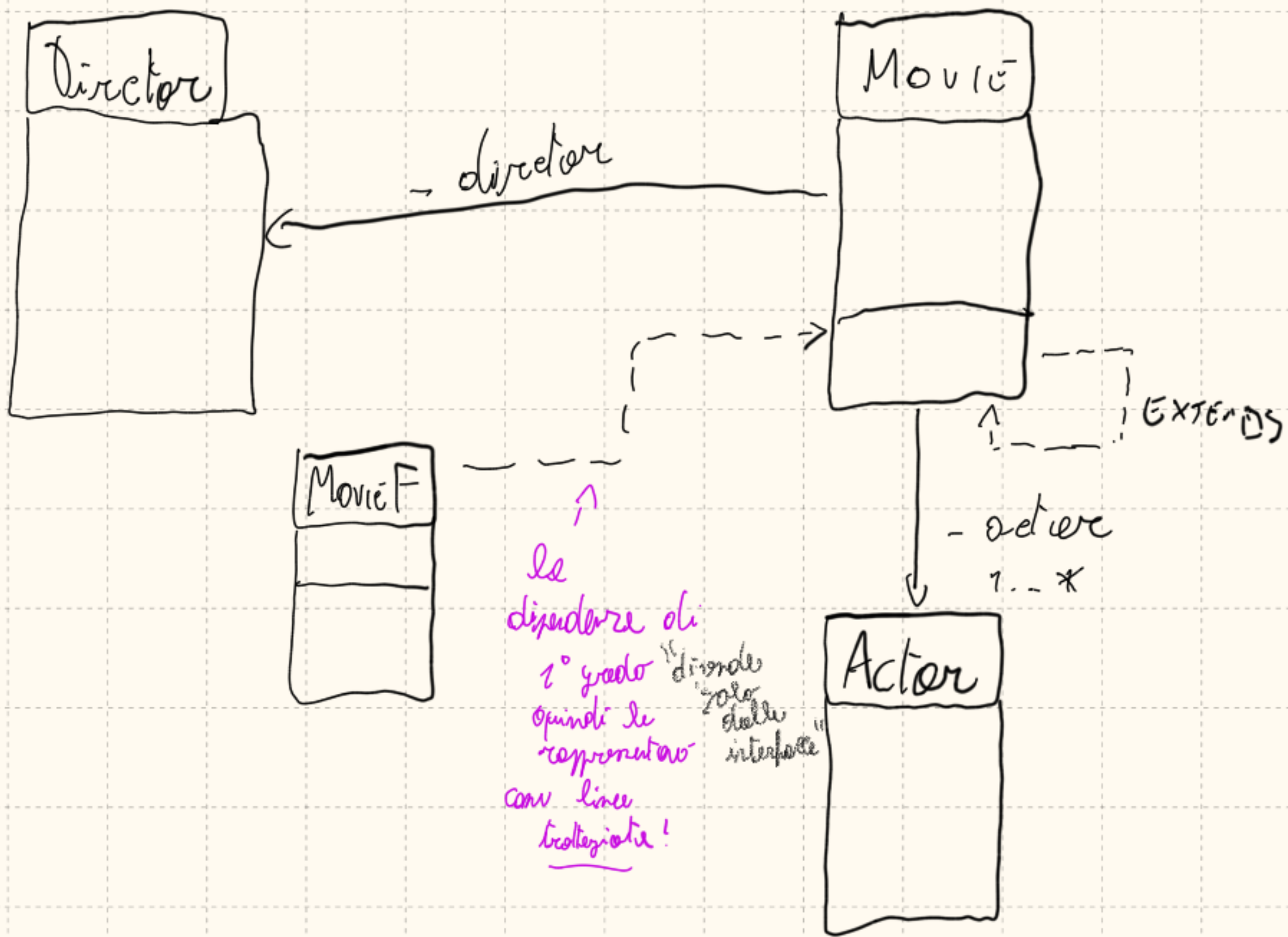
```

```

public Movie(String title, Actor actor) {
    if (actor == null) {
        throw new
            IllegalArgumentException("A movie must have at least one actor");
    }
}

```

201



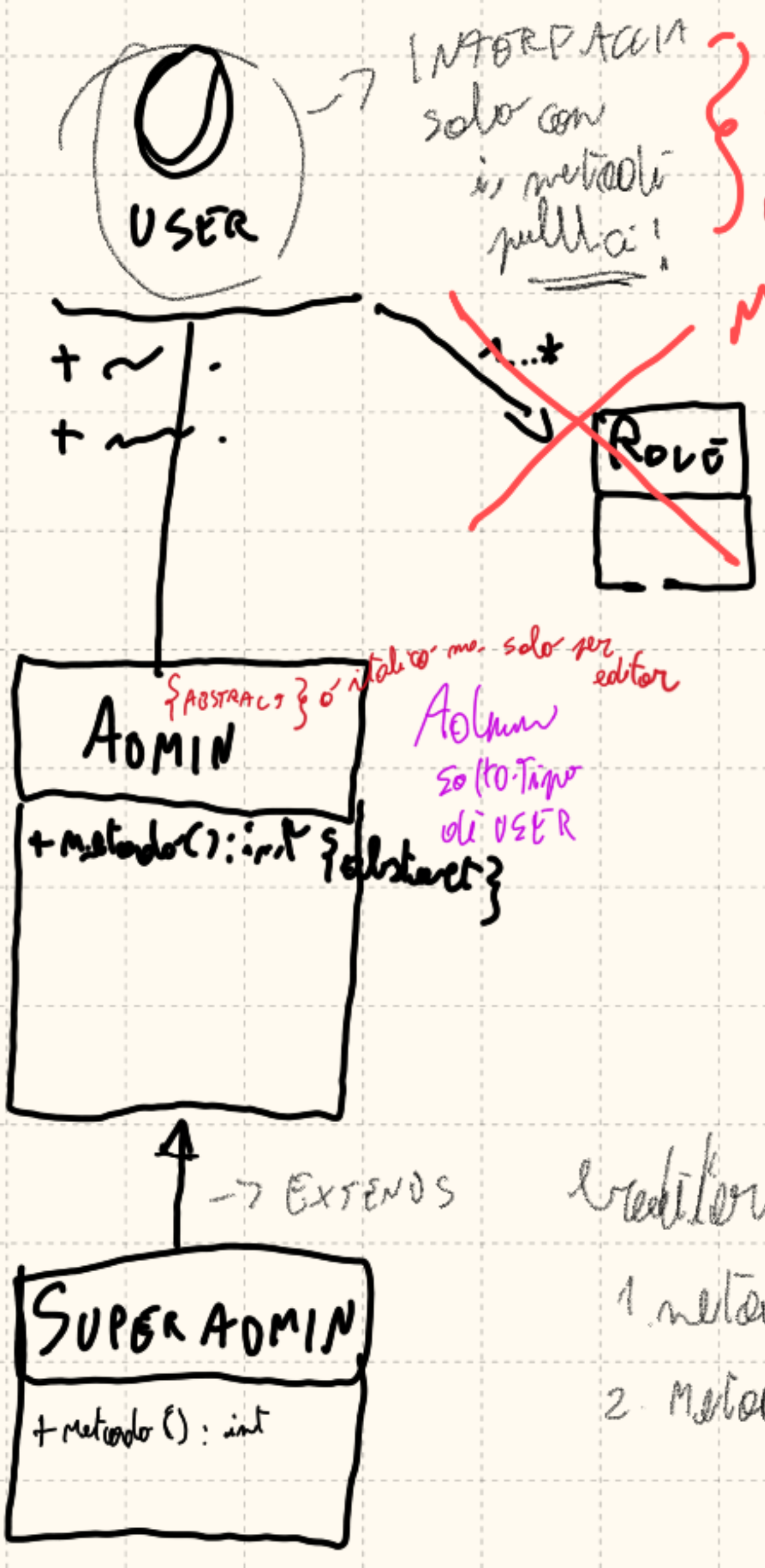
le dipendere di 1° grado quindi le rappresento con linee tratteggiate!
divide solo dalla interfaccia



MOD. FORNITO

Ereditarietà

INTERFACCIA UML 2

