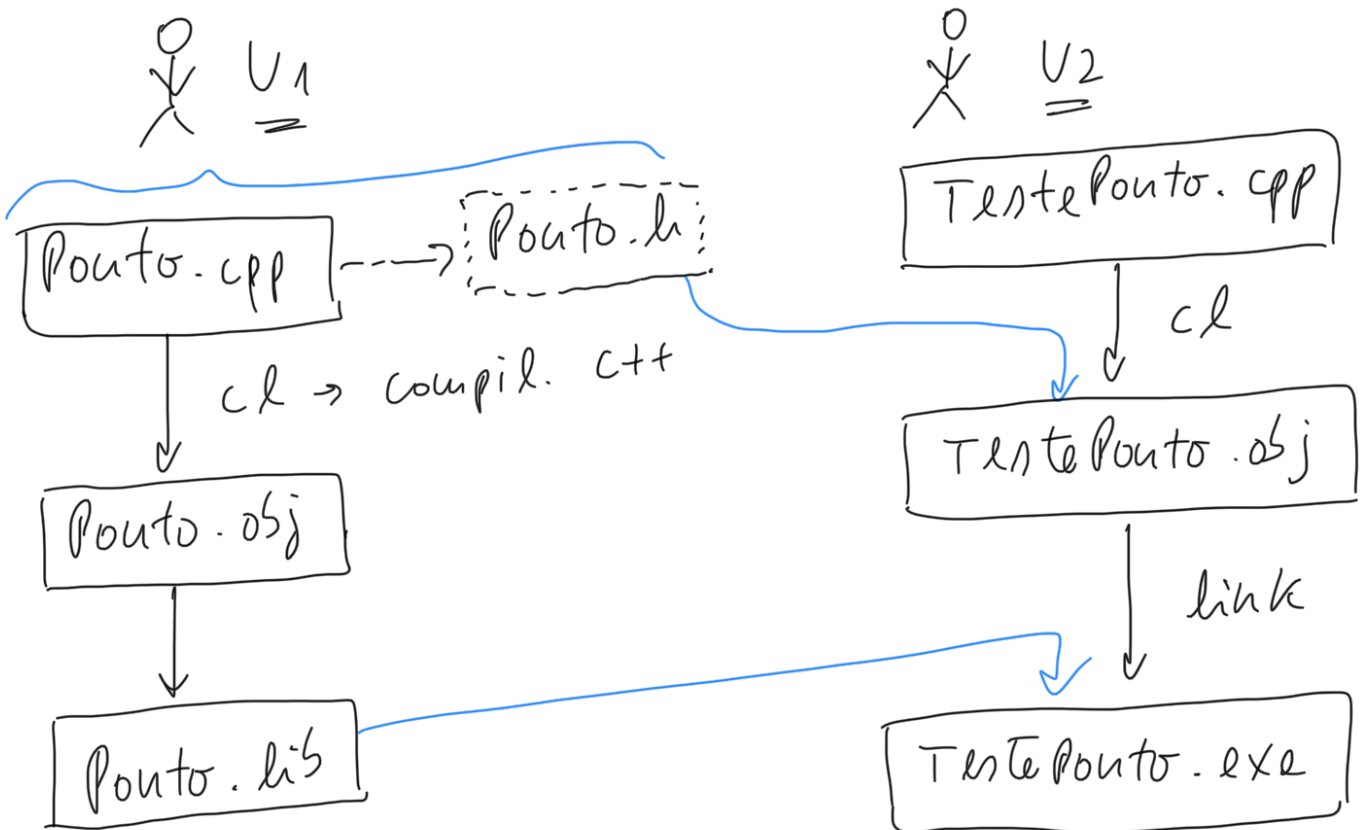


Modelos managed e unmanaged

Modelo unmanaged

1.

