

*PRINCIPI DI PROGETTAZIONE  
E QUALITÀ DI UN PROGETTO*

---

Prof. Mariacarla Staffa

# PROGETTARE SOFTWARE

---

Obiettivo della fase di progettazione non è solo la pianificazione del lavoro

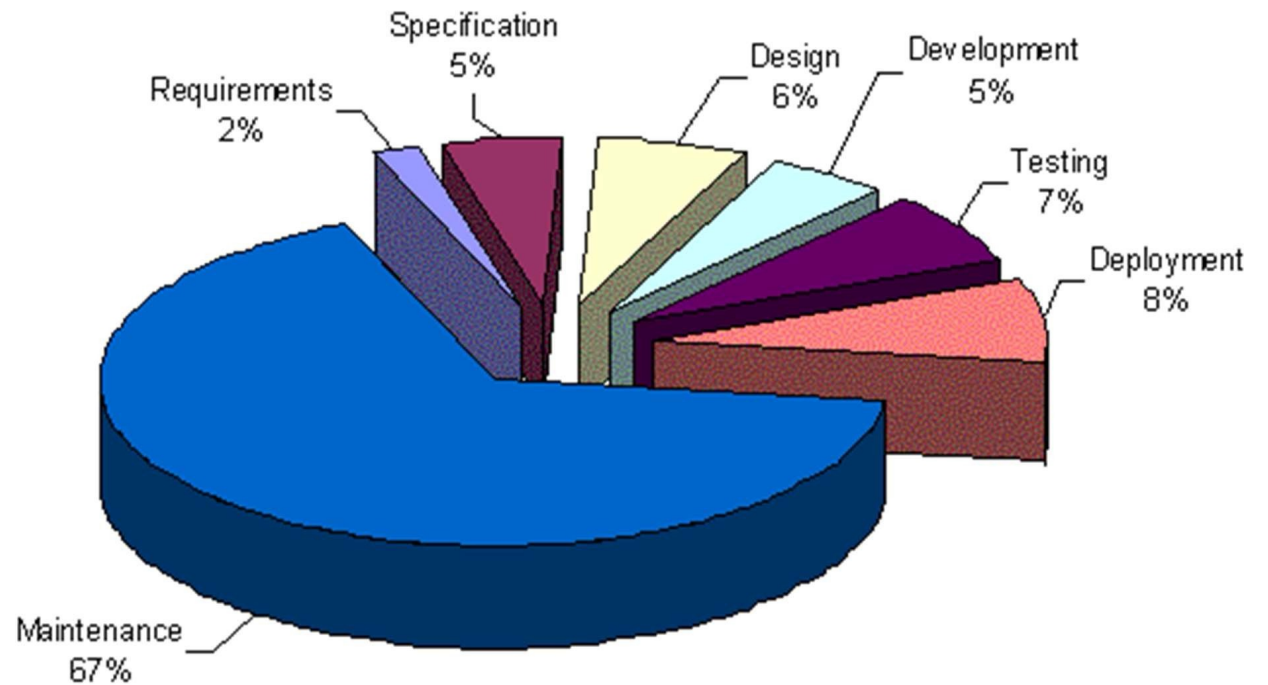
Le buone pratiche e le tecniche di progettazione mirano a produrre un sistema, non solo che realizza i requisiti funzionali e di qualità, ma anche:

- **Facilmente mantenibile:** su cui è facile (ed economico) fare manutenzione
- **Riusabile:** è facile riusare parti del sistema in altri sistemi futuri

# I COSTI DEL SW (DALLE PRIME LEZIONI)

---

Il costo di un prodotto software durante le fasi del suo ciclo di vita



# LA MANUTENZIONE DEL SW (DALLA LEZIONE 1)

---

- La manutenzione include tutti i cambiamenti al prodotto software, anche dopo che è stato consegnato al cliente
- Si divide in :
  - **manutenzione correttiva(20%)**, rimuove gli errori lasciando invariata la specifica
  - **manutenzione migliorativa**, consiste in cambiamenti alla specifica e nell'implementazione degli stessi, può essere:
    - **Perfettiva (60%)**: modifiche per migliorare le qualità del software, introduzione di nuove funzionalità, miglioramento delle funzionalità esistenti.
    - **Adattativa (20%)**: modifiche a seguito di cambiamenti nell'ambiente legislativo, cambiamenti nell'Hardware, nel Sistema operativo, ecc.

