

Analysis -> Project -> Implementation

POSSIBILI 'COMPONENTI'

- **Funzioni** - vedi Js ...
- **Oggetti** (POJO)
- **Componenti soft** – vedi OSGI
- **Attori** - vedi akka
- **Agenti** - vedi ...
- **Qactor** – vedi custom unibo
- ...

GOAL: DEFINIRE E COSTRUIRE
Entità riusabili e specializzabili
(con ereditarietà / delegazione)

POSSIBILI 'Behavior'

- **Control-based** vedi Java, C ...
 - **Event-driven** vedi Js
 - **Message-driven** – vedi akka
- ## POSSIBILI 'cose da fare'
- **Dichiarazioni**
 - **Istruzioni imperative**
 - **Espressioni**
 - **Azioni** (osservabili, timed, reactive ...)

BASIC DOMAIN
'COMPONENTS'

Button

Led

RequiredLed

Use (or Inherits)?

LedMock

LedImplGui

LedImplGpio

LedImplArduino

All these entities must implement the same interface: **ILedImpl**