→ Cenário 1: usando bibliotecas estáticas

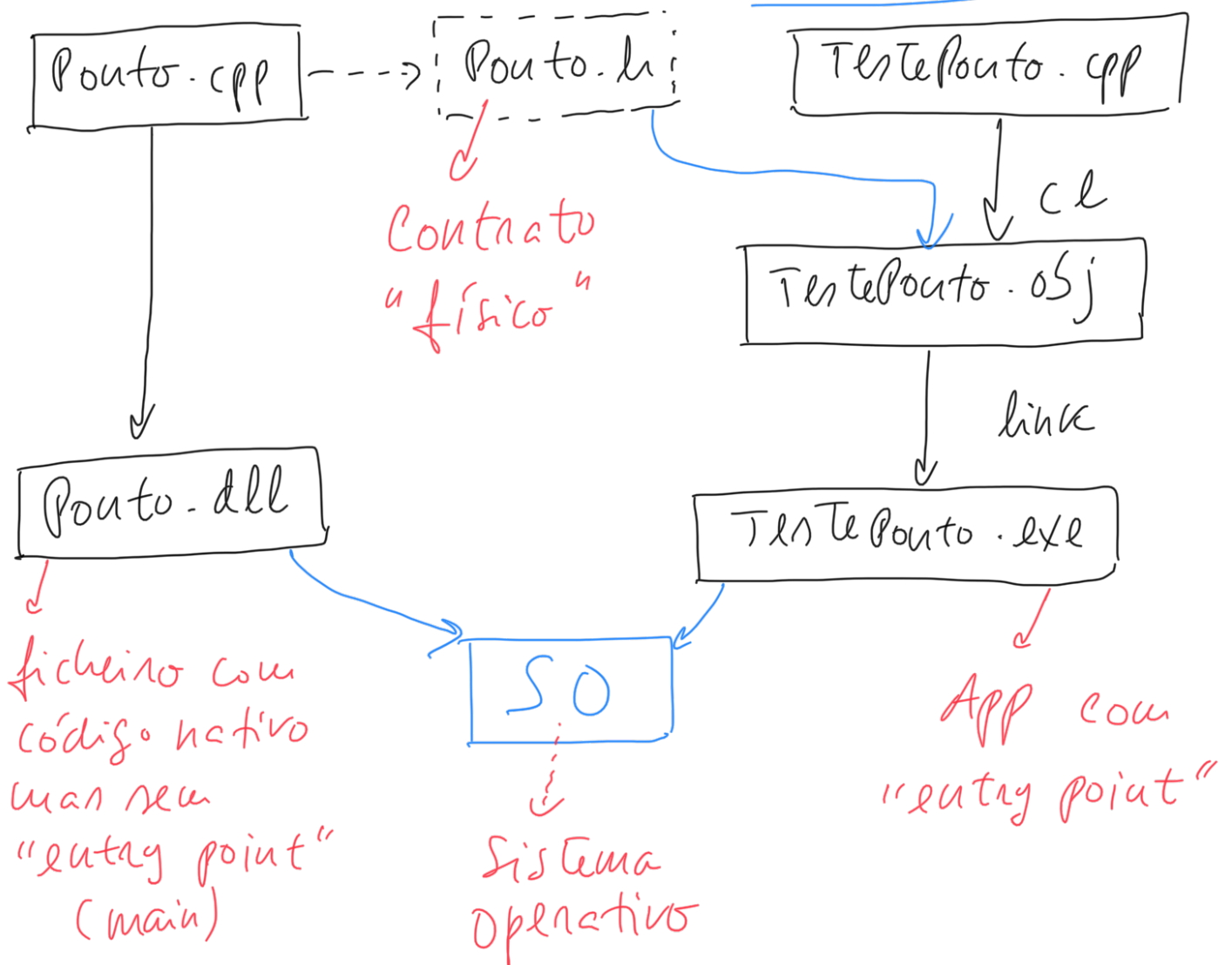


Ponto
-x: int
-y: int
+ getModule(): double
+ print(): void

2.

- Sempre que U₁ altera o código presente em Ponto.cpp e Ponto.h é necessário que U₂ recompile o TestePonto.cpp e ligue as bibliotecas.

→ Cenário 2: usando bibliotecas dinâmicas (unmanaged)



3.

