

Ingegneria del Software L-A

4. Progettazione orientata agli oggetti

Dall'OOA all'OOD

- L'OOA identifica e definisce
 - le responsabilità del sistema
 - le classi e gli oggettientro i limiti del dominio del problema
- L'OOA definisce il modello statico e il modello dinamico del sistema, indipendentemente
 - dalla specifica implementazione
 - dalle modalità di interazione con l'utente
 - dalle modalità di persistenza degli oggetti

Ingegneria del Software L-A

4.2

Dall'OOA all'OOD

- Per realizzare un sistema funzionante, occorre considerare anche
 - GUI
 - DB
 - *Framework*, librerie, componenti, ...
 - Modifiche al modello per avere software estensibile e modulare
 - ...

Ingegneria del Software L-A

4.3

Dall'OOA all'OOD

- L'OOD identifica e definisce altre classi e oggetti alla luce dei seguenti principi
 - Incapsulamento
 - Flessibilità
 - Evoluzione
 - Riutilizzo
 - Prestazioni
 - Massima indipendenza possibile da
 - Linguaggio (e ambiente) di programmazione
 - Sistema Operativo
 - Hardware
- Si noti che mediamente le classi di analisi sono solo tra l'1% e il 10% delle classi di progettazione!

Ingegneria del Software L-A

4.4

Dall'OOA all'OOD

- Il paradigma ad oggetti permette
 - Sia di modellare il mondo reale
 - Sia di implementare il software



- Nella fase di progettazione NON occorre creare un modello differente da quello sviluppato nella fase di analisi
- Si utilizza un'unica notazione
 - Sia nella fase di analisi
 - Sia nella fase di progettazione

Ingegneria del Software L-A

4.5

Dall'OOA all'OOD

- Durante l'OOD, il modello prodotto dall'OOA deve essere esteso al fine di modellare/progettare i quattro componenti principali di ogni singola applicazione che compone il sistema
- APPLICATION LOGIC – logica dell'applicazione e controllo degli altri componenti
- PRESENTATION LOGIC – gestione dell'interazione con l'utente a livello logico – nuovi oggetti: finestre, menù, bottoni, *toolbar*, ...
- DATA LOGIC – gestione della persistenza a livello logico – nuovi oggetti: file, record, tabelle relazionali, transazioni, istruzioni SQL, ...
- MIDDLEWARE – gestione dell'interazione con i (sotto)sistemi esterni e con la rete

Ingegneria del Software L-A

4.6

Dall'OOA all'OOD

- Nell'OOD, i risultati dell'analisi possono essere modificati per motivi di opportunità legati all'implementazione
- Le modifiche devono essere ridotte al minimo indispensabile, per mantenere il massimo accordo possibile tra OOA e OOD
- Principali motivi per modificare il modello OOA
 - Progettazione logica
definizione dettagliata dell'implementazione delle classi e delle loro relazioni
 - Riuso di classi e/o componenti disponibili
 - Raggruppamento di classi del modello

Ingegneria del Software L-A

4.7

Dall'OOA all'OOD

- Principali motivi per modificare il modello OOA
 - Miglioramento delle prestazioni
 - Aggiunta di caratteristiche specifiche
 - Gestione persistenza
 - Gestione comunicazioni
 - Diagnostica, ...
 - Supporto alla portabilità
 - Se e solo se vincolanti, caratteristiche del linguaggio di programmazione, del S.O., dell'hardware, del DBMS, ... che devono essere utilizzati
 - Livello di ereditarietà supportato
 - Api
 - ...

Ingegneria del Software L-A

4.8

Progettazione logica

- Progetto dello schema logico del modello
 - Tipi di dato
 - Strutture dati
 - Operazioni
- Mentre nell'analisi ci si concentra su cosa deve fare il sistema, nella progettazione logica ci si concentra su come deve funzionare il sistema

Ingegneria del Software L-A

4.9

Progettazione logica

- Il passaggio dall'OOA all'OOD non è ben supportato dagli strumenti CASE: non c'è modo di separare le due fasi
- Due possibilità
 - L'analisi sfuma nella progettazione: il modello OOA viene progressivamente aumentato e completato, sino alla progettazione del sistema
 - ▶ l'analisi originale si perde
 - Il modello OOD è generato a partire dal modello OOA, ma viene mantenuto distinto
 - ▶ l'analista deve mantenere la corrispondenza tra i due modelli, in caso di modifiche che si ripercuotono sull'analisi

