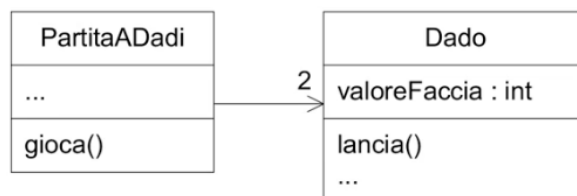


# Progettazione oggetti

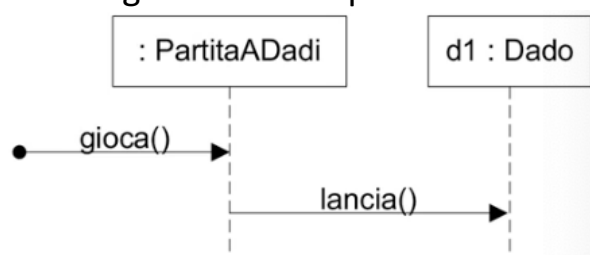
Friday, 31 March 2023

18:45

- Si fa con:
  - o Codifica (Si progetta mentre si codifica)
  - o Disegna e poi codifica (prima UML poi codifica)
    - Con supposizione di 1 iterazione 3 settimane
    - Alcune ore massimo 1 giorno per disegno UML
  - o Disegno (Lo strumento, da UML genera il codice)
- Noi useremo un approccio agile
  - o Facilitare comunicazione
  - o No documentazione completa
  - o Modellazione con altre persone
  - o Creare più modellazioni contemporaneamente
  - o Si creano modelli, leggeri, e poi si codifica, e questa codifica può deviare  
Quindi, creare uno strumento che, dato il codice ricrea l'UML
- 2 tipologie di modelli:
  - o Modello statico
    - Si usano i diagrammi di sequenza e comunicazioni
    - La progettazione è guidata dalle responsabilità (A chi do la responsabilità determinata partita? -> Metodi) | -> Si applicano i principi GRAP
    - Con diagramma delle classi UML



- o Modello dinamico
  - Utile come sintesi struttura del codice
  - Con diagramma di sequenza UML



- Un disegno UML è una conseguenza delle decisioni di progetto  
E per la progettazioni a oggetti richiede conoscenza:
  - o Principi di assegnazioni di responsabilità
  - o Design pattern

- Oltre alla progettazione esiste la scheda CRC:
  - Si creano dei post-it
  - A sinistra il nome della classe, con sotto le responsabilità
  - A destra i collaboratori di quella classe

<u>Nome classe</u>	
- Responsabilità 1	Collaboratore 1
- Responsabilità 2	Collaboratore 2
- Responsabilità 3	

- Esistono 2 tipologie di diagrammi per la progettazione ad oggetti (Modello dinamico)
  - Iterazioni
  - Classi