

Programmazione a Oggetti

Modulo B

Lezione 14

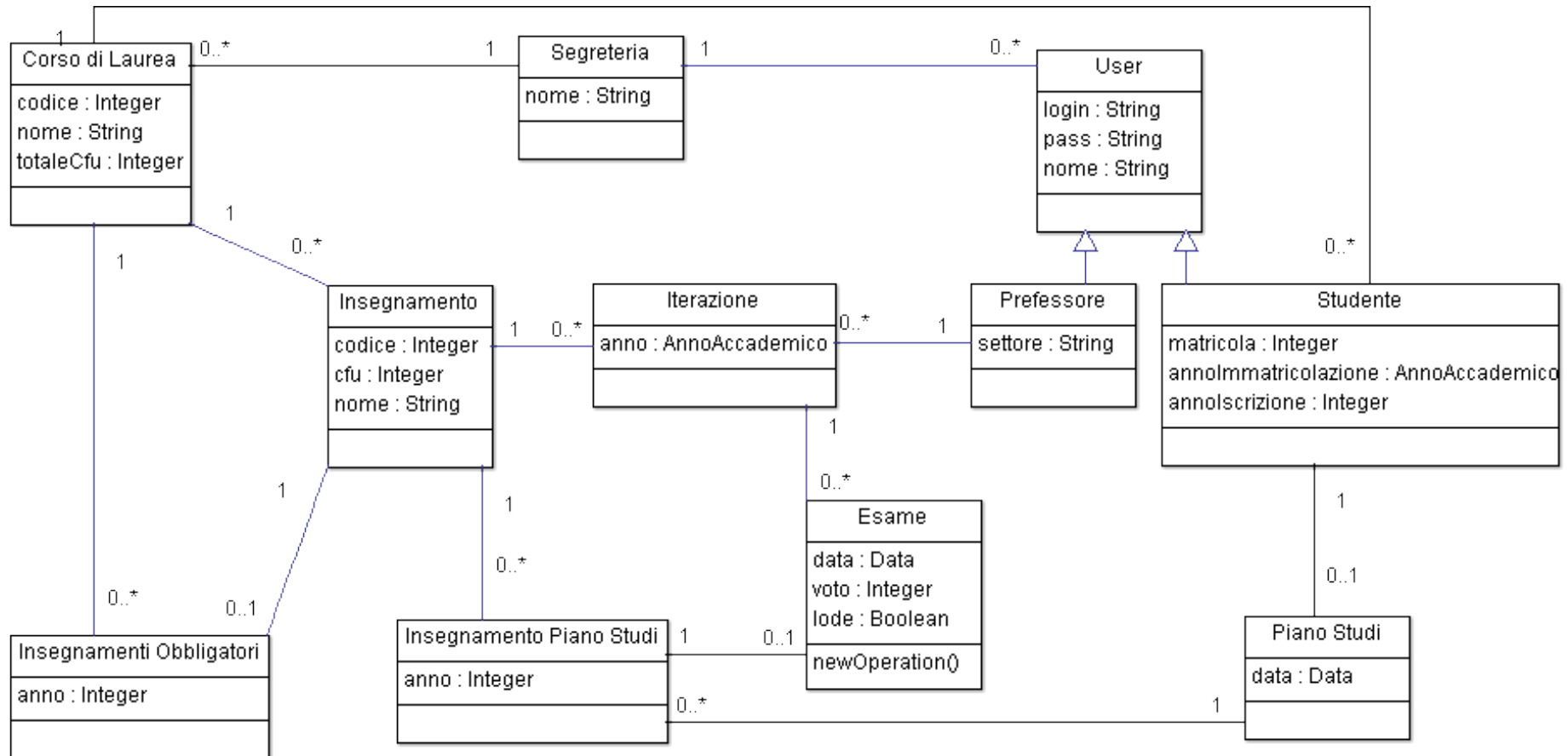
Dott. Alessandro Roncato

18/03/2013

Riassunto