Ingegneria del Software L-A

4.10

Progettazione logica

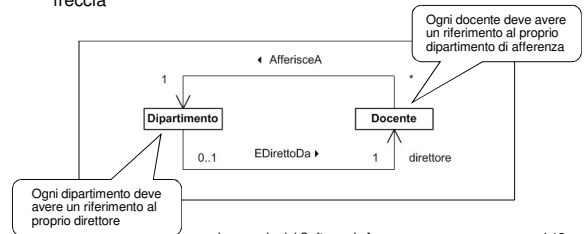
- Durante la progettazione logica è necessario definire
 - Tipi di dato che non sono stati definiti nel modello OOA
 - Determinazione della navigabilità delle associazioni tra classi e relativa implementazione
 - Strutture dati necessarie per l'implementazione del sistema
 - Operazioni necessarie per l'implementazione del sistema
 - Algoritmi che implementano le operazioni
 - Visibilità di classi, (attributi,) operazioni, ...

Ingegneria del Software L-A

4.11

Navigabilità di un'associazione

- Possibilità di spostarsi da un qualsiasi oggetto della classe origine a uno o più oggetti della classe destinazione (a seconda della molteplicità)
- I messaggi possono essere inviati solo nella direzione della freccia



Ingegneria del Software L-A

4.12

Navigabilità di un'associazione

- A livello di analisi, le associazioni di contenimento e di aggregazione hanno una direzione precisa detti A il contenitore e B l'oggetto contenuto, è A che contiene B, e non viceversa
- A livello implementativo, un'associazione può essere
 - mono-direzionale quando da A si deve poter accedere a B, ma non viceversa
 - bi-direzionale quando da A si deve poter accedere a B e da B si deve poter accedere *velocemente* ad A

Ingegneria del Software L-A

4.13

Navigabilità di un'associazione

- Dal punto di vista implementativo, la bi-direzionalità
 - è molto efficiente
 - ma occorre tenere sotto controllo la consistenza delle strutture dati utilizzate per la sua implementazione
- Negli OODBMS, è possibile definire associazioni bi-direzionali ed è lo stesso OODBMS a controllare e garantire la consistenza



Ingegneria del Software L-A

4.14

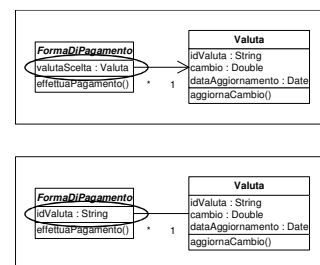
Implementazione delle associazioni

- Associazioni con molteplicità 0..1 o 1..1
- Aggiungere alla classe cliente (contenitore) un attributo membro che rappresenta
 - il riferimento all'oggetto della classe fornitore
 - l'indirizzo di memoria dell'oggetto
 - l'identificatore univoco dell'oggetto (solo se persistente)
 - il valore dell'oggetto della classe fornitore (solo nel caso di composizione)

Ingegneria del Software L-A

4.15

Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.16

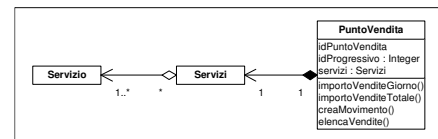
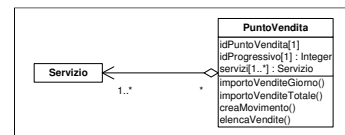
Implementazione delle associazioni

- Associazioni con molteplicità 0..* o 1..*
- Utilizzare una classe (classe contenitore) le cui istanze sono collezioni di (riferimenti a) oggetti della classe fornitore
- Aggiungere alla classe cliente un attributo che rappresenta un'istanza della classe contenitore
 - per valore, oppure
 - per riferimento
- La classe contenitore può essere
 - realizzata, oppure
 - presa da una libreria (preferibilmente)

