

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

Delegati ed Eventi

Delegati

- Sono oggetti che possono contenere il riferimento (*type safe*) a un metodo, tramite il quale il metodo può essere invocato
- **Oggetti funzione** (*functor*) oggetti che si comportano come una funzione (metodo)
- Simili ai puntatori a funzione del C/C++, ma *object-oriented* e molto più potenti
- Utilizzo standard: funzionalità di **callback**
 - **Elaborazione asincrona**
 - **Elaborazione cooperativa** (il chiamato fornisce una parte del servizio, il chiamante fornisce la parte rimanente – es. sort in C)
 - **Gestione degli eventi** (chi è interessato a un certo evento si registra presso il generatore dell'evento, specificando il metodo che gestirà l'evento)

C/C++ PUNTORI A FUNZIONI

```

int funX(char c);
int funY(char c);
int (*g)(char c) = NULL;
...
g = cond1 ? funX : funY;
oppure: g = cond1 ? &funX : &funY;
...
... g('H') ... ≡ ... (*g)('H') ...

```

C/C++: ARRAY DI PUNTORI A FUNZIONI

```

void fun0(char *s);
void fun1(char *s);
void fun2(char *s);
void (*fun[]) (char *s) =
{ fun0, fun1, fun2 };
...
fun[m] ("stringa di caratteri"); ≡
(*fun[m]) ("stringa di caratteri");

```

Delegati

- **Dichiarazione** di un nuovo tipo di delegato che può contenere il riferimento a un metodo che ha un unico argomento intero e restituisce un intero:
`delegate int Action(int param);`
- **Definizione** di un delegato:
`Action action;`
- **Inizializzazione** di un delegato:
`action = new Action(nomeMetodoStatico);`
`... action = new Action(obj.nomeMetodo);`
- **Invocazione del metodo** referenziato dal delegato:
`int k1 = action(10);`

Delegati Esempio

```

delegate int Action(int param);
class Class1
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Action action;
        action = new Action(Raddoppia);
        Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
        action = new Action(Dimezza);
        Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
    }
    static int Raddoppia(int x)
    { return x * 2; }
    static int Dimezza(int x)
    { return x / 2; }
}

```

Risultato: 20
Risultato: 5

Delegati Esempio

```

delegate int Action(int param);
class Class1
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Go(new Action(Raddoppia));
        Go(new Action(Dimezza));
    }
    static void Go(Action action)
    {
        Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
    }
    static int Raddoppia(int x)
    { return x * 2; }
    static int Dimezza(int x)
    { return x / 2; }
}

```

Risultato: 20
Risultato: 5

Laboratorio di Ingegneria del Software LA

3.7

Delegati Esempio

- Un delegato può contenere anche il **riferimento a un metodo NON statico** – in questo caso mantiene un riferimento anche all'oggetto su cui invocare il metodo

```

delegate int Action(int param);
class Class1
{
    private int _y;
    public Class1(int y)
    { _y = y; }
    public int Moltiplica(int x)
    { return x * _y; }
    public int Dividi(int x)
    { return x / _y; }
    ...
}

```

Laboratorio di Ingegneria del Software LA

3.8

Delegati Esempio

```

static void Main(string[] args)
{
    Action action;
    Class1 c = new Class1(5);
    action = new Action(Raddoppia);
    Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
    action = new Action(Dimezza);
    Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
    action = new Action(c.Moltiplica);
    Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
    action = new Action(c.Dividi);
    Console.WriteLine("Risultato: {0}", action(10));
}

```

Risultato: 20
Risultato: 5
Risultato: 50
Risultato: 2

Laboratorio di Ingegneria del Software LA

3.9

Delegati Multicasting

- Possibilità di creare una **lista di metodi** che vengono chiamati
 - automaticamente e
 - in sequenza
 all'atto della chiamata del delegato
- Per **aggiungere un metodo** alla lista: +=


```

Action action = new Action(Fun1);
... action(10) ... // Fun1(10)
action += new Action(Fun2);
... action(10) ... // Fun1(10), Fun2(10)

```
- Per **togliere un metodo** dalla lista: -=


```

action -= new Action(Fun1);
... action(10) ... // Fun2(10)

```

Laboratorio di Ingegneria del Software LA

3.10

Delegati

- Invocation of a delegate instance whose invocation list contains multiple entries proceeds by invoking each of the methods on the invocation list, **synchronously, in order**
- Each method so called is passed the same set of arguments as was given to the delegate instance
- If such a delegate invocation includes **reference parameters**
 - each method invocation will occur with a reference to the same variable
 - changes to that variable by one method in the invocation list will be visible to methods further down the invocation list
- If the delegate invocation includes **output parameters** or a **return value**
 - their final value will come from the invocation of the last delegate in the list