- Operatore == e metodo equals
- Serializzazione

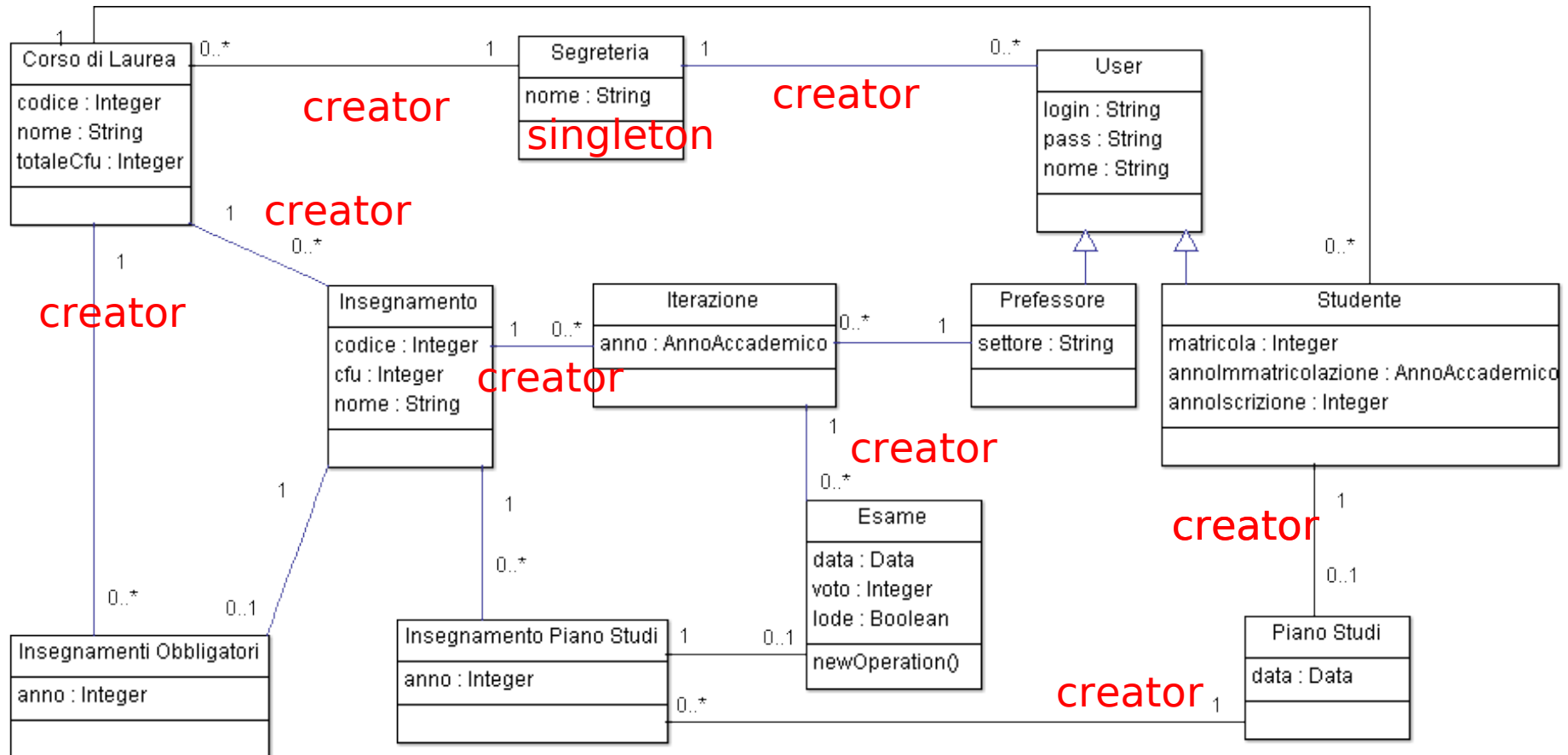
Esercitazione



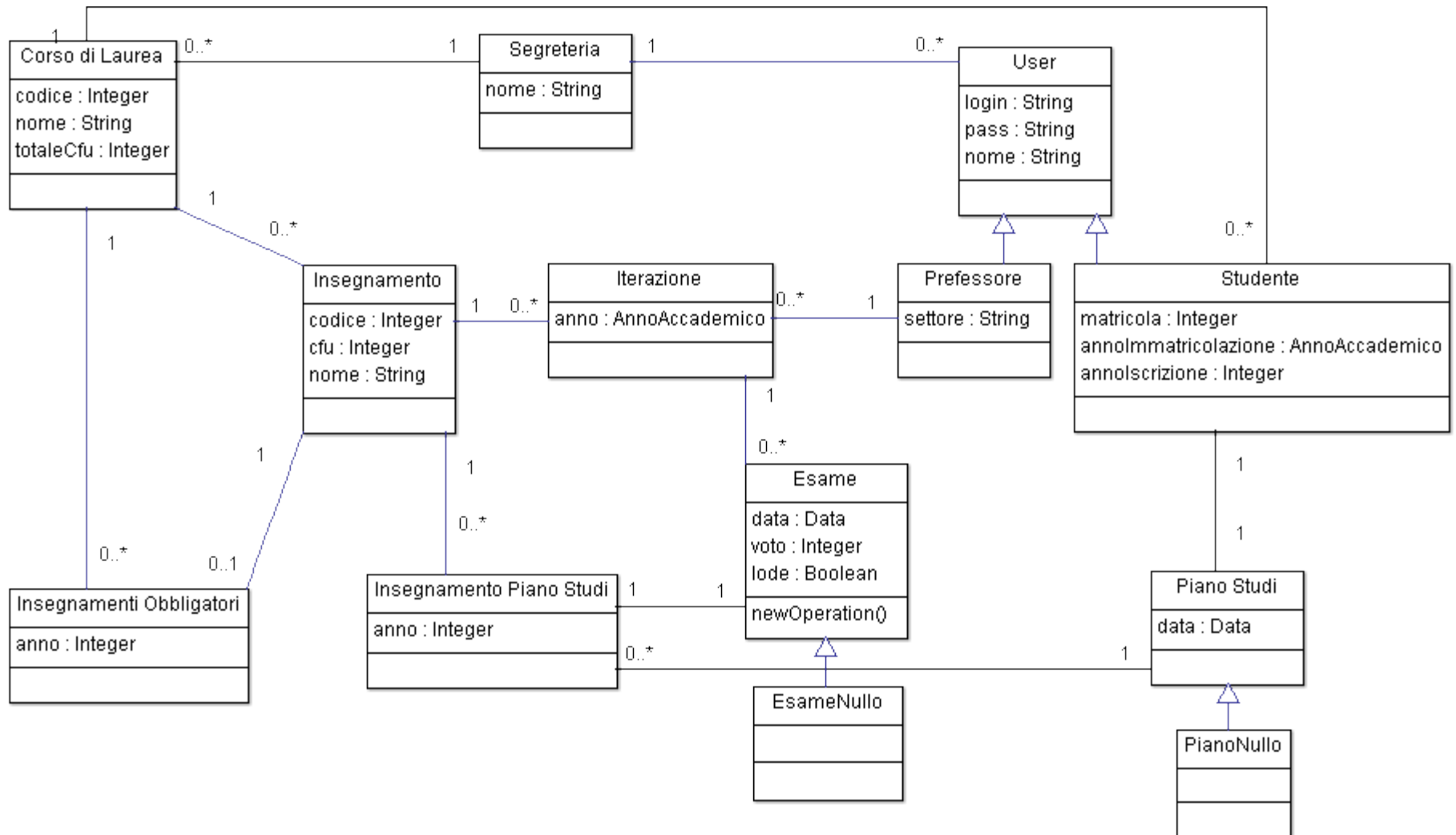
Applicare i design pattern

- Information
Espert
- Creator
- Singleton
- Null Object
- Polimorfismo
- Factory
- Protect
Variation
- MVC
- Observer
- Pure Fabrication