Ingegneria del Software L-A

4.17

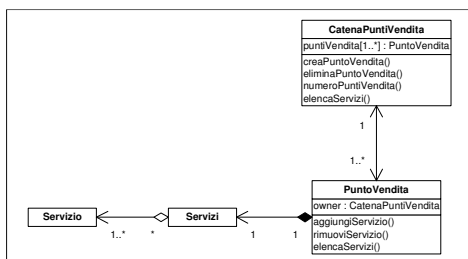
Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.18

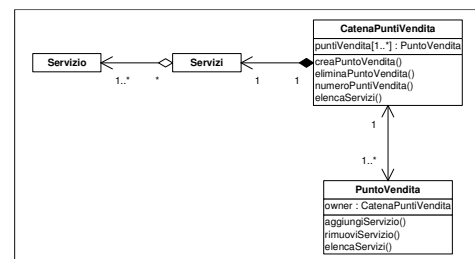
Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.19

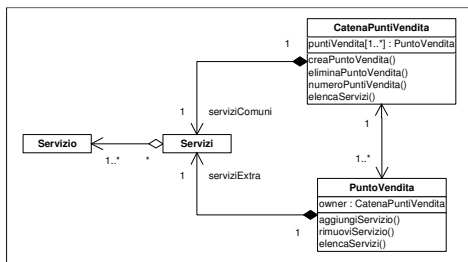
Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.20

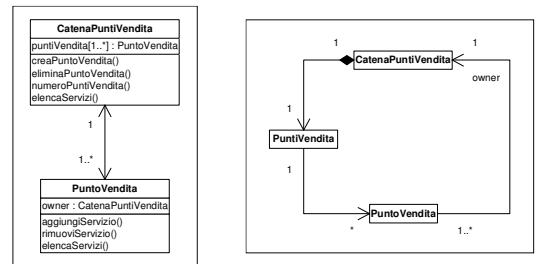
Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.21

Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.22

Classi contenitore

- Una classe contenitore (o semplicemente contenitore) è una classe le cui istanze contengono oggetti di altre classi
- Se gli oggetti contenuti sono in numero fisso e non è richiesto un particolare ordine, può essere sufficiente un vettore predefinito del linguaggio
- Se gli oggetti contenuti sono in numero variabile o hanno un ordine da mantenere, allora un vettore predefinito non basta e occorre una classe contenitore
- Esempi di classi contenitore sono
 - Vettori, *stack*, liste, alberi, ...

Ingegneria del Software L-A

4.23

Classi contenitore

- Funzionalità minime di una classe contenitore
 - Memorizzare (e quindi tenere insieme) gli oggetti della collezione
 - Aggiungere un oggetto alla collezione
 - Togliere un oggetto dalla collezione
 - Trovare un oggetto in una collezione
 - Enumerare (iterare su) gli oggetti della collezione
- I contenitori possono essere classificati in funzione
 - del modo in cui contengono gli oggetti
 - dell'omogeneità o eterogeneità di tali oggetti

Ingegneria del Software L-A

4.24

Contenimento per valore

- L'oggetto contenuto (fornitore)
 - viene memorizzato nella struttura dati del contenitore (cliente)
 - esiste solo in quanto contenuto fisicamente in un altro oggetto
- Quando un oggetto deve essere inserito in un contenitore, viene duplicato
- La distruzione del contenitore comporta la distruzione degli oggetti contenuti

Ingegneria del Software L-A

4.25

Contenimento per riferimento

- L'oggetto contenuto esiste per conto proprio
- L'oggetto contenuto può essere in più contenitori contemporaneamente
- Quando un oggetto viene inserito in un contenitore, non viene duplicato ma ne viene memorizzato solo il riferimento
- La distruzione del contenitore non comporta la distruzione degli oggetti contenuti
- Se un oggetto contenuto viene cancellato e il contenitore non ne viene avvisato, sorgono grossi problemi

Ingegneria del Software L-A

4.26

Contenimento di oggetti omogenei ed eterogenei

- Un contenitore può contenere una collezione di
 - oggetti omogenei, cioè tutti dello stesso tipo
 - oggetti eterogenei, cioè di tipo diverso
- Per implementare contenitori di oggetti omogenei (sia per valore, sia per riferimento) sono ideali le classi generiche (*template*)
- Per implementare contenitori di oggetti eterogenei (solo per riferimento) è necessario usare l'ereditarietà e sfruttare la proprietà che un puntatore alla superclasse radice della gerarchia può puntare a un'istanza di una qualunque sottoclasse

