

# Il pattern Iterator

a cura di **Angelo Furfaro**  
da “Design Patterns”, Gamma et al.  
“Patterns in Java”, Grand

Dipartimento di  
Ingegneria Informatica, Elettronica, Modellistica e Sistemistica  
Università della Calabria, 87036 Rende(CS) - Italy  
Email: [a.furfaro@unical.it](mailto:a.furfaro@unical.it)  
Web: <http://angelo.furfaro.dimes.unical.it>

# Iterator

## Classificazione

- Scopo: comportamentale
- Raggio d'azione: basato su oggetti

## Altri nomi

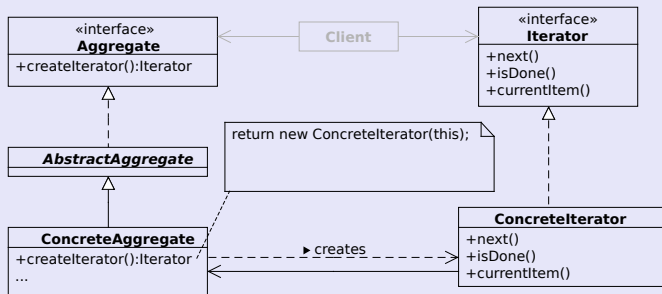
Cursor

## Scopo

- Fornisce interfaccia di accesso sequenziale agli elementi di un oggetto composito (ad esempio una collezione di oggetti) senza esporne la struttura interna.
- Una classe che accede all'oggetto composito attraverso tale interfaccia non dipende dalla classe che implementa l'interfaccia e da quella che definisce l'oggetto composito.



# Struttura



## Partecipanti

- **Iterator**: definisce un'interfaccia per attraversare l'insieme degli elementi di un contenitore e accedere ai singoli elementi.
- **ConcreteIterator**: implementa l'interfaccia **Iterator** tenendo traccia della posizione corrente nel contenitore e calcolando qual è l'elemento successivo nella sequenza di attraversamento.
- **Aggregate**: definisce un'interfaccia per creare un oggetto **Iterator**.
- **ConcreteAggregate**: implementa l'interfaccia di creazione dell'**Iterator** e ritorna un'istanza appropriata di **ConcreteIterator**.