

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

Working with Types

Tipi in .NET

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

- Dal punto di vista del modo in cui le istanze vengono gestite in memoria (rappresentazione, tempo di vita, ...), i tipi possono essere distinti in:
 - *Reference type*
 - *Value type*
- Dal punto di vista sintattico (sintassi del linguaggio C#), i tipi possono essere distinti in:
 - Classi - **class**
 - Interfacce - **interface**
 - Strutture - **struct**
 - Enumerativi - **enum**
 - Delegati - **delegate**
 - Array - **[]**
- In .NET, si concretizzano **sempre** in una classe (anche nel caso di tipi *built-in* e di interfacce)

1.2

Tipi in .NET

- In generale, un tipo **può contenere** la definizione di 0+:
 - **Costanti** – sempre implicitamente associate al tipo
 - **Campi** (*field*) – *read-only* o *read-write*, associati alle istanze o al tipo
 - **Metodi** – associati alle istanze o al tipo
 - **Costruttori** – di istanza o di tipo
 - **Operatori** – sempre associati al tipo
 - **Operatori di conversione** – sempre associati al tipo
 - **Proprietà** – associate alle istanze o al tipo
 - **Indexer** – sempre associati alle istanze
 - **Eventi** – associati alle istanze o al tipo
 - **Tipi** – annidati

1.3

Modificatori di visibilità

Modificatore	Tipi a livello base	Tipi annidati
private	Non applicabile	Visibile nel tipo contenitore (default)
protected	Non applicabile	Visibile nel tipo contenitore e nei suoi sottotipi
internal	Visibile nell' <i>assembly</i> contenitore (default)	Visibile nell' <i>assembly</i> contenitore
protected internal	Non applicabile	Visibile sia nel tipo contenitore e nei suoi sottotipi, sia nell' <i>assembly</i> contenitore
public	Visibilità completa	Visibilità completa

1.4

Modificatori di visibilità

Modificatore	Dati	Operazioni - Eventi
private	<i>default</i>	Visibile nel tipo contenitore (<i>default</i>)
protected	Applicare esclusivamente a costanti ed eventualmente a campi read-only (è comunque preferibile l'accesso mediante una proprietà)	Visibile nel tipo contenitore e nei suoi sottotipi
internal		Visibile nell' <i>assembly</i> contenitore
protected internal		Visibile sia nel tipo contenitore e nei suoi sottotipi, sia nell' <i>assembly</i> contenitore
public		Visibilità completa

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

1.5

- ## Modificatori di visibilità
- Non sono applicabili nei seguenti casi:
 - **Costruttori di tipo** (statici)
sempre inaccessibili – invocati direttamente dal CLR
 - **Distruttori** (*finalizer*)
sempre inaccessibili – invocati direttamente dal CLR
 - **Membri di interfacce**
sempre pubblici
 - **Membri di enum**
sempre pubblici
 - **Implementazione esplicita di membri di interfacce**
visibilità particolare (pubblici/privati), non modificabile
 - **Namespace**
sempre pubblici
- Laboratorio di Ingegneria del Software L-A
- 1.6

Regole

- **Massimizzare l'incapsulamento minimizzando la visibilità**
- *Information hiding* a livello di *assembly*
 - Dichiarare **public** solo i tipi significativi dal punto di vista concettuale
- *Information hiding* a livello di classe
 - Dichiarare **public** solo metodi, proprietà ed eventi significativi dal punto di vista concettuale
 - Dichiarare **protected** solo le funzionalità che devono essere visibili nelle classi derivate, ma non esternamente ad esempio, costruttori particolari, metodi e proprietà virtuali non **public**
- *Information hiding* a livello di *field*
 - *Field* **private** e proprietà **public**
 - *Field* **private** e proprietà **protected**