Ingegneria del Software L-A

4.27

Contenimento di oggetti omogenei

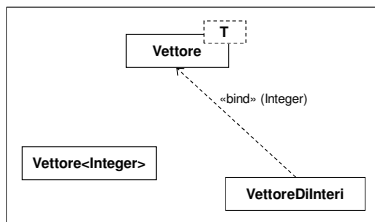
- Classi generiche (*template*)
- Il tipo degli oggetti contenuti viene lasciato generico e ci si concentra sugli algoritmi di gestione della collezione di oggetti
- Quando serve una classe contenitore di oggetti appartenenti a una classe specifica, è sufficiente istanziare la classe generica, specificando il tipo desiderato

Ingegneria del Software L-A

4.28

Classi generiche

- Classi in cui uno o più **tipi** (e/o valori) sono **parametrici**
- Ogni istanza di una classe generica costituisce una **classe indipendente** – non esiste un legame di ereditarietà



Ingegneria del Software L-A

4.29

Classe generica Stack (C#)

```
public class Stack<T>
{
    private T[] _array;
    private int _size;
    private const int _defaultCapacity = 4;
    private static T[] _emptyArray = new T[0];

    public Stack()
    {
        _array = _emptyArray;
        _size = 0;
    }

    public int Count
    {
        get { return _size; }
    }
}
```

Ingegneria del Software L-A

4.30

Classe generica Stack (C#)

```
public void Push(T item)
{
    if (_size == _array.Length)
    {
        T[] destinationArray = new
            T[(_array.Length == 0) ? _defaultCapacity :
                (2 * _array.Length)];
        Array.Copy(_array, 0, destinationArray, 0, _size);
        _array = destinationArray;
    }
    _array[_size++] = item;
}
```

Ingegneria del Software L-A

4.31

Classe generica Stack (C#)

```
public T Peek()
{
    if (_size == 0)
        throw new InvalidOperationException("_size == 0");
    return _array[_size - 1];
}

public T Pop()
{
    if (_size == 0)
        throw new InvalidOperationException("_size == 0");
    T local = _array[--_size];
    _array[_size] = default(T);
    return local;
}
```

Ingegneria del Software L-A

4.32

Classe generica Stack (C#)

```
public void Clear()
{
    // Sets a range of elements in the System.Array
    // to zero, to false, or to null,
    // depending on the element type.
    Array.Clear(_array, 0, _size);
    _size = 0;
}
} // Stack<T>
```

Ingegneria del Software L-A

4.33

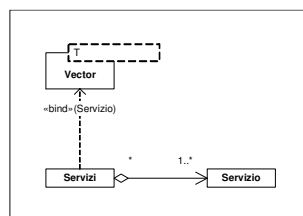
Classe generica Stack (C#)

```
...
Stack<int> s1;
Stack<double> s2;
Stack<DateTime> s3;
Stack<Stack<int>> s4;
...
for (int j = 1; j <= 20; j++)
    s1.Push(j);
...
while (s1.Count > 0)
{
    int v = s1.Pop();
    // utilizzo di v
}
```

Ingegneria del Software L-A

4.34

Contenimento di oggetti omogenei



Ingegneria del Software L-A

4.35

Contenimento di oggetti eterogenei

- È necessario utilizzare l'ereditarietà
- La classe contenitore può essere generica, ma solo per quanto attiene la gestione dei riferimenti agli oggetti contenuti
- Nei linguaggi come Smalltalk, Java e C#, tutte le classi derivano da una sola classe radice
- In C#, la classe radice è **object** (System.Object)

Ingegneria del Software L-A

4.36

Contenimento di oggetti eterogenei

- In alcuni linguaggi (ad es. Java), i valori primitivi NON DERIVANO dalla classe radice, pertanto una classe contenitore
 - Non può contenere valori primitivi eterogenei ad esempio, se 120 non deriva dalla classe radice è necessario usare `new Integer(120)`
- In altri linguaggi (ad es. C#), i valori primitivi DERIVANO dalla classe radice, pertanto una classe contenitore
 - Può contenere valori primitivi eterogenei (*boxing*)

