

Processo di Sviluppo

- ✓ Requisiti del cliente
- ✓ Analisi del Dominio
- ✓ Analisi dei Rischi (Parziale)
- ✓ Analisi dei Requisiti
- ✓ Casi d'uso
- ✓ Scenari
- ✓ Diagramma statico delle classi
- Design

Ingegneria del Software L-A

E1.43

Design

- La fase di design prevede la specifica completa del sistema
- Si deve tenere conto delle tecnologie utilizzate
 - Framework e Linguaggio di programmazione
 - Nel nostro caso .Net e C#
 - Tipo di Applicazione:
 - *Standalone*
 - *Web*
 - ...
 - Strategie di persistenza
 - Database relazionale
 - Xml
 - Serializzazione binaria
 - ...

Ingegneria del Software L-A

E1.44

Design – Da Fare...

Rendere il diagramma di analisi “implementabile”

- Aggiungere le classi collezione
- Aggiungere le operazioni necessarie
- Reificare associazioni (in attributi) e classi associazione (in classi)

Per le classi collezione, generalmente si sottintendono le operazioni Add, Remove, Clear, una o più proprietà Indexer, Enumeratori, ecc.. È bene che altre operazioni “non ovvie” siano elencate.

Ingegneria del Software L-A

E1.45

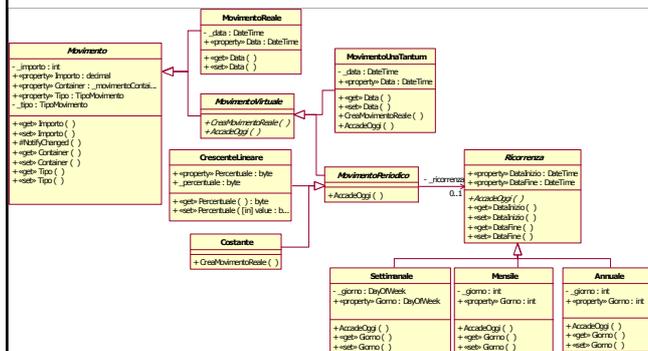
Design – Movimenti₁

- In generale: dettagliati metodi e proprietà
- Specificati due tipi di movimenti periodici (*CrescenteLineare*, *Costante*)
- Da notare: l’implementazione della ricorrenza nei movimenti virtuali periodici

Ingegneria del Software L-A

E1.46

Design – Movimenti₂



Ingegneria del Software L-A

E1.47

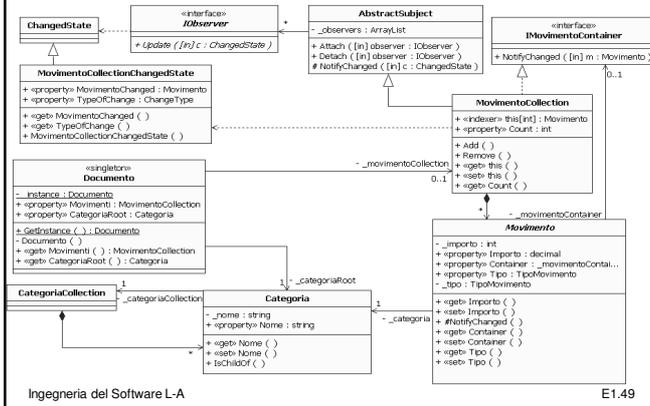
Movimenti & Categorie₁

- Per una questione pratica sarebbe bene che fossero facilmente raggiungibili → tipicamente si realizza un *singleton* (Documento) contenente i dati “interessanti”
- Nel caso specifico, il Documento contiene la collezione di tutti i Movimenti e la Categoria radice dell’albero delle categorie
 - Altro?
- Poiché è necessario che le selezioni si aggiornino automaticamente, occorre che queste siano notificate di ogni cambiamento → pattern *observer!*

Ingegneria del Software L-A

E1.48

Movimenti & Categorie₂



Ingegneria del Software L-A

E1.49

Movimenti & Categorie₃

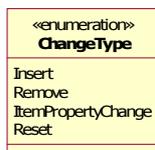
- Pattern Observer, in generale: **AbstractSubject** (l'osservato), **IObserver** (l'osservatore), **ChangeState** (il cambiamento avvenuto)
 - La collezione dei movimenti (**MovimentiCollection**) deriva da **AbstractSubject**
 - Chi vuole osservare implementa **IObserver**
 - Un contratto osservatore-osservato può prevedere la costruzione di una classe derivata da **ChangeState**
- **MovimentoCollectionChangeState** dà un'indicazione di come sia cambiata la collezione dei movimenti
- Ovviamente chi si registra per osservare DEVE sapere cosa sta osservando
- Da notare: il **Movimento** contiene un riferimento alla relativa **Categoria** e NON la **Categoria** contiene una collezione di movimenti!
 - Perché!?

