

Programmazione a Oggetti

Modulo B

Lezione 23

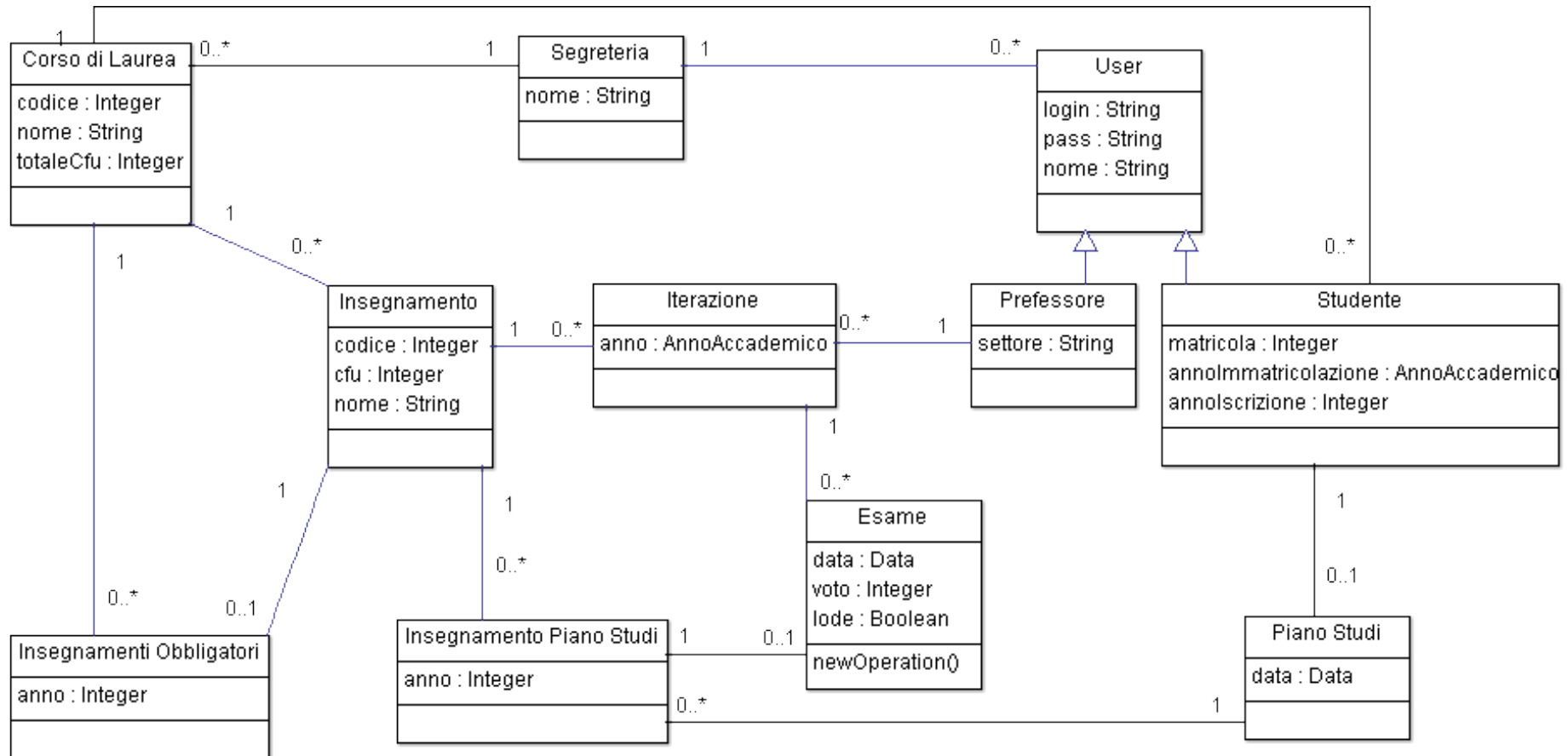
Dott. Alessandro Roncato

23/04/2013

Riassunto

- State
- Diagramma Stati (Superstati e stati concorrenti)
- Diagramma Attività
- Proxy (Remote Proxy, Failover Proxy)