Esempio 1

Ingegneria del Software L-A

4.37

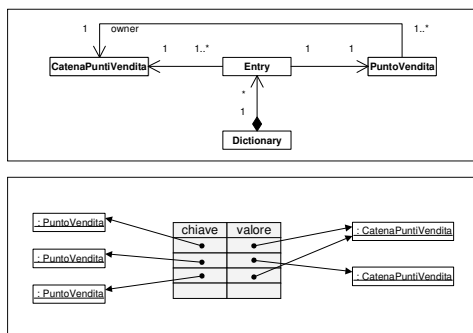
Implementazione delle associazioni

- Un modo alternativo per implementare un'associazione tra due oggetti è tramite un dizionario
- Un dizionario è un tipo particolare di contenitore, che associa due oggetti: la chiave e il rispettivo valore
- La chiave
 - Può essere un oggetto qualsiasi non necessariamente una stringa o un intero
 - Deve essere unica
- Il dizionario, data una chiave, ritrova in modo efficiente il valore ad essa associato

Ingegneria del Software L-A

4.38

Implementazione delle associazioni



Ingegneria del Software L-A

4.39

Identificazione degli oggetti

- Un oggetto (contenitore o no) può contenere un riferimento univoco a un altro oggetto
- Come è possibile identificare univocamente un oggetto per poterlo associare ad un altro?
- Nel caso di strutture dati interamente contenute nello spazio di indirizzamento dell'applicazione, un oggetto può essere identificato univocamente mediante il suo indirizzo (logico) di memoria

Ingegneria del Software L-A

4.40

Identificazione degli oggetti

- Nel caso di database o di sistemi distribuiti, ad ogni oggetto deve essere associato un identificatore univoco persistente tramite il quale deve essere possibile risalire all'oggetto stesso, sia che risieda in memoria, su disco o in rete
- L'identificatore univoco è un attributo che al momento della creazione dell'oggetto viene inizializzato con:
 - un valore generato automaticamente dal sistema
 - il valore della chiave primaria di una tabella relazionale, ...
- Il nome di tale attributo potrebbe essere
 - idDocente
 - idStudente, ...

Ingegneria del Software L-A

4.41

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

- La tecnologia COM (MS) permette a un'applicazione di trovare, caricare e utilizzare *run-time* i componenti necessari per la sua esecuzione
- Ogni componente è memorizzato in una DLL (*Dynamic Link Library*) – un file locale o remoto
- Quando l'applicazione ha bisogno di un componente, il sistema deve essere in grado di localizzare la DLL che contiene quel particolare componente

Ingegneria del Software L-A

4.42

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

- L'indipendenza dalla collocazione fisica non consente di utilizzare un indirizzo fisico (*pathname*)
- Pertanto, deve essere utilizzato un meccanismo di indirizzamento logico che permetta di identificare univocamente il file che contiene il componente
- Si utilizzano degli identificatori globali (**GUID** = *Globally Unique Identifier*)

Ingegneria del Software L-A

4.43

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

- Il concetto di GUID è stato introdotto, con un nome leggermente diverso (UUID = *Universally Unique Identifier*), dall'OSF (*Open Software Foundation*) nelle specifiche DCE (*Distributed Computing Environment*)
- In DCE gli UUID vengono utilizzati per identificare i destinatari delle chiamate di procedura remota (RPC)

Ingegneria del Software L-A

4.44

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

- Un GUID è un numero di 128 bit (16 byte) generato in modo da garantire l'unicità nello spazio e nel tempo e viene rappresentato così:
{ 32bb8320-b41b-11cf-a6bb-0080c7b2d682 }
- COM utilizza diversi tipi di GUID
- Il tipo più importante di GUID serve a identificare le classi di componenti:
ogni classe di componenti COM è caratterizzata da un proprio identificatore che viene chiamato **CLSID** (*Class Identifier*)