Laboratorio di Ingegneria del Software LA

3.11

Delegati Esempio multicasting

```

delegate string Action(ref string param);
class Class1
{
    static string ToUpper(ref string str)
    {
        str = str.ToUpper(); return str;
    }
    static string TrimEnd(ref string str)
    {
        str = str.TrimEnd(); return str;
    }
    static string TrimStart(ref string str)
    {
        str = str.TrimStart(); return str;
    }
    ...
}

```

Laboratorio di Ingegneria del Software LA

3.12

Delegati Esempio multicasting

```

static void Main(string[] args)
{
    string s1 = " abcdefghijk ";
    Action action =
        new Action(ToUpper) +
        new Action(TrimStart) +
        new Action(TrimEnd);
    Console.WriteLine("s1a: \" + action(ref s1) + "\"");
    Console.WriteLine("s1b: \" + s1 + "\"");
}
}

```

s1a: "ABCDEFGHIJK"
s1b: "ABCDEFGHIJK"

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.13

Delegati

- A delegate instance encapsulates one or more methods (with a particular set of arguments and return type), each of which is referred to as a **callable entity**
 - For **static methods**, a callable entity consists of just a method
 - For **instance methods**, a callable entity consists of an instance and a method on that instance
- An interesting and useful property of a delegate is that it does not know or care about the class of the object that it references
- Any object will perfectly do; all that matters is that the method's argument types and return type match the delegate's
- This makes delegates suited for **anonymous invocation**

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.14

Delegati

- In C#, la dichiarazione di un nuovo tipo di delegato definisce automaticamente una nuova classe derivata dalla classe **System.MulticastDelegate**

```

System.Object
System.Delegate
System.MulticastDelegate
Action

```

- Pertanto, sulle istanze di **Action** è possibile invocare i metodi definiti a livello di classi di sistema

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.15

Delegati

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.16

Delegati Esempio

```

Action action =
    new Action(ToUpper) +
    new Action(TrimStart) +
    new Action(TrimEnd);
...
foreach (Action a in action.GetInvocationList())
    Console.WriteLine(a.Method.Name);

```

ToUpper
TrimStart
TrimEnd

```

foreach (Action a in action.GetInvocationList())
    Console.WriteLine(a.Method.ToString());

```

System.String ToUpper(System.String ByRef)
System.String TrimStart(System.String ByRef)
System.String TrimEnd(System.String ByRef)

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.17

Delegati Esempio Boss-Worker

- È necessario modellare un'interazione tra due componenti
 - un **Worker** che effettua un'attività (o lavoro)
 - un **Boss** che controlla l'attività dei suoi Worker
- Ogni Worker deve notificare al proprio Boss:
 - quando il lavoro inizia
 - quando il lavoro è in esecuzione
 - quando il lavoro finisce
- Soluzioni possibili:
 - *class-based callback relationship*
 - *interface-based callback relationship*
 - *delegate-based callback relationship*
 - **eventi**

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.18

A class-based callback relationship: caller

```
class Worker {
private Boss _boss;
public void Advise(Boss boss)
{ _boss = boss; }
public void DoWork()
{
Console.WriteLine("Worker: work started");
if (_boss != null) _boss.WorkStarted(this);
Console.WriteLine("Worker: work progressing");
if (_boss != null) _boss.WorkProgressing(this);
Console.WriteLine("Worker: work completed");
if (_boss != null)
{
int grade = _boss.WorkCompleted(this);
Console.WriteLine("Worker grade = {0}", grade);
}
}
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.19

A class-based callback relationship: target

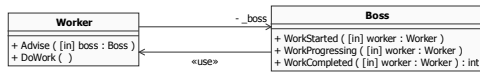
```
class Boss
{
public void WorkStarted(Worker worker)
{
// Boss doesn't care
}
public void WorkProgressing(Worker worker)
{
// Boss doesn't care
}
public int WorkCompleted(Worker worker)
{
Console.WriteLine("It's about time!");
return 2; // Out of 10
}
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.20

A class-based callback relationship: registration

```
class Universe
{
static void Main()
{
Worker peter = new Worker();
Boss boss = new Boss();
peter.Advise(boss);
peter.DoWork();
}
}
```



Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.21

Interface-based callback relationship

- Interface-based designs are incrementally better than class-based designs for modeling bi-directional relationships
 - More flexible than class-based design
 - Does not constrain implementer's choice of base type
 - As with class-based approach, requires callee to conform to/change type hierarchy
- An interface used for callbacks:


```
interface IWorkerEvents
{
void WorkStarted(Worker worker);
void WorkProgressing(Worker worker);
int WorkCompleted(Worker worker);
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.22

An interface-based callback relationship: caller

```
class Worker {
private IWorkerEvents _target;
public void Advise(IWorkerEvents target)
{ _target = target; }
public void DoWork()
{
Console.WriteLine("Worker: work started");
if (_target != null) _target.WorkStarted(this);
Console.WriteLine("Worker: work progressing");
if (_target != null) _target.WorkProgressing(this);
Console.WriteLine("Worker: work completed");
if (_target != null)
{
int grade = _target.WorkCompleted(this);
Console.WriteLine("Worker grade = {0}", grade);
}
}
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

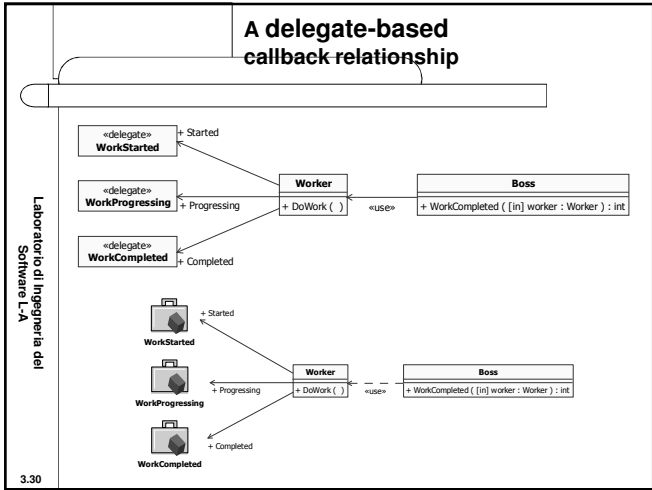
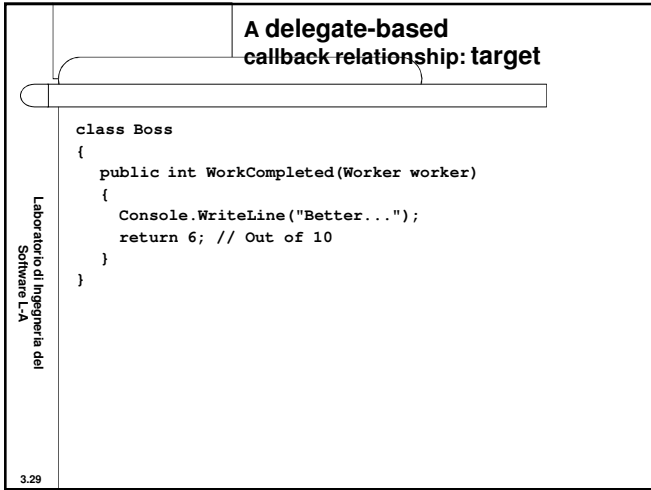
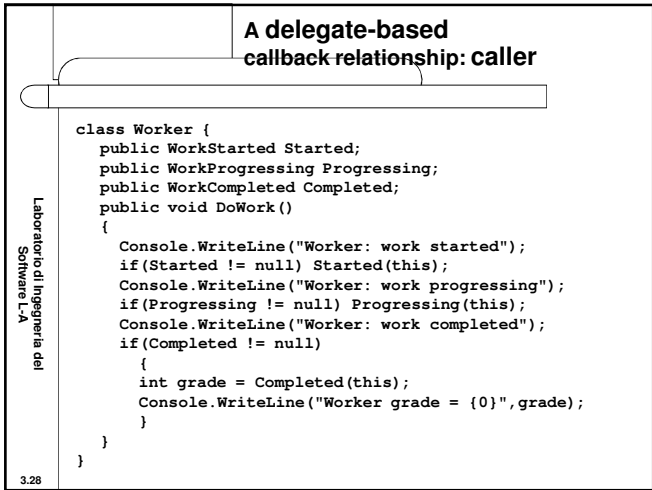
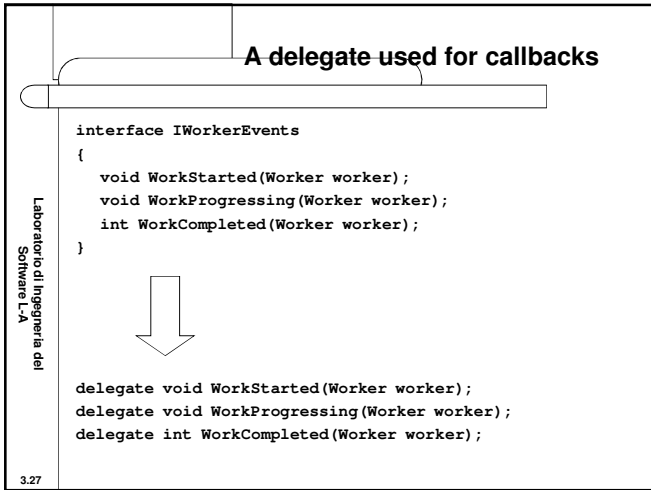
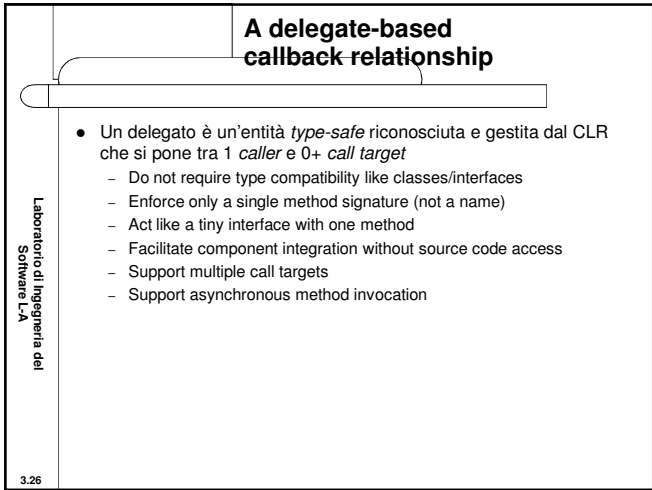
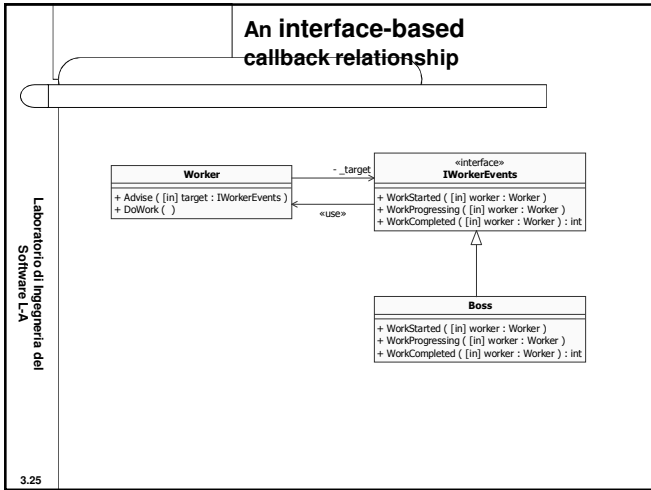
3.23