Ingegneria del Software L-A

E1.50

Gli enumerativi...

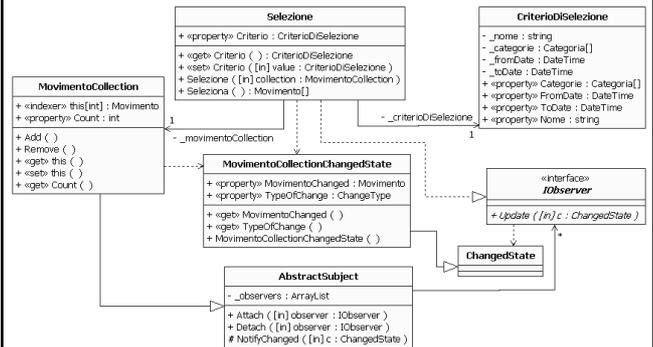
- Non stavano (in termini di spazio) negli altri diagrammi...



Ingegneria del Software L-A

E1.51

Design - Selezioni

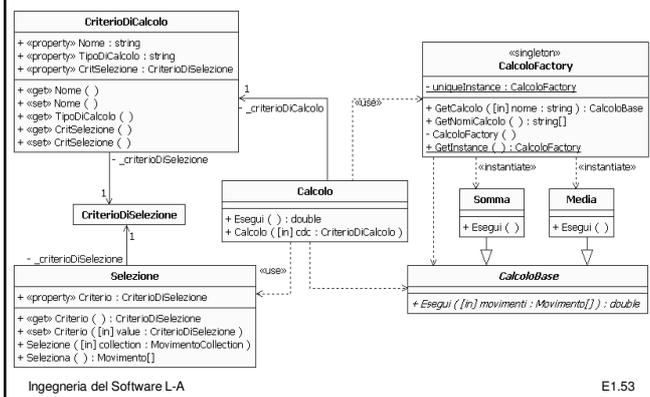


Nota: tutte le proprietà di **CriterioDiSelezione** sono get, set

Ingegneria del Software L-A

E1.52

Design - Calcoli₁



Ingegneria del Software L-A

E1.53

Design - Calcoli₂

- Pattern: Factory (adattato) + Strategy (= Flyweight?), Singleton
- Factory: si occupa della creazione delle strategie di calcolo
- Strategy: fornisce un'interfaccia comune alle strategie di calcolo in modo che possano essere intercambiabili
 - il principio di sostituibilità di Liskov è fondamentale!
- Funzionamento:
 1. Creare un'istanza di **Calcolo** specificando il **CriterioDiCalcolo**
 2. Il metodo di esecuzione del calcolo **Calcolo**:
 1. Crea (e memorizza) una **Selezione** basata sul **CriterioDiSelezione** contenuta nel **CriterioDiCalcolo**
 2. Eseguire la **Selezione**
 3. Ottiene dalla **CalcoloFactory** il **CalcoloBase** specifico (il nome è contenuto nel **CriterioDiCalcolo**)
 4. Eseguire il calcolo passando il risultato della selezione e restituisce il risultato del calcolo

Ingegneria del Software L-A

E1.54

Design – Factory?

In .Net varie possibilità per costruire una “semplice” factory:

1. La factory conosce le classi concrete da creare e contiene le informazioni di associazione fra nome comune e classi di cui creare le istanze (*switch...case*)
 - Vantaggio: semplicità
 - Svantaggio: factory cablata → aggiungere una nuova classe da costruire significa cambiare la factory → la factory ha una dipendenza verso le classi da creare

Ingegneria del Software L-A

E1.55

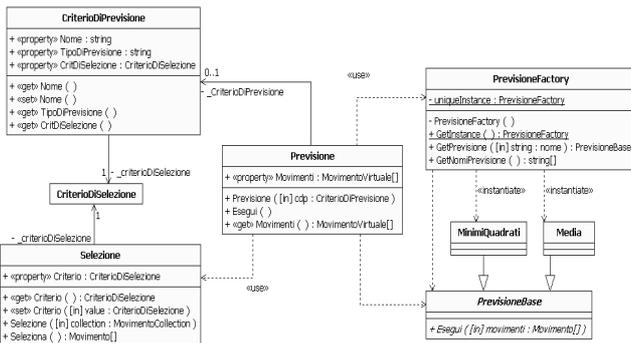
Design – Factory?