Esempio: quando l'IVA è stata portata dal 20% al 22%

float aliquota=22;            #è ben chiaro dove apportare la modifica

...;

prezzotot =prezzo+(prezzo\*aliquota)/100

# PRINCIPI E PATTERN DI PROGETTAZIONE (OO)

---

## Principi generali

1. Information Hiding
  - Controllo delle interfacce
2. Astrazione
  - Dati e controllo
3. Coesione
4. Disaccoppiamento

## Collezioni di principi noti in letteratura

1. SOLID
2. GRASP

## Design Pattern

1. Strategy
2. Factories
3. Decorator
4. ... (sono 23)

# 1. INFORMATION HIDING

---

- Separazione tra interfaccia (visibile) e implementazione (invisibile/privata/nascosta)
- Componenti o moduli come scatole nere
  - Fornitori e clienti di funzionalità
  - È nota solo l'interfaccia
- Sono mantenuti nascosti
  - Algoritmi usati
  - Strutture dati interne (tra cui variabili)

# 1. INFORMATION HIDING: INTERFACCIA E CORPO

L'interfaccia di un'unità di progettazione esprime ciò che l'unità offre o richiede: gli elementi dell'interfaccia sono visibili alle altre unità.

Il corpo contiene l'implementazione degli elementi dell'interfaccia e realizza la semantica dell'unità: Il corpo è tenuto nascosto alle altre unità

# 1. INFORMATION HIDING: VANTAGGI

---

## Comprensibilità

- nessuna necessità di comprendere i dettagli implementativi di un'unità per usarla.

## Manutenibilità

- si può cambiare l'implementazione di una unità senza dover modificare le altre.

## Lavoro in team

- La separazione corpo-iterfaccia facilita lo sviluppo da parte di persone che lavorano in modo indipendente, il riuso, le riparazioni e le riconfigurazioni

## Sicurezza

- I dati di una unità possono essere modificati solo da funzioni interne alla stessa, e non dall'esterno.



# 1. INFORMATION HIDING (VS INCAPSULAMENTO)



L'**incapsulamento** indica la proprietà degli oggetti di mantenere al loro interno (incapsulare) sia gli attributi che i metodi, cioè stato e comportamento dell'oggetto.

E' una proprietà del linguaggio di programmazione



Alcuni attributi e metodi possono anche essere nascosti all'interno dell'oggetto, cioè resi invisibili agli altri oggetti; si parla in questo caso di **information hiding**

Attributi e metodi si possono "nascondere" dichiarandoli privati.



L'incapsulamento permette l'information hiding, non lo garantisce: una variabile dichiarata pubblica per errore del programmatore non è nascosta.

1.

INFORMATION

HIDING:

TECNICHE NOTE

Tecniche a voi già note da  
corsi precedenti per  
realizzare information  
hiding:

- Variabili private cui si accede solo con setters e getters

# ACCESSORS & MUTATORS (AKA GETTER & SETTERS) PER INFORMATION HIDING

---

- Modalità standard per accedere agli attributi di una classe
  - `set()`
  - `get()`
- Si nasconde la rappresentazione dei dati
- La `get()` non deve avere side effects, i.e. non deve modificare lo stato dell'oggetto.
  - Inoltre è buona pratica restituire un dato come valore e non come riferimento in modo che se viene modificato non abbia effetto sull'oggetto originario
  - A meno che non ci sia una reale necessità, restituire un clone

# SET() & GET()

---

La `get()` non deve avere side effects, i.e. non deve modificare lo stato dell'oggetto.

- Inoltre è buona pratica restituire un dato come valore e non come riferimento in modo che se viene modificato non abbia effetto sull'oggetto originario
- A meno che non ci sia una reale necessità, restituire un clone

La `set()` permette una modifica controllata delle proprietà di un oggetto

- cambia lo stato dell'oggetto, ma è possibile fare dei controlli prima che la modifica sia effettuata

# DISCUSSIONE

---

Molti editor permettono di generare automaticamente set e get per ogni attributo che viene aggiunto a una classe.

Dobbiamo lasciarli fare? ;-)

Ci sono almeno due svantaggi

- In primis, potrebbero non essere necessari. Una volta introdotti, altri moduli (componenti) potrebbero usarle e a quel punto devono essere mantenuti.
- In secondo luogo, banalmente, si potrebbe non voler permettere un accesso.

