

# Elenco degli argomenti da scegliere di trattare nella presentazione

1. Indice della presentazione (obbligatorio)
2. Applicazione del principio di separazione modello-vista al progetto
3. Applicazione di al più due pattern GRASP sulle classi concettuali
4. Applicazione di al più due principi SOLID sulle classi del progetto

5. ...  
- DIAGRAMMA DEL PACKAGE DEL MODEL (VEDI SLIDE 18) GRASP  
↓  
FATTO

## Cosa mostrare?

- Quali classi sono Controller GRASP e perché? *TUTTE LE CLASSI CHE IMPLEMENTANO HANDLER*
- Utilizzare pattern GRASP sul codice rifattorizzato per le responsabilità riassegnate *Both*
- Utilizzare low-coupling e high-cohesion per confrontare due scelte progettuali (prima e dopo il refactoring)
- Identificare pattern GRASP sulle responsabilità assegnate nella prima parte del progetto, altrimenti

GRASP  
DELEGATION  
LEAD SUITE  
GRASP

# Elenco degli argomenti da scegliere di trattare nella presentazione

1. Indice della presentazione (obbligatorio)
2. Applicazione del principio di separazione modello-vista al progetto
3. Applicazione di al più due pattern GRASP sulle classi concettuali
4. Applicazione di al più due principi SOLID sulle classi del progetto
5. ...

## Cosa mostrare?

- Utilizzare i principi SOLID al codice rifattorizzato
  - SRP: indicare i motivi per cambiare ISCRIPZIONE (SRP) EGGIUS DEMO (Anonimo)
  - OCP: indicare a quali tipi di estensione la classe è chiusa CRIO MINACCI CONTROLLER (AROMA) ANI CINEASCI
  - LSP/IDP/ISP: indicare i vantaggi del codice rifattorizzato rispetto alle soluzioni originarie
- Identificare pattern SOLID sulle responsabilità assegnate nella prima parte del progetto, altrimenti