1.7

Costanti

- Una **costante** è un simbolo che identifica un valore che non può cambiare
- Il **tipo** della costante può essere solo un tipo considerato primitivo dal CLR (compreso **string**)
- Il **valore** deve essere determinabile *compile-time*
- Ad esempio, in **Int32** esistono:

```
public const int MaxValue = 2147483647;
public const int MinValue = -2147483648;
```
- In una classe contenitore di dimensioni prefissate, si potrebbe definire:

```
public const int MaxEntries = 100; // Warning!
```
- Si noti l'utilizzo della maiuscola iniziale
- È possibile applicare **const** anche alle variabili locali

1.8

Field

- Un **field** è un *data member* che può contenere:
 - un **valore** (un istanza di un *value type*), oppure
 - un **riferimento** (a un'istanza di un *reference type*) in genere, la realizzazione di un'associazione
- Può essere:
 - di **istanza** (*default*), oppure
 - di **tipo** (*static*)
- Può essere:
 - **read-write** (*default*), oppure
 - **read-only** (*readonly*)
inizializzato nella definizione o nel costruttore
- Esiste sempre un **valore di default** (0, 0.0, false, null)

Field

- Qual è la differenza tra le seguenti definizioni:

```
public const int MaxEntries = 100;  
public static readonly int MaxEntries = 100;
```
- Nel primo caso, la costante **MaxEntries** viene "iniettata" nel codice del cliente – se il valore viene modificato e se il cliente e il fornitore sono in *assembly* diversi, è **necessario ricompilare anche il codice del cliente**
- Nel secondo caso, l'accesso al field **MaxEntries** è quello standard: il valore è in memoria ed è necessario reperirlo – se il valore viene modificato e se il cliente e il fornitore sono in *assembly* diversi, **NON è necessario ricompilare anche il codice del cliente**

Regole

- Definire **const** solo le costanti “**vere**”, cioè i valori veramente immutabili nel tempo (nelle versioni del programma), negli altri casi utilizzare *field* statici *read-only*
il valore di **MaxEntries** non è una costante “vera” perché in una versione successiva del programma potrebbe cambiare
- **Costanti**
 - il nome dovrebbe iniziare con una lettera maiuscola
 - di solito, dovrebbe essere pubblica (ma non è sempre così)
- **Field**
 - il nome deve iniziare con “_” seguito da una lettera minuscola
 - deve essere privata (accesso sempre mediante proprietà)
- **Field read-only**
 - scegliere, a seconda delle situazioni, una delle due convenzioni precedenti

Modificatori di metodi

- **virtual**
- **abstract**
- **override**
- **override sealed / sealed override**
- Applicabili a:
 - **Metodi**
 - **Proprietà** (metodi **get** e **set**)
 - **Indexer** (metodi **get** e **set**)
 - **Eventi** (metodi **add** e **remove**)di istanza (cioè non statici)

Modificatori di metodi **virtual**

- **The implementation of a virtual method can be changed** by an overriding member in a derived class
- When a virtual method is invoked, the run-time type of the object is checked for an overriding member
 - Late binding
 - Polimorfismo
- By **default, methods are non-virtual**
- It is an error to use the **virtual** modifier on a static method

```
protected virtual void Method()  
{ ... }  
public virtual int Property  
{ get { ... } set { ... } }  
public virtual int this[int index]  
{ get { ... } }
```

1.13

Modificatori di metodi **abstract**

- Use the **abstract** modifier to indicate that the method **does not contain implementation**
- Abstract methods have the following features
 - An abstract method is implicitly a virtual method
 - Abstract method declarations are only permitted in abstract classes
- The implementation is provided by an overriding method
- It is an error to use the **static** or **virtual** modifiers in an abstract method declaration

```
protected abstract void Method();  
public abstract int Property  
{ get; set; }  
public abstract int this[int index]  
{ get; }
```

1.14

Modificatori di metodi override

- An **override** method **provides a (new) implementation** of a member inherited from a base class - the method overridden by an override declaration is known as the overridden **base** method
- The overridden base method
 - Must be **virtual**, **abstract**, or **override**
 - Must have the same signature as the override method
- You cannot override a non-virtual or static method
- An override declaration **cannot change the accessibility** of the overridden base method
- Use of the **sealed** modifier prevents a derived class from further overriding the method

```
protected override void Method()
{ ... }
public override sealed int Property
{ get { ... } set { ... } }
public override int this[int index]
{ get { ... } }
```