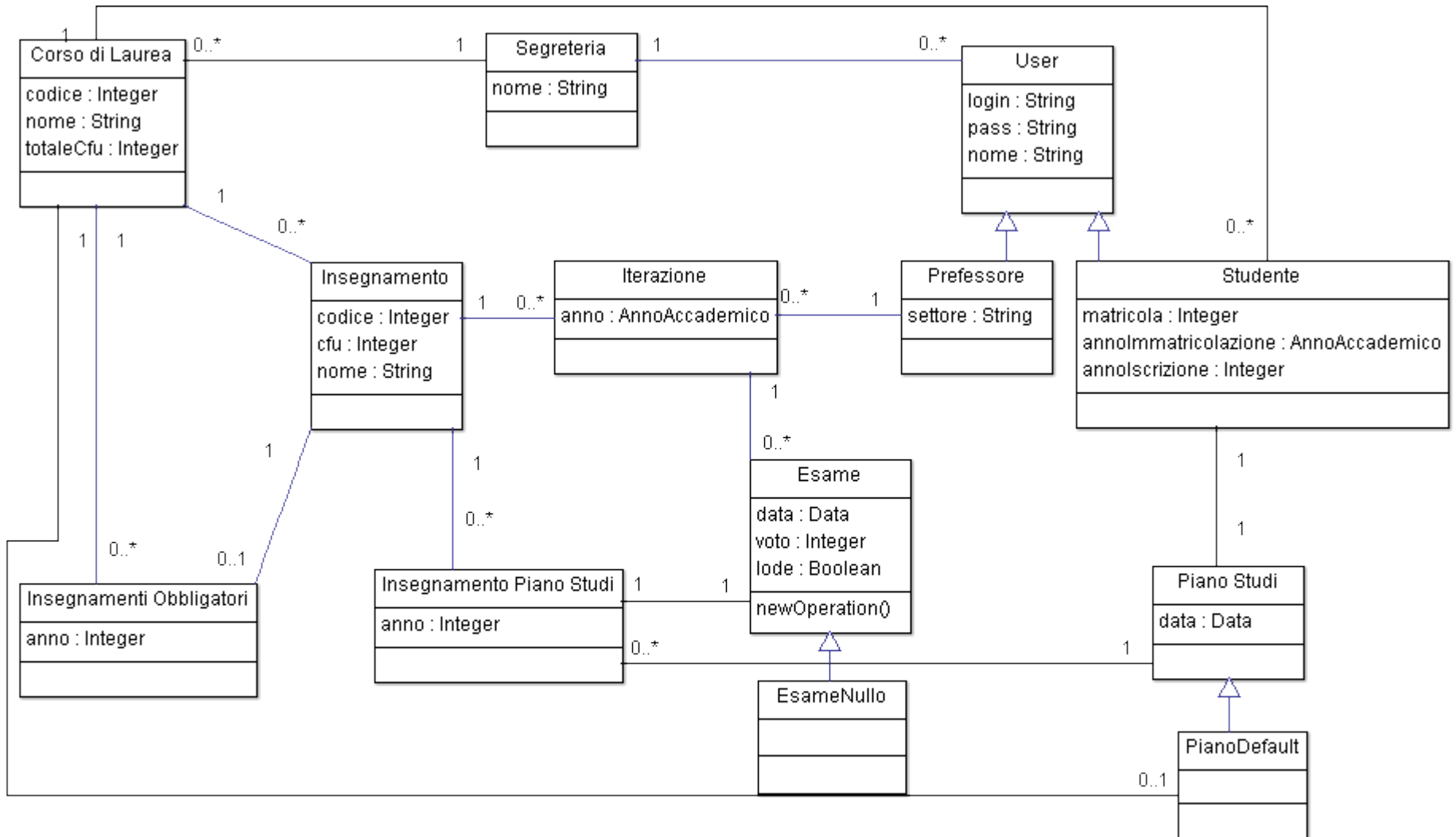
Esercitazione



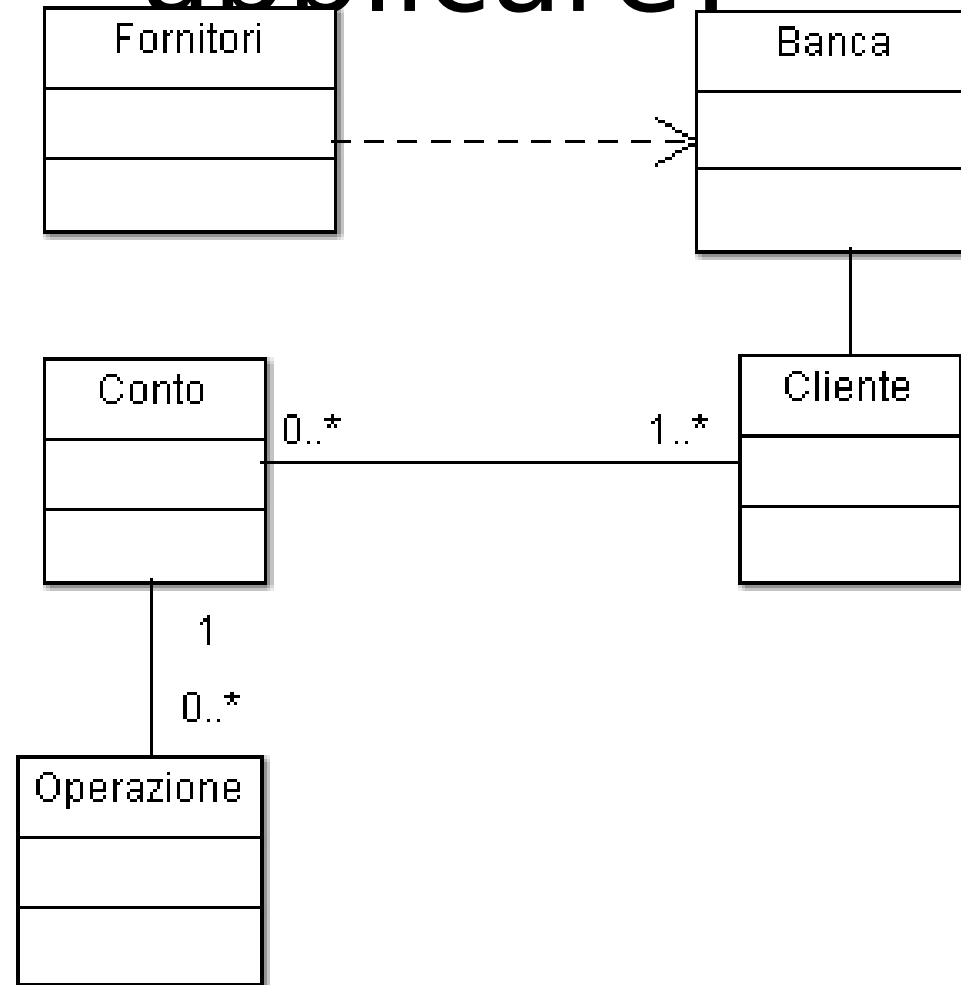
Null Object



Meglio di Null Object



Che pattern bisogna applicare?