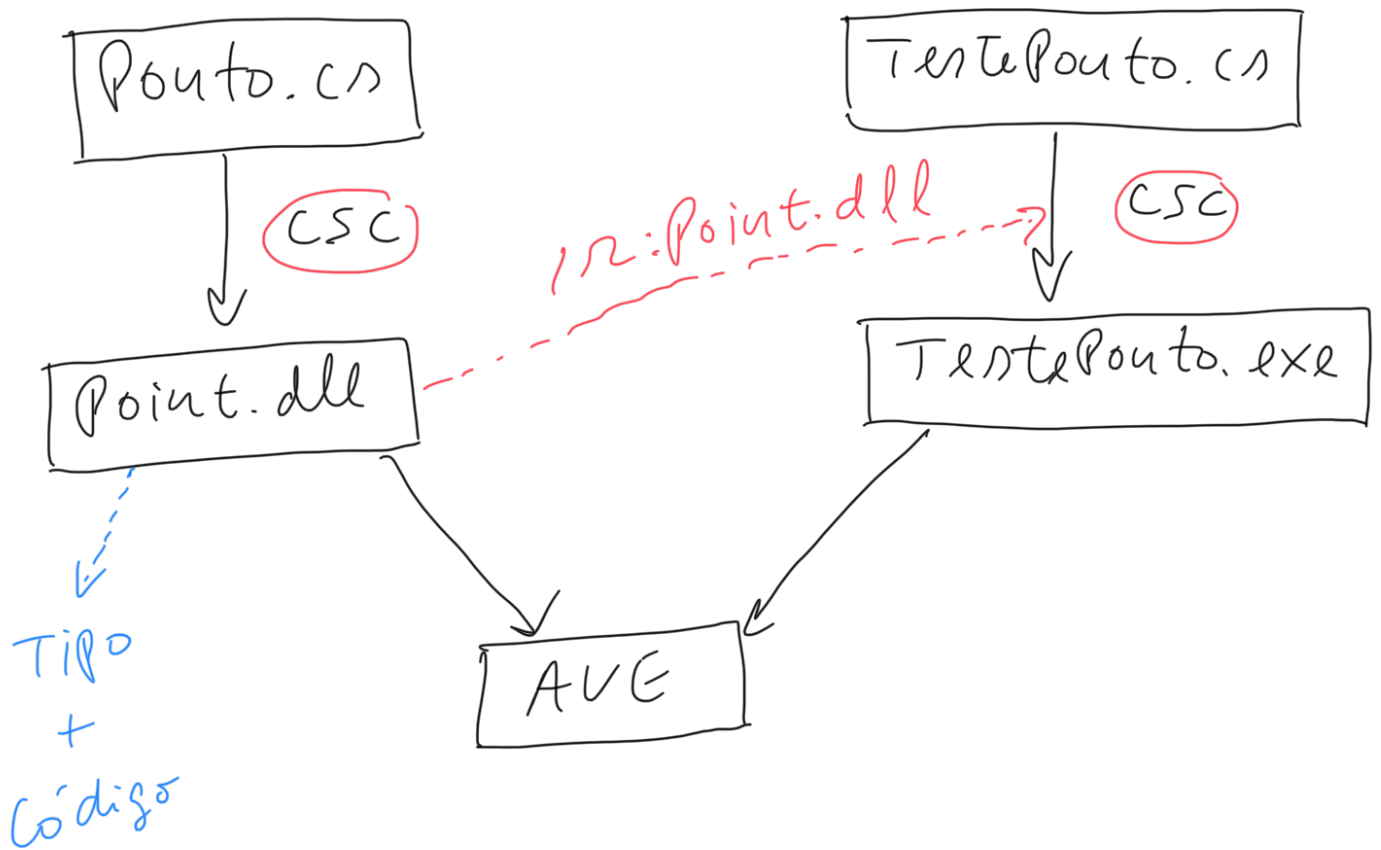
NO mundo managed existe um contrato lógico \Rightarrow as variáveis são identificadas por um token.

NO cenário 2, se altera o "layout" da classe (adicionar campos ou métodos) tenho que recompilar a classe cliente (Testelayout.cpp) com o novo .h.

Contudo, se altera apenas a implementação de métodos (mantendo a sua assinatura) da DLL, tenho só que recompilar a DLL; os clientes dentro não precisam de ser recompilados.

Se alterar o layout do objeto, aí sim, é necessário recompilar.

Modelo Managed (.Net) 4.



- Os problemas anteriores (alterações de layout) já não acontecem no modelo managed.