

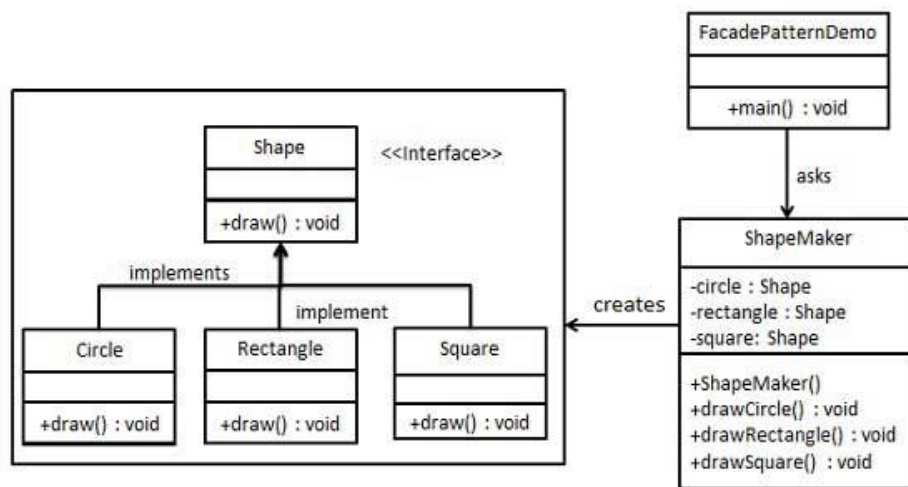
Ingegneria del Software

Prova Scritta del 12 Gennaio 2021

Tempo a disposizione: 20 minuti

Esercizio 2

Si scriva in linguaggio Java il codice della classe **ShapeMaker** raffigurata nel class diagram mostrato sotto. Tale classe realizza il Facade design pattern che nasconde i dettagli delle classi interne e permette di richiamare i metodi **draw()** delle classi Circle, Rectangle e Square. La classe ShapeMaker utilizza le classi concrete per delegare le chiamate degli utenti a queste classi. **FacadePatternDemo**, la nostra classe demo (vedi il codice), utilizzerà la classe ShapeMaker per disegnare le varie figure.



```
public class FacadePatternDemo {
    public static void main(String[] args) {
        ShapeMaker shapeMaker = new ShapeMaker();
        shapeMaker.drawCircle();
        shapeMaker.drawRectangle();
        shapeMaker.drawSquare();
    }
}
```