1. ***Descrivere le differenze tra Reference Type e Value Type***

Le variabili di reference typearchiviano i riferimenti ai relativi dati (oggetti), mentre le variabili di value typecontengono direttamente i dati.

1. ***Cosa è un delegate?***

I delegate sono l’equivalente .NET dei puntatori a funzione in C/C++ unmanaged, con il grosso vantaggio fi essere tipizzati. Nel codice, il delegate viene istanziato passandogli nel costruttore il nome del metodo di cui si vuole creare il delegate.

1. ***Definire come costruire il design pattern Factory*  e qual è la sua utilità**

Il factory pattern serve a risolvere un problema di fondo durante l’istanziazione, ossia la creazione di un oggetto concreto di una classe, nell’ambito della programmazione orientata agli oggetti. Nei software adatti all’impiego del factory design pattern, il codice dell’oggetto da creareviene esternalizzato separatamente in una propria classe. Questa classe astratta chiamata anche “creator” o “factory” delega l’istanziazione dell’oggetto a una sottoclasse , la quale decide infine che prodotto creare.