

UML

CLASS DIAGRAM 2

INTERFACCIA

- stereotipo <<interface>>
- interfaccia necessita di altre classi che la implementano, fornisce solo elenco metodi
- rappresentazione grafica con freccia vuota tratteggiata
- alternativamente rappresentazione lollipop:
pallina fornisce, semicerchio fornisce (=implementa)

VINCOLI

- costrutti base utili ma non rappresentano bene vincoli più complessi
- specifica ulteriore con: linguaggio naturale, oppure **OCL**
 - linguaggio di specifica formale basato su logica del prim'ordine
 - concetti di invariante e di pre- e postcondizioni
 - **invariante**: regole e vincoli generali sullo stato degli oggetti
 - **pre- / postcondizioni**: accadimenti pre/post metodi o funzioni (semantica)
 - vincoli OCL espressi come commenti nei class diagram
- vincoli su class diagram ⇒ ridurre numero di combinazioni di oggetti ammissibili
 - stesso class diagram potrà generare object diagram più piccolo (o diverso)