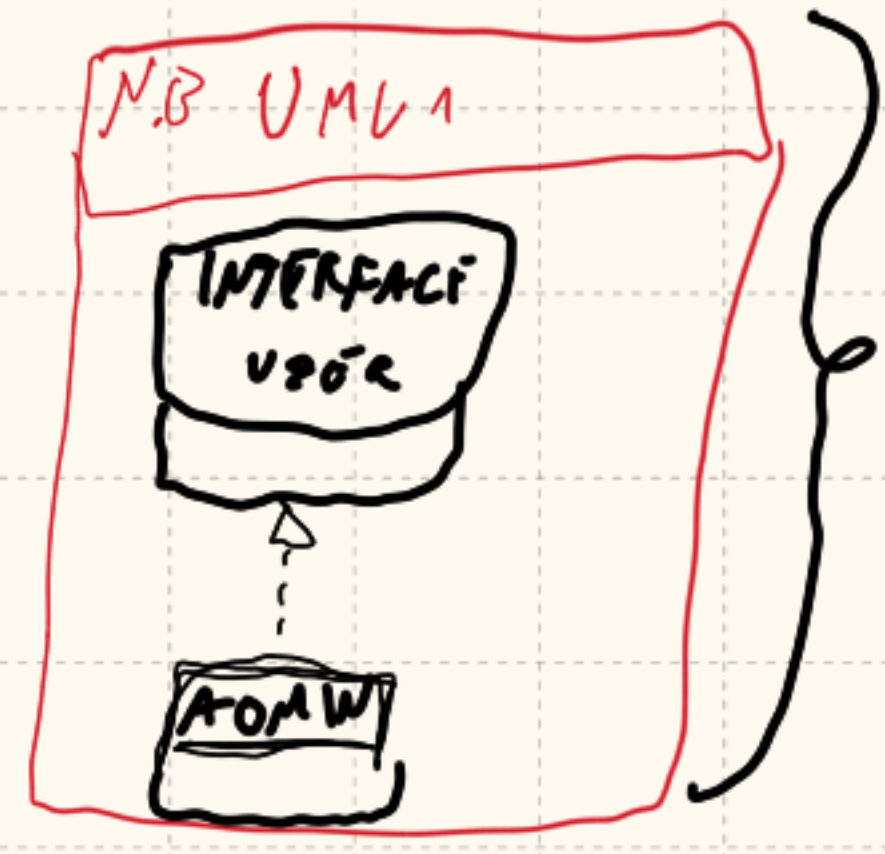


INTERFACCIA solo con i metodi pubblici!

ASTRATTO PURO
 Quindi NON VIENE Istanziata

NO
 Le INTERFACCE NON POSSONO AVERE PROPRIETA' O ASSOCIAZIONE QUINDI CONTRATTO PURO SOLO METODI QUINDI!

Admin solo tipo di USER
 {abstract} o {abstract}



SINTASSI + COMPRESA

→ ERRORE GRAVE!

Ereditarietà 2 contratti:

1. metodi pubblici
 2. metodi protetti } difficoltà nel gestire questo

Interfaccia di interfaccia (Zona)