1.15

Metodi Passaggio degli argomenti

- Tre tipi di argomenti:
 - **In** (*default in C#*)
 - L'argomento deve essere inizializzato
 - L'argomento viene passato per **valore** (per **copia**)
 - Eventuali modifiche del valore dell'argomento **non hanno effetto** sul chiamante
 - **In/Out** (*ref in C#*)
 - L'argomento deve essere inizializzato
 - L'argomento viene passato per **riferimento**
 - Eventuali modifiche del valore dell'argomento **hanno effetto** sul chiamante
 - **Out** (*out in C#*)
 - L'argomento può NON essere inizializzato
 - L'argomento viene passato per **riferimento**
 - Le modifiche del valore dell'argomento (l'inizializzazione è obbligatoria) **hanno effetto** sul chiamante

1.16

Metodi

Passaggio degli argomenti In

- **Value type**
 - Viene passata una copia dell'oggetto
 - Eventuali modifiche vengono effettuate sulla copia e **non hanno alcun effetto** sull'oggetto originale
- **Reference type**
 - Viene passata una copia del riferimento all'oggetto
 - Eventuali modifiche dell'oggetto referenziato **hanno effetto**
 - Eventuali modifiche del riferimento vengono effettuate sulla copia e **non hanno alcun effetto** sul riferimento originale

```
Point p1 = new Point(0,0);
Method1(p1);
Console.WriteLine("{0}",p1);
static void Method1(Point p)
{
    p.X = 100; p.Y = 100;
}
```

- Se **Point** è una classe (100, 100)
- Se **Point** è una struttura (0, 0)

1.17

Metodi

Passaggio degli argomenti In/Out

- **Value type**
 - Viene passato l'indirizzo dell'oggetto
 - Eventuali modifiche **agiscono direttamente sull'oggetto originale**
- **Reference type**
 - Viene passato l'indirizzo del riferimento all'oggetto
 - Eventuali modifiche dell'oggetto referenziato **hanno effetto**
 - Eventuali modifiche del riferimento **agiscono direttamente sul riferimento originale**

```
Point p1 = new Point(0,0);
Method2(ref p1);
Console.WriteLine("{0}",p1);
static void Method2(ref Point p)
{
    p.X = 100; p.Y = 100;
}
```

- Se **Point** è una classe (100, 100)
- Se **Point** è una struttura (100, 100)

1.18

Metodi

Passaggio degli argomenti

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

```
class/struct Persona ...
...
Persona p1 = new Persona("Tizio"); // p1 == Tizio
Method1(p1);
// p1 == Tizio
Method2(ref p1);
// p1 == Sempronio
...

static void Method1(Persona p)
{
    p = new Persona("Caio"); // p == Caio
}

static void Method2(ref Persona p)
{
    p = new Persona("Sempronio"); // p == Sempronio
}
```

1.19

Metodi

Passaggio degli argomenti Out

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

- **Value type e Reference type**
 - Viene passato l'indirizzo dell'oggetto o del riferimento all'oggetto come nel caso In/Out
 - Non è necessario che l'oggetto o il riferimento siano inizializzati prima di essere passati come argomento
 - L'oggetto o il riferimento **DEVONO essere inizializzati** nel metodo a cui sono stati passati come argomento

```
Point p1;
Method3(out p1);

static void Method3(out Point p)
{
    // In questo punto il compilatore suppone che
    // p NON sia inizializzato
    p.X = 100; p.Y = 100; // Non compila!
    p = new Point(100,100); // È indispensabile
}
```

1.20

Regole

- Utilizzare prevalentemente il passaggio *standard* per valore
- Utilizzare il passaggio per riferimento (**ref** o **out**) solo se strettamente necessario
 - 2+ valori da restituire al chiamante
 - 1+ valori da utilizzare e modificare nel metodo
 - Scegliere **ref** se l'oggetto passato come argomento deve essere già stato inizializzato
 - Scegliere **out** se è responsabilità del metodo inizializzare completamente l'oggetto passato come argomento

```
void Swap(ref int value1, ref int value2)
{ ... }
```

```
void SplitCognomeNome(string cognomeNome,
    out string cognome, out string nome)
{ ... }
```

