

**Ingegneria del Software**  
**Prova Scritta del 1 Settembre 2020**

*Tempo a disposizione: 20 minuti*

<b>Domanda 1</b>
------------------

Dopo avere spiegato/descritto cosa è un design pattern (è richiesta la definizione vista a lezione) e perchè è utile usare i design pattern durante lo sviluppo di un sistema software sceglierne uno, tra quelli trattati a lezione, e descriverlo nel dettaglio utilizzando il template costituito da: il nome, il problema, la soluzione e le conseguenze nell'adottarlo. E' possibile utilizzare diagrammi UML e fare esempi.