2. Nel costruttore statico della Factory o nella sezione di inizializzazione dell'applicazione (da file di configurazione?) è contenuto il codice per registrare le classi di cui creare istanze presso la factory; possibili due declinazioni:
 - a. Si registrano “Creatori di Istanze” → Pattern Abstract Factory
 - Svantaggio: molte classi in gioco
 - b. Si registrano i tipi di cui creare le istanze
 - Occorre conoscere la *reflection...*
3. Le classi di cui creare istanze vengono marcate con un apposito attributo; la factory, all'attivazione dell'applicazione, cerca tutte le classi che derivano da *Calcolatore* e che possiedono l'attributo
 - Vantaggio: meravigliosamente generale
 - Svantaggio: occorre conoscere la *reflection...*

Ingegneria del Software L-A

E1.56

Design – Previsioni₁



Ingegneria del Software L-A

E1.57

Design – Previsioni₂

- Forti analogie con il “problema” dei Calcoli
- Si ha ancora a che fare con Factory e Strategy
- ...niente di nuovo...

Ingegneria del Software L-A

E1.58

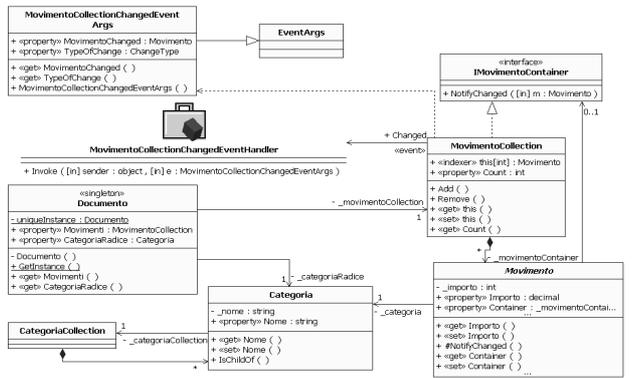
Sulle selezioni...

- Una **Selezione** fornisce una vista sui dati: consente la selezione dei movimenti partendo da alcune loro caratteristiche
 - Attualmente è implementato in modo “statico” → il **CriterioDiSelezione** è un’entità piuttosto rigida: si stabilisce un intervallo di date e una lista di **Categorie**...
 - L’ideale sarebbe avere la possibilità di esprimere la selezione tramite una *query*
 - Necessità di creare un linguaggio apposito per le *query* (tipo clausola *where* di SQL)
 - Necessità di realizzare un parser ed un interprete...
 - E’ un po’ complicato... per ora!

Ingegneria del Software L-A

E1.59

Con gli Eventi .Net₁



Ingegneria del Software L-A

E1.60

Con gli Eventi .Net₂

- Non esiste più l'interfaccia **IObserver**
- Tutti gli eventi derivano da **Delegate** (v. Laboratorio di Ing. Del Sw.)
- Tutti gli argomenti di eventi derivano da **EventArgs**
- Può registrarsi presso un evento qualunque classe abbia un metodo avente parametri e tipi di ritorno identici a quelli esposti dall'evento (stessa signature del tipo del delegato dell'evento)
- Sostanzialmente è un pattern observer... di sistema!

Ingegneria del Software L-A

E1.61

Processo di Sviluppo

- ✓ Requisiti del cliente
- ✓ Analisi del Dominio
- ✓ Analisi dei Rischi (Parziale)
- ✓ Analisi dei Requisiti
- ✓ Casi d'uso
- ✓ Scenari
- ✓ Diagramma statico delle classi
- Analisi dinamica