Ingegneria del Software L-A

4.45

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

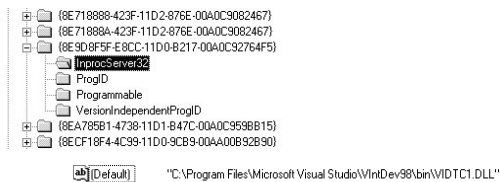
- Disponendo di un CLSID, un'applicazione può chiedere alla funzione di sistema **CoCreateInstance** di creare un'istanza del componente e di restituire un riferimento nel spazio di indirizzamento dell'applicazione stessa
- Il database di sistema di Windows (*registry*) mantiene una corrispondenza tra CLSID ed entità fisiche (DLL, EXE) che contengono l'implementazione dei componenti (*server*)

Ingegneria del Software L-A

4.46

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

- **CoCreateInstance** provvede a
 - Reperire il *server* tramite il *registry*
 - Caricarlo in memoria (se non è già presente)
 - Creare un'istanza e restituirne un riferimento



Ingegneria del Software L-A

4.47

Identificazione degli oggetti Un esempio reale

- In .NET esiste la classe **System.Guid** che permette di gestire istanze di GUID
- Ad esempio, per ottenere un nuovo GUID, è sufficiente invocare il metodo statico **Guid.NewGuid()** che, ovviamente, restituisce un **System.Guid**
- Altri metodi e operatori permettono di confrontare GUID

Ingegneria del Software L-A

4.48

Controllo della visibilità

- I tipi di accessi a un membro di una classe (attributo o metodo) possono essere di tre tipi:
 - *public*, ovvero visibili dall'esterno (+)
 - *private*, ovvero non visibili dall'esterno (-)
 - *protected*, ovvero visibili all'esterno solo dalle sottoclassi (#)
- È anche possibile rendere un membro di una classe o una intera classe visibile solo all'interno del *package* che contiene la classe (visibilità di *package*, *internal* in .NET)
- Infine, dichiarando una classe A *friend* di una classe B, ai metodi della classe A è concessa la visibilità completa di tutti i membri della classe B (C++)

Ingegneria del Software L-A

4.49

Controllo della visibilità

Regole

- Dichiarare *private* (o *protected*) tutti gli attributi membro
- Dichiarare *public* solo i metodi (le operazioni) che devono essere visibili all'esterno
- Dichiarare *private* o *protected* tutti gli altri metodi
- Non abusare della dichiarazione *friend* (C++)

Ingegneria del Software L-A

4.50

Interfaccia vs Classe astratta

- Spesso, molte classi concettualmente eterogenee presentano
 - un insieme di operazioni simili
 - in alcuni casi, un insieme di attributi simili es. gestione della persistenza
- In questi casi, è conveniente
 - Definire e realizzare un protocollo comune a tali classi
 - Definire un'interfaccia o una classe di generalizzazione comune dalla quale derivano tutte le suddette classi

Ingegneria del Software L-A

4.51

Interfaccia vs Classe astratta

- Un'interfaccia
 - Non può essere istanziata
 - Non contiene alcuna implementazione – le classi derivate devono realizzare tutte le funzionalità
 - Non può contenere uno stato
 - Non può contenere attributi e metodi (e proprietà ed eventi) statici (a parte eventuali costanti comuni)

Ingegneria del Software L-A

4.52

Interfaccia vs Classe astratta

- Una classe astratta
 - Non può essere istanziata
 - Può essere implementata completamente, parzialmente o per niente – le classi derivate:
 - devono realizzare le funzionalità non implementate
 - possono fornire una realizzazione alternativa a quelle implementate
 - Può contenere uno stato (comune a tutte le sottoclassi)
 - Può contenere attributi e metodi (e proprietà ed eventi) statici

Ingegneria del Software L-A

4.53

Interfaccia vs Classe astratta

- Un'interfaccia
 - Deve descrivere una funzionalità semplice implementabile da oggetti eterogenei (cioè appartenenti a classi non correlate tra di loro) ad esempio, una classe può essere
 - Clonabile (se implementa `ICloneable`),
 - Vista come una lista (se implementa `IList`), ...
 - Deve essere stabile
se si aggiungesse un metodo a un'interfaccia già in uso, tutte le classi che implementano quell'interfaccia dovrebbero essere modificate

