# 31/05/2020

1. Refactoring del codice dei design patterns utilizzati (Facade, Singleton, State)
2. Stubbing del programma da caricare in memoria;
3. Sviluppo main nel controller;
4. Ricordarsi di chiamare semplicemente il costruttore dal Facade all’unità di controllo.
5. Sviluppo moduli esistenti
   1. Ram;
   2. Bus;
   3. Modi d’indirizzamento e codici operativi (fetch e decode ed execute);