An interface-based callback relationship: target

```
class Boss : IWorkerEvents
{
public void WorkStarted(Worker worker)
{
// Boss doesn't care
}
public void WorkProgressing(Worker worker)
{
// Boss doesn't care
}
public int WorkCompleted(Worker worker)
{
Console.WriteLine("It's about time!");
return 4; // Out of 10
}
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.24



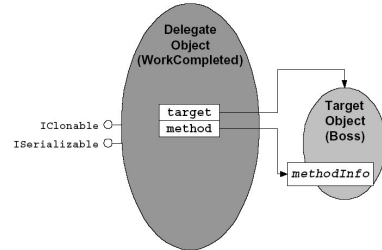
A delegate-based callback relationship: registration

```
class Universe
{
    static void Main()
    {
        Worker peter = new Worker();
        Boss boss = new Boss();
        peter.Completed =
            new WorkCompleted(boss.WorkCompleted);
        peter.DoWork();
    }
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.31

A delegate-based callback relationship



Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.32

Multiple target registration

```
class Universe
{
    static void WorkerStartedWork(Worker worker)
    {
        Console.WriteLine
            ("Universe notices working starting");
    }
    static int WorkerDoneWorking(Worker worker)
    {
        Console.WriteLine
            ("Universe notices is worker done");
        return 7;
    }
    static void Main()
    {
        ...
    }
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.33

Multiple target registration

```
Worker peter = new Worker();
Boss boss = new Boss();

