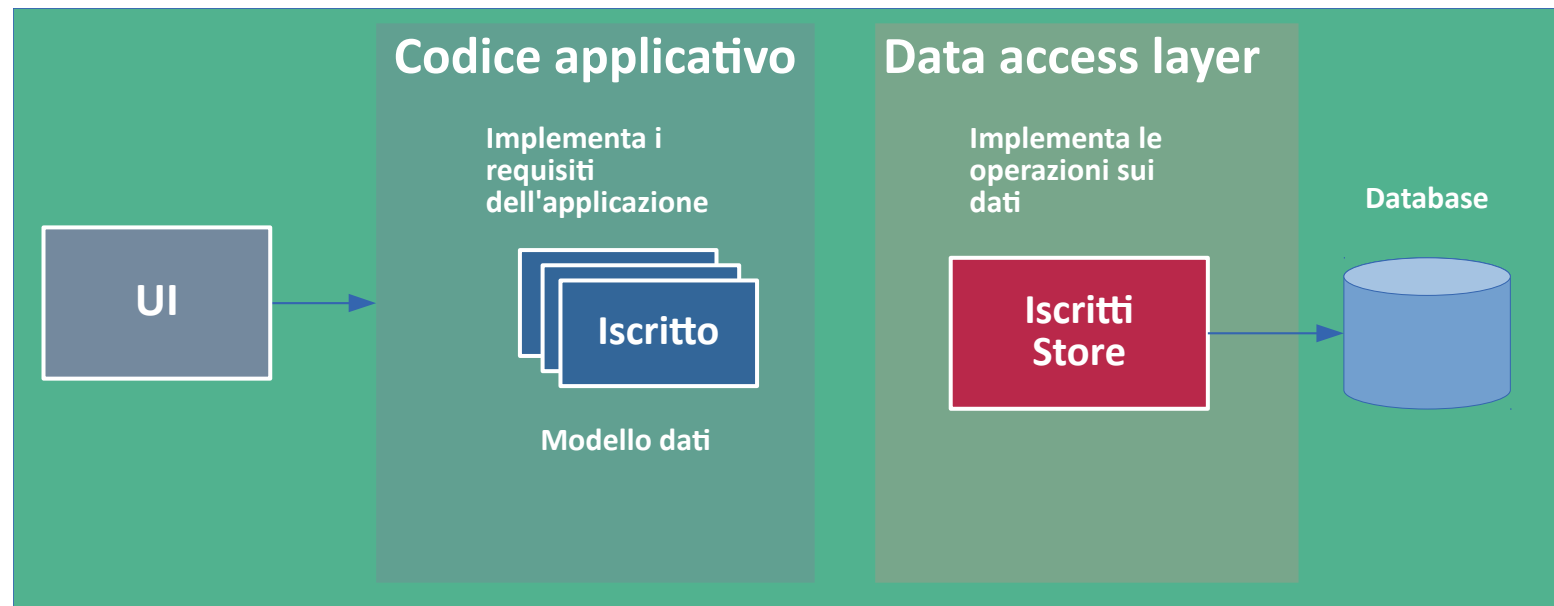


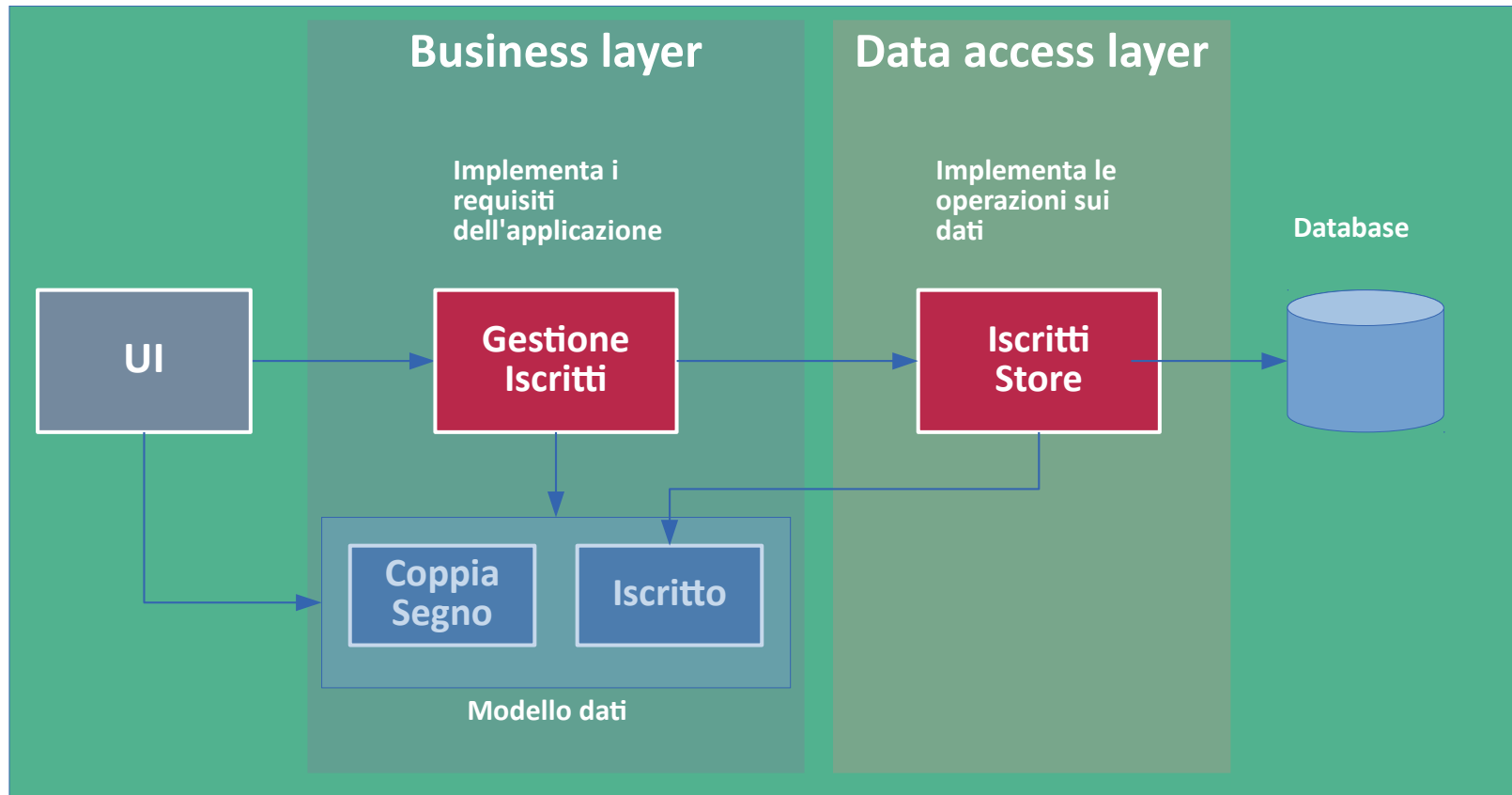
Architettura 1: oggetto di accesso ai dati

Il codice che gestisce le operazioni sul database è incapsulato in un oggetto: `IscrittiStore`. Il codice applicativo utilizzerà unicamente questo oggetto per ottenere i dati e dunque non conterrà alcun riferimento al database e/o a ADO.NET. All'interno del codice applicativo, i dati saranno rappresentati dal tipo `Iscritto` (e dunque da un elenco di oggetti di questo tipo).



Architettura 2: oggetto che implementa le richieste del problema

All'interno del codice applicativo l'oggetto `GestioneIscritti` avrà la responsabilità di utilizzare `IscrittiStore` e implementare i requisiti. Ad esempio, potrà definire un metodo che restituisce l'elenco delle coppie ragazzo-ragazza con lo stesso segno zodiacale. (Oltre a un metodo che restituisce l'elenco degli iscritti.). `GestioneIscritti` non dovrà definire codice dipendente dalla UI.



Architettura 3: astrazione del “data access layer”

L'intento è quello di separare l'uso di `IscrittiStore` dalla sua effettiva implementazione; ciò consente di realizzare più versioni dello stesso oggetto, che potranno accedere a “storage” diversi (database, file di testo, file xml, etc). Sarà inoltre possibile realizzare una versione “fasulla”, che creerà i dati in memoria. Una simile oggetto consente di testare il funzionamento del programma, senza dover dipendere da oggetti esterni, come database, file o connessioni di rete.