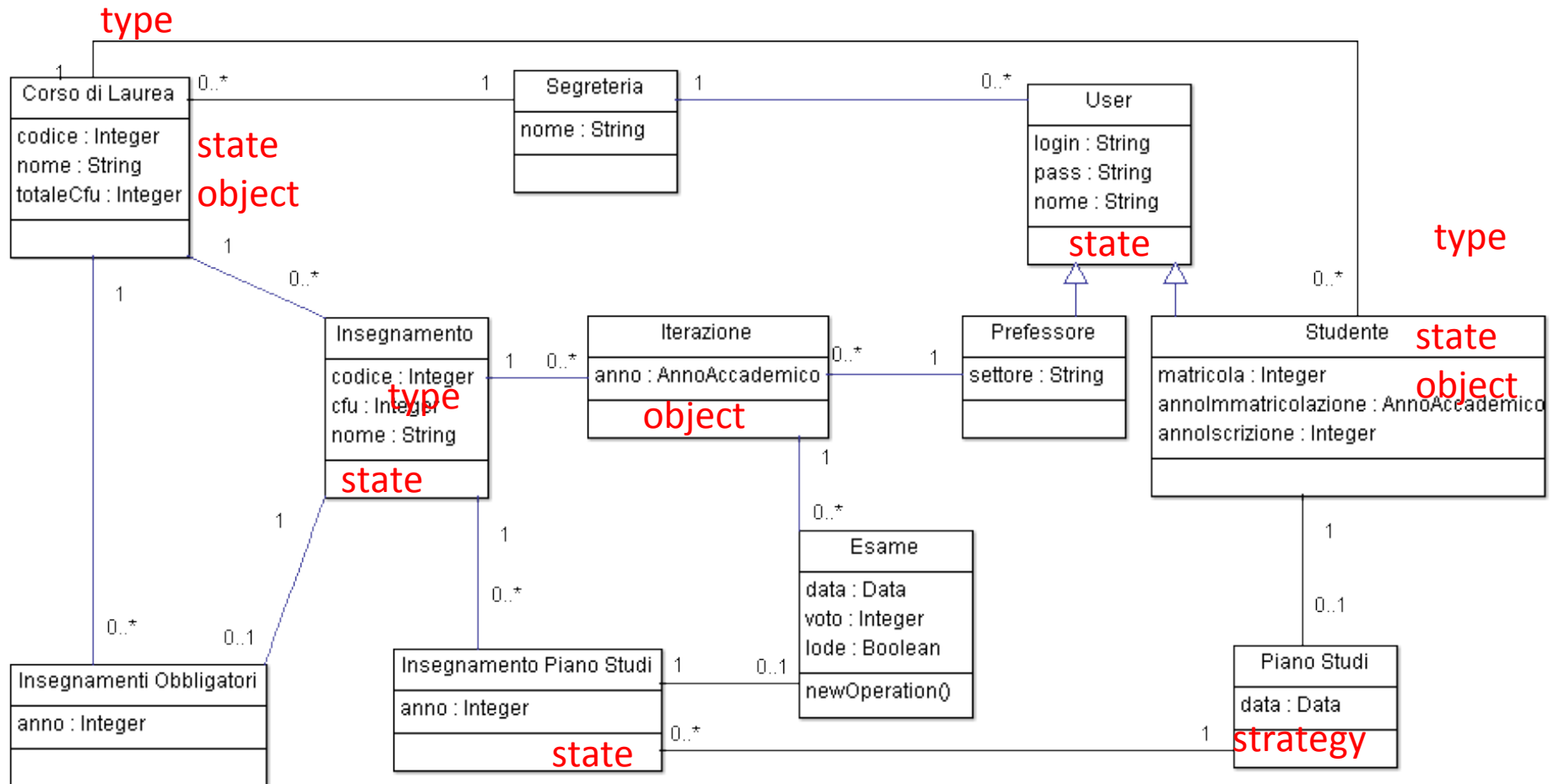
Esercitazione



Applicare i design patter

- Product Trader
- Type Object
- Manager
- Indirection
- Adapter
- Facade
- Strategy
- Composite
- Parser (P.V.)
- State
- Proxy

Esercitazione



Manager

Diagramma stati

```
public class BlogAccount {  
    enum Stato = {DaVerificare, //iniziale  
                  Attivo, //dopo verifica e-mail  
                  Sospeso, //temporaneo  
                  Bloccato, //definitivo  
                  Cancellato //temp. prima canc.  
    };  
    Stato stato = Stato.DaVerificare;  
    ...  
    public void conferma() {  
        if (stato==Stato.DaVerificare)  
            stato=Stato.Attivo;  
    }  
}
```

Diagramma stati

```
public void sospendi() {  
    if (stato==Stato.Attivo) {  
        stato=Stato.Sospeso; }  
public void attiva() {  
    if (stato == Stato.Sospeso)  
        stato=Stato.Attivo; }  
public void blocca() {  
    if (stato==Stato.Attivo || stato==Stato.Sospeso)  
        stato=Stato.Bloccato; }  
public void cancella() {  
    stato=Stato.Cancellato;  
}
```

...

Diagramma Stati

- 1) Disegnare il relativo diagramma degli stati
- 2) Implementare il Design Pattern State