Ingegneria del Software L-A

E1.62

Analisi Dinamica

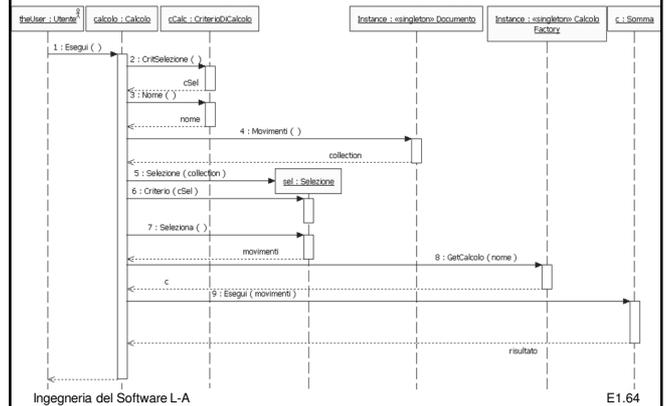
- Mostra come si evolve il sistema nel tempo
- Fornisce un'idea (solo un'idea...) di come il sistema potrà funzionare
- Ad ogni scenario di funzionamento può essere fatto corrispondere un diagramma di sequenza
- L'Analisi Dinamica consente di individuare altre operazioni e classi non precedentemente evidenziate

Ingegneria del Software L-A

E1.63

Diagramma di Sequenza

Esecuzione di un Calcolo



Ingegneria del Software L-A

E1.64

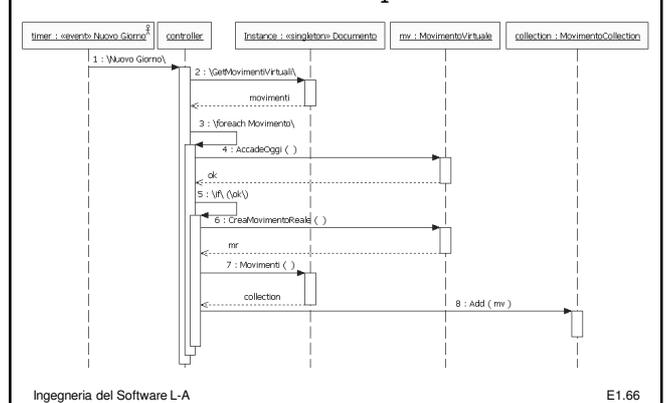
Diagramma di sequenza... ...note

- Il numero prima di ogni messaggio evidenzia l'ordine dei messaggi
- Usare una proprietà C# è come usare un metodo → in UML non esistono le "proprietà"
- Non si sa cosa avvenga dentro **CalcoloFactory** → non è stato "esploso" il metodo GetCalcolo...

Ingegneria del Software L-A

E1.65

Diagramma di sequenza Crea Movimento Reale da Movimento Virtuale₁



Ingegneria del Software L-A

E1.66

Diagramma di sequenza Crea Movimento Reale da Movimento Virtuale₂

- › Chi è il “controller”?
 - Qualcuno che si prende la responsabilità di compiere l'azione sollecitata dall'evento
 - In realtà “quel controller” dovrebbe essere connotato un po' meglio... Meglio come!?
- › Chi decide quando è il momento di chiedere ad un movimento virtuale la generazione di un movimento reale?
 - Come funziona l'evento?
- › Il metodo GetMovimentiVirtuali va aggiunto a MovimentoCollection...
 - Alternative?

Ingegneria del Software L-A

E1.67

Considerazioni Crea Movimento Reale da Movimento Virtuale₁

- › L'evento *Nuovo Giorno* è un attore
- › Fa partire la scansione dei movimenti virtuali
- › Durante la scansione viene “chiesto” ad ogni movimento virtuale se deve concretizzarsi in un movimento reale (metodo *AccadeOggi*)
- › Se il movimento virtuale *AccadeOggi* allora viene invocata l'operazione *CreaMovimentoReale()*

I passi sopra specificati danno luogo ad un comportamento corretto del sistema solamente se l'evento “Nuovo Giorno” si verifica solamente una volta al giorno...

Ingegneria del Software L-A

E1.68

Considerazioni Crea Movimento Reale da Movimento Virtuale₂

- › E se “per sbaglio” l'evento “Nuovo Giorno” scatta più di una volta al giorno?
- › Quali sono le precondizioni dell'operazione *CreaMovimentoReale()*?

Ingegneria del Software L-A

E1.69

Precondizioni *CreaMovimentoReale()*

1. *AccadeOggi*
 2. Non è ancora stato prodotto alcun movimento reale per la data odierna
- › La precondizione 2. è indispensabile
 - › La precondizione 1. non è una vera e propria precondizione →
 - Se il movimento non *AccadeOggi* si può restituire *null*

Ingegneria del Software L-A

E1.70

Design – Cosa manca?

- › Persistenza dei dati
- › Interfaccia utente
- › ...

Ingegneria del Software L-A

E1.71