// Istruzioni possibili ma da evitare:
peter.Completed = new WorkCompleted(boss.WorkCompleted);
peter.Started = new WorkStarted(WorkerStartedWork);
peter.Progressing = null;
peter.Completed(peter);

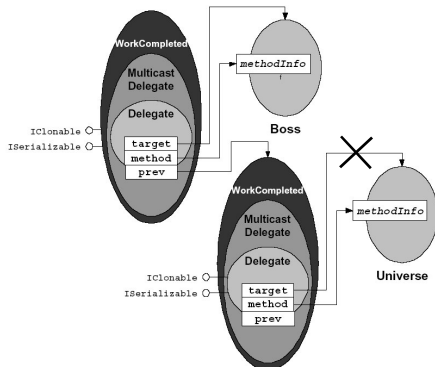
// Preferred registration syntax:
peter.Completed += new WorkCompleted(WorkerDoneWorking);

peter.DoWork();
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.34

A multicast delegate



Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.35

Iterating through registered targets

```
class Worker
{
    public void DoWork()
    {
        // Start and progress with work...
        Console.WriteLine("Worker: work completed");
        if(Completed != null)
        {
            foreach (WorkCompleted wc in Completed.GetInvocationList())
            {
                int grade = wc(this);
                Console.WriteLine("Worker grade = {0}", grade);
            }
        }
        ...
    }
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.36

Dai delegati agli eventi

- Using public fields for registration offers too much access
 - Client can overwrite previously registered target(s)
 - Client can invoke target(s)
- Public registration methods coupled with private delegate field is better, but tedious if done manually
- **event** modifier automates support for
 - public [un]registration and
 - private implementation

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.37

An event-based callback relationship: caller

```
class Worker {
    public event WorkStarted Started;
    public event WorkProgressing Progressing;
    public event WorkCompleted Completed;
    public void DoWork ()
    {
        Console.WriteLine("Worker: work started");
        if (Started != null) Started(this);
        Console.WriteLine("Worker: work progressing");
        if (Progressing != null) Progressing(this);
        Console.WriteLine("Worker: work completed");
        if (Completed != null)
        {
            int grade = Completed(this);
            Console.WriteLine("Worker grade = {0}", grade);
        }
    }
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.38

An event-based callback relationship: registration

```
Worker peter = new Worker();
Boss boss = new Boss();

// Illegal: assignment to event field not supported:
peter.Completed = new WorkCompleted(boss.WorkCompleted);
peter.Started = new WorkStarted(WorkerStartedWork);
peter.Progressing = null;

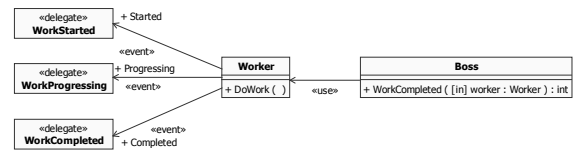
// Illegal: execution of event not supported:
peter.Completed(peter);

// Registration still supported:
peter.Completed += new WorkCompleted(WorkerDoneWorking);
peter.DoWork();
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.39

An event-based callback relationship



Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.40

TECNICHE AVANZATE

Customizing event registration

- User-defined event registration handlers may be provided
 - One benefit of writing your own registration methods is control
 - Alternative property-like syntax supports user-defined registration handlers
 - Allows you to make registration conditional or otherwise customized
 - Client-side access syntax not affected
 - You must provide storage for registered clients

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.41

TECNICHE AVANZATE

Customizing event registration

```
class Worker
{
    ...
    public event WorkProgressing Progressing
    {
        add
        {
            if (DateTime.Now.Hour < 12)
            {
                _progressing += value;
            }
            else
            {
                throw new InvalidOperationException(
                    "Must register before noon.");
            }
        }
        remove
        {
            _progressing -= value;
        }
    }
    private WorkProgressing _progressing;
    ...
}
```

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.42

Eventi

- **Evento:** "Fatto o avvenimento determinante nei confronti di una situazione oggettiva o soggettiva"
- In programmazione, un evento può essere scatenato
 - dall'interazione con l'utente (click del mouse, ...)
 - dalla logica del programma
- **Event sender** – l'oggetto che scatena (*raises* o *triggers*) l'evento (sorgente dell'evento)
- **Event receiver** – l'oggetto (o la classe) per il quale l'evento è determinante e che quindi desidera essere notificato quando l'evento si verifica (cliente)
- **Event handler** – il metodo (dell'*event receiver*) che viene eseguito all'atto della notifica

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.43

Eventi

- Quando si verifica l'evento, il **sender** invia un messaggio di notifica a tutti i **receiver** in pratica, invoca gli *event handler* di tutti i *receiver*
- In genere, il *sender* NON conosce né i *receiver*, né gli *handler*
- Il meccanismo che viene utilizzato per collegare *sender* e *receiver/handler* è il **delegato** (che permette **invocazioni anonime**)

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.44

Dichiarazione di un evento

- Un evento incapsula un delegato è quindi **necessario dichiarare un tipo di delegato prima di poter dichiarare un evento**
- By convention, event delegates in the .NET Framework have two parameters
 - the **source** that raised the event and
 - the **data** for the event
- Custom event delegates are needed only when an event generates event data
- Many events, including some user-interface events such as mouse clicks, do not generate event data
- In such situations, the event delegate provided in the class library for the no-data event, **System.EventHandler**, is adequate

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.45

Dichiarazione di un evento