1.21

Metodi

Numero variabile di argomenti

- Si supponga di dover scrivere:

```
Add(a,b); // a+b
Add(10,20,30); // 10+20+30
Add(x1,x2,x3,x4); // x1+x2+x3+x4
```
- Soluzioni possibili:
 - Overloading del metodo **Add**
 - **Svantaggio**: posso solo codificare un numero finito di metodi
 - Definire un solo metodo **Add** che accetti un numero variabile di argomenti

```
int Add(params int[] operands)
{
    int total = 0;
    foreach (int operand in operands)
        total += operand;
    return total;
}
```

1.22

Metodi

Numero variabile di argomenti

- Non solo posso scrivere:

```
Add(a, b);  
Add(10, 20, 30);  
Add(x1, x2, x3, x4);
```

- Ma anche:

```
Add(); // restituisce 0  
  
int[] numbers = { 10, 20, 30, 40, 50 };  
Add(numbers);  
  
Add(new int[] { 10, 20, 30, 40, 50 });  
Add(new int[] { x1, x2, x3, x4, x5 });
```

- Zucchero sintattico:

```
Add(x1, x2, x3, x4);
```



```
Add(new int[] { x1, x2, x3, x4 });
```

Costruttori di istanza

- **Responsabilità**: inizializzare correttamente lo stato dell'oggetto appena creato (nulla di più!)
- In mancanza di altri costruttori, esiste sempre un costruttore di *default* senza argomenti che, semplicemente, invoca il costruttore senza argomenti della classe base
- Nel caso delle **classi**, il costruttore senza argomenti può essere definito dall'utente
- Nel caso delle **strutture**, il costruttore senza argomenti NON può essere definito dall'utente (per motivi di efficienza)
- In entrambi i casi, è possibile definire altri costruttori con differente *signature* e differente visibilità

Costruttori di istanza

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

```
public abstract class DataAdapterManager
{
    private readonly IDataTable _dataTable;
    private readonly IConnectionManager _connectionManager;

    protected DataAdapterManager(IDataTable dataTable,
        IConnectionManager connectionManager)
    {
        if(dataTable == null)
            throw new ArgumentNullException("dataTable");
        if(connectionManager == null)
            throw new ArgumentNullException("connectionManager");
        _dataTable = dataTable;
        _connectionManager = connectionManager;
    }
    ...
}
```

1.25

Costruttori di istanza

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

```
public class XmlDataAdapterManager : DataAdapterManager
{
    private readonly Encoding _encoding;

    public XmlDataAdapterManager(IDataTable dataTable,
        XmlConnectionManager xmlConnectionManager)
        : this(dataTable, xmlConnectionManager, Encoding.Unicode)
    { }

    public XmlDataAdapterManager(IDataTable dataTable,
        XmlConnectionManager xmlConnectionManager,
        Encoding encoding)
        : base(dataTable, xmlConnectionManager)
    {
        _encoding = encoding;
    }
    ...
}
```

1.26

Costruttori di tipo

- **Responsabilità:** inizializzare correttamente lo stato comune a tutte le istanze della classe – *field* statici
- Dichiarato **static**
- Implicitamente **private**
- Sempre senza argomenti – no *overloading*
- Può accedere esclusivamente ai membri (*field*, metodi, ...) statici della classe
- Se esiste, viene invocato automaticamente dal CLR
 - Prima della creazione della prima istanza della classe
 - Prima dell'invocazione di un qualsiasi metodo statico della classe
- Non basare il proprio codice sull'ordine di invocazione di costruttori di tipo

1.27

Costruttori di tipo

```
class MyType
{
    static int _x = 5;
    ...
}

class MyType
{
    static int _x;
    static MyType() { _x = 5; }
    ...
}

class MyType
{
    static int _x = 5;
    static MyType() { _x = 10; }
    ...
}
```