Ingegneria del Software L-A

4.54

Interfaccia vs Classe astratta

- Una classe astratta
 - Può descrivere una funzionalità anche complessa comune a un insieme di oggetti omogenei (cioè appartenenti a classi strettamente correlate tra di loro) - ad esempio, `System.Enum` fornisce le funzionalità di base di tutti i tipi enumerativi
 - Può fornire un'implementazione di *default* semplificando la programmazione delle sottoclassi
 - Può essere modificata quando si aggiunge un metodo a una classe astratta già in uso, è possibile fornire un'implementazione di *default*, in modo tale da non dover modificare le sottoclassi

Ingegneria del Software L-A

4.55

Interfaccia vs Classe astratta

- Un'interfaccia può "ereditare"
 - Da 0+ interfacce
- Una classe astratta può "ereditare"
 - Da 0+ interfacce
 - Da 0+ classi (astratte e/o concrete)
 - **minimo 1** classe, nel caso esista una classe radice di sistema (ad es., `System.Object`)
 - **massimo 1** classe, nel caso in cui non sia ammessa l'ereditarietà multipla

Ingegneria del Software L-A

4.56

Interfaccia vs Classe astratta

- Un'interfaccia
 - Non può gestire la creazione delle istanze delle classi che la implementano
La creazione deve essere effettuata
 - dai costruttori delle suddette classi
 - da (un'istanza di) una classe non correlata, la cui unica funzionalità è la creazione di istanze di altre classi (**factory**)

Ingegneria del Software L-A

4.57

Interfaccia vs Classe astratta

- Una classe astratta
 - Può gestire la creazione delle istanze delle sue sottoclassi
La creazione può essere effettuata
 - come per l'interfaccia, ma anche
 - da un metodo statico della classe astratta (**factory**)

Ingegneria del Software L-A

4.58

Modifiche per utilizzare il livello di ereditarietà supportato

- Se esistono strutture con ereditarietà multipla
- Se il linguaggio di programmazione non ammette l'ereditarietà multipla

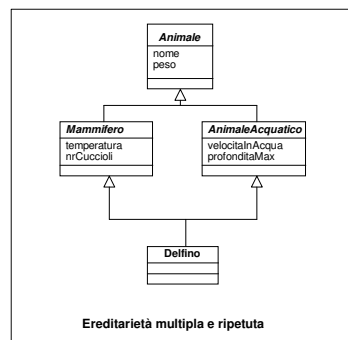


- È necessario convertire le strutture con ereditarietà multipla in strutture con solo ereditarietà semplice

Ingegneria del Software L-A

4.59

Modifiche per utilizzare il livello di ereditarietà supportato



Ingegneria del Software L-A

4.60

Modifiche per utilizzare il livello di ereditarietà supportato

- 1^a possibilità
 - Scegliere la più significativa tra le superclassi ed ereditare esclusivamente da questa
 - Tutte le altre superclassi diventano possibili "ruoli" e vengono connesse con relazioni di contenimento
- In questo modo, le caratteristiche delle superclassi escluse vengono incorporate nella classe specializzata tramite contenimento e non tramite ereditarietà

Ingegneria del Software L-A

4.61

Modifiche per utilizzare il livello di ereditarietà supportato



Ingegneria del Software L-A

4.62

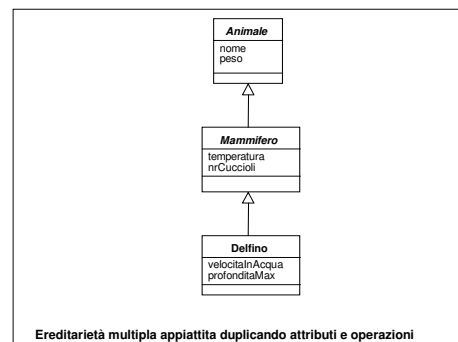
Modifiche per utilizzare il livello di ereditarietà supportato

- 2^a possibilità
 - Appiattare tutto in una gerarchia semplice
- In questo modo, una o più relazioni di ereditarietà si perdono e gli attributi e le operazioni corrispondenti devono essere ripetuti nelle classi specializzate