Metodi serializzazione

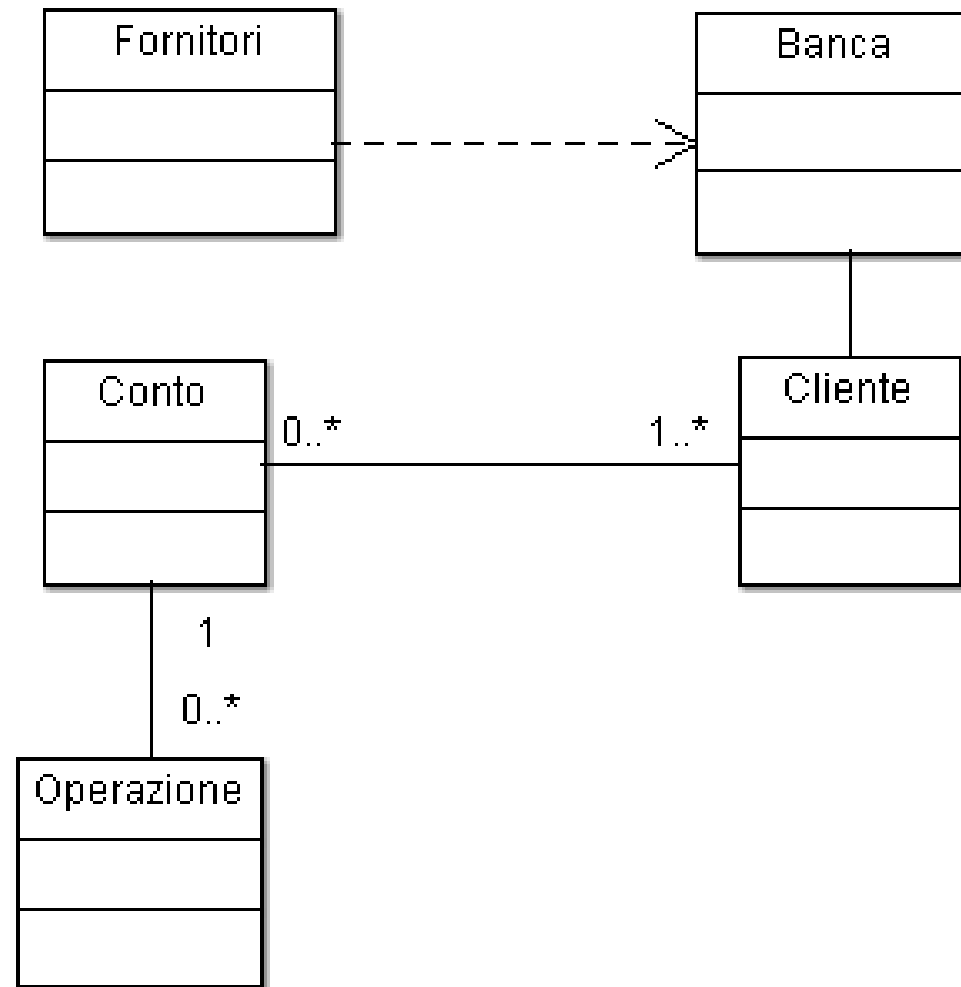
Letture:

```
Banca banca= (Banca) load();  
if (banca==null)  
    banca=new Banca();
```

Scrittura:

```
store(banca);
```

Usare la serializzazione



Polimorfismo?

```
public class Magistrale extends CorsoDiLaurea {  
    ...  
    public PianoStudio getPianoDefault() {  
        ...  
    }  
}
```

```
public class Triennale extends CorsoDiLaurea {  
    ...  
    public PianoStudio getPianoDefault() {  
        ...  
    }  
}
```

Dal codice a UML

```
public class Magistrale extends CorsoDiLaurea {  
    ...  
    public PianoStudio getPianoDefault() {  
        ...  
    }  
}
```

```
public class Triennale extends CorsoDiLaurea {  
    ...  
    public PianoStudio getPianoDefault() {  
        ...  
    }  
}
```

Altri