

1. Si descriva il design pattern GOF “strategy” e si discutano le sue relazioni con i principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Si descriva il design pattern GOF “observer” e si discutano le sue relazioni con i principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

3. Si descriva il design pattern GOF “decorator” e si discutano le sue relazioni con i principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

4. Si descriva il design pattern GOF “state” e si discutano le sue relazioni con i principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

5. Si descriva il design pattern GOF “facade” e si discutano le sue relazioni con i principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

6. Si descriva il design pattern “proxy” e si discuta il suo impatto sui principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

7. Si descriva il design pattern “factory method” e si discuta il suo impatto sui principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

8. Si descriva il design pattern “bridge”, il suo utilizzo, e si discuta il suo impatto sui principi della progettazione orientata agli oggetti.

---

---

---

---

---

---

---

---

9. Si enunci e si discuta il principio SOLID open-close.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

10. Si descrivano e si discutano i principali artefatti in Scrum.

---

---

---

---

---

---

---

---

11. Si illustrino le user story, la loro valutazione, e se ne discuta la rilevanza nei processi agili di sviluppo software.

---

---

---

---

---

---

---

---

12. Si illustri e si discuta il principio SOLID dependency inversion (DIP - Dependency Inversion Principle).

---

---

---

---

---

---

---

---

13. Si discutano il pattern GRASP Pure fabrication e il pattern GOF Facade e il legame concettuale che li accomuna.

---

---

---

---

---

---

---

---

14. Si illustri la struttura e l'uso dei backlog in Scrum.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

15. Si descriva il pattern GRASP “creator” e se ne giustifichino le regole.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

16. Si descrivano e si discutano alcuni dei principi che ispirano lo sviluppo del software agile.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

17. Si illustri e si discuta (possibilmente utilizzando un esempio) il pattern/principio GRASP “polymorphism”.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

18. Si descrivano e si discutano le principali differenze fra le metodologie agili XP e Scrum.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

19. Si elenchino i principi SOLID e se ne discuta uno a scelta.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

20. Si descriva il pattern GRASP “creator” e si fornisca almeno un esempio significativo.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

21. Cosa si intende per Dependency Injection? Che vantaggi offre nella progettazione e realizzazione dei sistemi software?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

22. Si forniscano le descrizioni (possibilmente corredate da esempi) dei pattern/principi GRASP “creator” e “controller”.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

23. Si discutano i principi della progettazione orientata agli oggetti open-closed e dependency inversion.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

24. Si elenchino i principali design smell.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---