Ingegneria del Software L-A

4.63

Modifiche per utilizzare il livello di ereditarietà supportato



Ingegneria del Software L-A

4.64

Miglioramento delle prestazioni

- Il software con le prestazioni migliori
 - Fa la cosa giusta "abbastanza velocemente" (cioè, soddisfacendo i requisiti e/o le attese del cliente)
 - Pur rimanendo entro costi e tempi preventivati
- Per migliorare la velocità percepita può bastare
 - La memorizzazione di risultati intermedi
 - Un'accurata progettazione dell'interazione con l'utente (ad es. utilizzando *multi-threading*)
- Un traffico di messaggi molto elevato tra oggetti può invece richiedere dei cambiamenti per aumentare la velocità

Ingegneria del Software L-A

4.65

Miglioramento delle prestazioni

- Di norma, la soluzione è che un oggetto possa accedere direttamente ai valori di un altro oggetto (aggirando l'incapsulamento!)
 - Utilizzare metodi *inline*
 - Utilizzare la dichiarazione *friend*
 - Combinare insieme due o più classi
- Questo tipo di modifica deve essere presa in considerazione solo dopo che tutti gli altri aspetti del progetto sono stati soggetti a misure e modifiche
- L'unico modo per sapere se una modifica contribuirà in modo significativo a rendere il software "abbastanza veloce" è tramite le misure e l'osservazione

Ingegneria del Software L-A

4.66

Supporto al componente DATA LOGIC

- Gestione della persistenza
- È necessario aggiungere un supporto alla persistenza - in particolare, gli oggetti persistenti devono essere in grado di
 - salvare il proprio stato
 - ripristinare il proprio stato
- Altre possibilità per gestire gli oggetti persistenti:
 - utilizzare un "Object-Oriented Database Management System" (OODBMS)
 - utilizzare la tecnica di "Object-Relational Mapping" (ORM) – Hibernate e NHibernate

Ingegneria del Software L-A

4.67

Supporto al componente DATA LOGIC

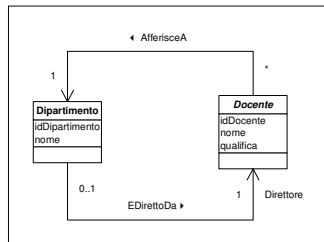
- Ad ogni classe persistente aggiungere
 - Un attributo (*id*) che permetta di identificare in modo univoco le istanze della classe
 - Un'operazione (*virtual*) per definire come gli oggetti debbano salvare il proprio stato
 - Un'operazione (*virtual*) per definire come gli oggetti debbano ripristinare il proprio stato

Ingegneria del Software L-A

4.68

Supporto al componente DATA LOGIC

- L'identificare univoco è fondamentale per poter salvare e ripristinare i riferimenti tra oggetti

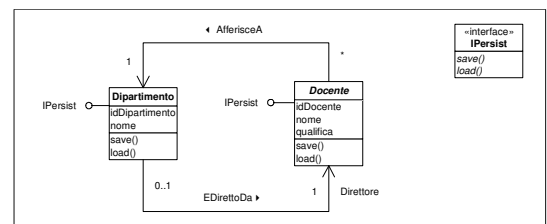


Ingegneria del Software L-A

4.69

Supporto al componente DATA LOGIC

- Tutte le classi persistenti dovrebbero
 - derivare dalla stessa classe o
 - implementare la stessa interfaccia



Ingegneria del Software L-A

4.70

Progettazione del componente DATA LOGIC

- **DATA LOGIC** deve contenere la logica necessaria per gestire la persistenza dei dati
- In particolare, deve:
 - Fornire l'infrastruttura per la memorizzazione e il ritrovamento degli oggetti su/da un sistema di gestione dati (**DATA MANAGER**)
 - Isolare l'**APPLICATION LOGIC** dal **DATA MANAGER**, sia quest'ultimo
 - un semplice gestore di file
 - un database relazionale
 - un database orientato agli oggetti
 - ...

Ingegneria del Software L-A

4.71

Progettazione del componente DATA LOGIC

- Con tale approccio, ogni oggetto
 - saprà come salvare e ripristinare il proprio stato (in quanto responsabile della propria *serializzazione*)
 - non conoscerà nulla dei dettagli di come tali operazioni verranno effettuate (responsabilità del **DATA LOGIC**)
- La progettazione del componente **DATA LOGIC** comprende il progetto
 - dello schema dei dati (struttura dei file o schema del database)
 - delle operazioni che agiscono sui dati

Ingegneria del Software L-A

4.72