```
public delegate void EventHandler(
    object sender, EventArgs e);

System.Object
System.Delegate
System.MulticastDelegate
System.EventHandler
```

- La classe **System.EventArgs** viene utilizzata quando un evento non deve passare informazioni aggiuntive ai propri gestori
- Se i gestori dell'evento hanno bisogno di informazioni aggiuntive, è necessario derivare una classe dalla classe **EventArgs** e aggiungere i dati necessari

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.46

Dichiarazione di un evento

```
public event EventHandler Changed;
```

- In pratica, **Changed** è un delegato, ma la *keyword event* ne limita
 - la visibilità e
 - le possibilità di utilizzo
- Una volta dichiarato, l'evento può essere trattato come un delegato di tipo speciale in particolare, può:
 - essere **null** se nessun cliente si è registrato
 - essere associato a uno o più metodi da invocare

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.47

Invocazione di un evento

```
protected virtual void OnChanged()
{
    if (Changed != null)
        Changed(this, EventArgs.Empty);
}
OnChanged();
```

- Per scatenare un evento è opportuno definire un metodo protetto virtuale **OnNomeEvento** e invocare sempre quello
- **Limitazione rispetto ai delegati**
L'invocazione dell'evento può avvenire solo all'interno della classe nella quale l'evento è stato dichiarato (benché l'evento sia stato dichiarato **public**)

Laboratorio di Ingegneria del Software L-A

3.48

Aggangiarsi a un evento (hooking up to an event)

- Al di fuori della classe in cui l'evento è stato dichiarato, un evento viene visto come un **delegato con accessi molto limitati**
- Le sole operazioni effettuabili sono:
 - Aggiungere un nuovo delegato alla lista dei delegati mediante l'operatore +=
 - Rimuovere un delegato dalla lista dei delegati mediante l'operatore -=

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

3.49

Aggangiarsi a un evento (hooking up to an event)

Per iniziare a ricevere le notifiche di un evento, il cliente deve:

- **Definire il metodo (event handler) che verrà invocato** all'atto della notifica dell'evento (con la stessa *signature* dell'evento):

```
void ListChanged(object sender, EventArgs e)  
{ ... }
```
- **Creare un delegato** dello stesso tipo dell'evento e farlo riferire al metodo:

```
EventHandler listChangedHandler =  
    new EventHandler(ListChanged);
```
- **Aggiungere il delegato** alla lista dei delegati associati all'evento, utilizzando l'operatore +=:

```
List.Changed += listChangedHandler;
```

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

3.50

Sgangiarsi da un evento

Per smettere di ricevere le notifiche di un evento, il cliente deve:

- **Rimuovere il delegato** dalla lista dei delegati associati all'evento, utilizzando l'operatore -=:

```
List.Changed -= listChangedHandler;
```

- Per aggiungere e rimuovere un delegato dalla lista dei delegati associati all'evento si può anche scrivere:

```
List.Changed += new EventHandler(ListChanged);  
List.Changed -= new EventHandler(ListChanged);
```

```
List.Changed += ListChanged; // C# 2.0  
List.Changed -= ListChanged; // C# 2.0
```

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

3.51

Eventi

- Since += and -= are the only operations that are permitted on an event outside the type that declares the event, external code
 - can add and remove handlers for an event, but
 - cannot in any other way obtain or modify the underlying list of event handlers
- Events provide a generally useful way for objects to signal state changes that may be useful to clients of that object
- Events are an important building block **for creating classes that can be reused in a large number of different programs**

Laboratorio di Ingegneria del
Software L-A

3.52