

# CONCETTI GENERALI OOP

## OBIETTIVI

### **ROBUSTEZZA**

- Software deve funzionare anche in edge cases
- Molto importante in applicazioni "life-critical"

### **ADATTABILITÀ**

- Software capace di evolvere
  - avere nuove funzionalità
  - funzionare su architetture diverse
- Importanza della **portabilità**

### **RIUSABILITÀ**

- Importante riusare parte del codice
  - come componente in altre applicazioni

## PRINCIPI DI DESIGN

### **ASTRAZIONE**

- Astrarre i concetti in classi

### **INFORMATION HIDING**

- Nascondere informazioni interne a utenti esterni

### **MODULARITÀ**

- Creare software in tante piccole parti isolate diverse
  - componenti funzionali

## PARADIGMI

### **CLASSI, OGGETTI, INCAPSULAMENTO**

- Informazione nascosta e accesso è controllato

## **EREDITARIETÀ**

- Una classe può essere estesa da sottoclassi

## **POLIMORFISMO**

- Tipo variabile oggetto  $\neq$  tipo oggetto