Viene definito implicitamente un costruttore di tipo

Del tutto analogo al caso precedente

`_x` viene prima inizializzato a 5 e quindi a 10

1.28

Regole

- Definire un costruttore di tipo solo se strettamente necessario, cioè se i campi statici della classe
 - NON possono essere inizializzati in linea
 - Devono essere inizializzati solo se la classe viene effettivamente utilizzata

```
public class A
{
    static XmlDocument _xmlDocument;
    static A()
    {
        _xmlDocument = new XmlDocument();
        _xmlDocument.Load(...);
    }
    ...
}
```

1.29

Costruttori ed eccezioni

- Supponiamo che
 - un costruttore lanci un'eccezione e
 - l'eccezione non venga gestita all'interno del costruttore stesso (quindi arrivi al chiamante)
- **Nel caso di costruttori di istanza**
nessun problema!
In C++ è una situazione non facilmente gestibile
- **Nel caso di costruttori di tipo**
la classe NON è più utilizzabile!
TypeInitializationException

1.30

Interfacce

- In C#, un'interfaccia può contenere esclusivamente:
 - **Metodi** – considerati pubblici e astratti
 - **Proprietà** – considerate pubbliche e astratte
 - **Indexer** – considerati pubblici e astratti
 - **Eventi** – considerati pubblici e astratti
- In CLR, un'interfaccia è considerata una particolare classe astratta di sistema che (ovviamente) non deriva da **System.Object** – però, le classi che la implementano derivano per forza da **System.Object**
- Un'interfaccia
 - Può essere implementata sia dai *reference type*, sia dai *value type*
 - È considerata sempre un **reference type**
 - **Attenzione:** se si effettua il *cast* di un *value type* a un'interfaccia, avviene un **boxing del value type** (con conseguente copia del valore)!

1.31

Implementazione di una interfaccia

```
public interface IBehavior
{
    void Method();
    int Property { get; set; }
    int this[int index] { get; }
}

public class A : IBehavior
{
    public void Method() // virtual sealed
    { ... }

    public int Property // virtual sealed
    {
        get { ... }
        set { ... }
    }

    public int this[int index] // virtual sealed
    {
        get { ... }
    }
}
```

1.32

Implementazione di una interfaccia

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

```
public class A : IBehavior
{
    public virtual void Method()
    { ... }

    public virtual int Property
    {
        get { ... }
        set { ... }
    }

    public virtual int this[int index]
    {
        get { ... }
    }
}

public class B : A
{
    public override void Method() ...
    public override int Property ...
    public override int this[int index] ...
}
```

1.33

Implementazione di una interfaccia / classe astratta

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

```
public abstract class A : IBehavior
{
    public abstract void Method();
    public abstract int Property { get; set; }
    public abstract int this[int index] { get; }
}

public class B : A
{
    public override void Method() ...
    public override int Property ...
    public override int this[int index] ...
}
```

1.34

Implementazione esplicita di una interfaccia

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

```
public class A : IBehavior
{
    void IBehavior.Method()
    { ... }

    int IBehavior.Property
    {
        get { ... }
        set { ... }
    }

    int IBehavior.this[int index]
    {
        get { ... }
    }
}

A a = new A(...);
a.Method(); // Non compila!
((IBehavior) a).Method(); // Ok!
```

- Name hiding
- Avoiding name ambiguity

1.35

Implementazione esplicita di una interfaccia

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

```
public interface IMyInterface1
{ void Close(); }

public interface IMyInterface2
{ void Close(); }

public class MyClass : IMyInterface1, IMyInterface2
{
    void IMyInterface1.Close()
    { ... }
    void IMyInterface2.Close()
    { ... }
    public void Close()
    { ... }
}

MyClass a = new MyClass(...);
((IMyInterface1) a).Close(); // Ok!
((IMyInterface2) a).Close(); // Ok!
a.Close(); // Ok!
```

1.36