

REFERENCE TYPE

Un tipo di dato che non contiene il suo valore direttamente, ma un puntatore. Il puntatore non e' altro che l'indirizzo dello spazio di memoria dove quel valore viene conservato.

Alcuni tipi di reference type sono le stringhe, le classi e i delegate.

VALUE TYPE

Questi tipi di dato invece contengono il loro valore direttamente "conservandolo" all'interno della loro stessa memoria.

Alcuni value type sono bool, float, int, enum etc.

DELEGATE

Un tipo di dato a meta' strada tra una classe e un metodo.

Quando dichiaro un delegate il compilatore crea una classe che deriva da `System.Delegate` oppure da `System.MulticastDelegate`, dopo questa operazione il delegate e' definito e posso istanziarlo come

```
MyDelegate del = new MyDelegate(MyMethod)
```

Per poi invocarlo con

```
del(5)
```

DESIGN PATTERN FACTORY

Nel modello Factory, creiamo l'oggetto senza esporre la logica di creazione.

Viene utilizzata un'interfaccia per la creazione di un oggetto, il metodo factory astrae il processo di creazione dell'oggetto e consente di creare l'oggetto in fase di esecuzione quando è necessario.