## ASTRAZIONE SUL CONTROLLO: LIBRERIE

---

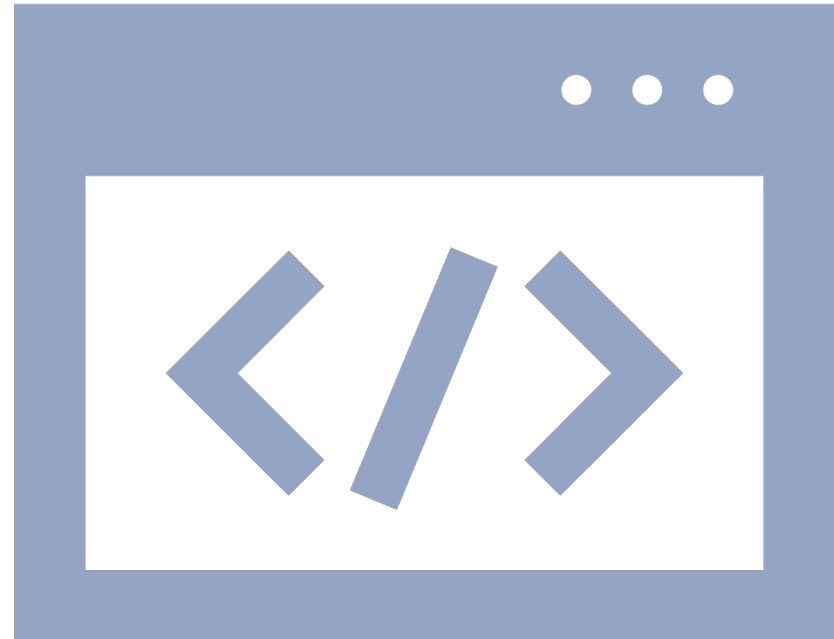
- Nei linguaggi di programmazione tradizionali per modulo si intende una prima forma di astrazione effettuata sul flusso di controllo e il concetto di modulo è identificato con il concetto di **subroutine**
  - **procedura**
- Una procedura può effettivamente nascondere una scelta di progetto riguardante l'algoritmo utilizzato.
  - Esempio: algoritmi di ordinamento
- Le procedure in quanto astrazioni sul controllo sono utilizzate come parti di alcune classi di moduli, che prendono il nome di **librerie**



# ASTRAZIONE SUI DATI

---

- Un'astrazione di dato (o [Struttura Dati Astratta](#), ADS) è un modo di incapsulare un dato in una rappresentazione tale da regolamentarne l'accesso e la modifica
  - Interfaccia rimane stabile anche in presenza di modifiche all'implementazione della struttura dati
  - Non sono puramente funzionali (come le librerie)
    - Il risultato dell'invocazione di un'operazione può comportare modifiche al dato (cambia lo stato)



# 3. COESIONE

---

Proprietà di una unità di realizzazione (o sottosistema)

- grado in cui una unità realizza "uno e un solo concetto"
- funzionalità "vicine" devono stare nella stessa unità
  - vicinanza per tipo, algoritmi, dati in ingresso e in uscita



L'obiettivo del progettista è creare sistemi coesi, in cui tutti gli elementi di ogni unità di progettazione siano strettamente collegati tra loro.



```
public class Activities
{
    public void PrintDocument(Document doc) {
        .....
    }

    public void SendEmail(string rcpt, string sbj, string txt){
        .....
    }

    public void CalculateDist(int x1, int y1, int x2, int y2){
        .....
    }
}
```

# CLASSE PER NULLA COESA

---

# TIPI (E GRADI) DI COESIONE

---

Coesione funzionale: raggruppa parti che collaborano per realizzare una funzionalità

- È la situazione ideale.

Coesione comunicativa: tra elementi che operano sugli stessi dati di input o contribuiscono agli stessi dati di output.

- Esempio: aggiornare il record nel database e inviarlo alla stampante.
- Non è un buon modo di raggruppare, non supporta il riuso

Coesione procedurale: tra elementi che realizzano i passi di una procedura.

- Esempio: un'applicazione di elaborazione di immagini che ha un modulo in cui si ritagliano le immagini e si applicano dei filtri.
- Le azioni sono debolmente connesse e il modulo difficilmente riutilizzabile.

# TIPI (E GRADI) DI COESIONE (CONT'D)

---

Coesione temporale: tra azioni che devono essere fatte in uno stesso arco di tempo

- Esempio: azioni da fare all'apertura dell'anno accademico
- Le azioni sono debolmente connesse e difficilmente riutilizzabili.
- Soluzione preferibile: dividere le azioni in diverse unità, avere una routine che manda a tutte loro un evento di avvio

Coesione logica: tra elementi che sono logicamente correlati e non funzionalmente.

- Esempio: un'applicazione per il monitoraggio del traffico stradale. Un modulo che raccoglie i dati dai sensori di traffico, analizza i dati raccolti e genera i report. Le operazioni sono correlate, ma le funzioni sono significativamente diverse.
- Le operazioni sono debolmente connesse e difficilmente riutilizzabili.

Coesione accidentale: tra elementi non correlati ma piazzati assieme

- Esempio: Classe Activities vista 2 lucidi fa
- È la peggiore forma di coesione.

# 4. DISACCOUPLIAMENTO (AKA UNCOUPLING)

---

Proprietà di un insieme di unità di progettazione (in generale di una architettura)

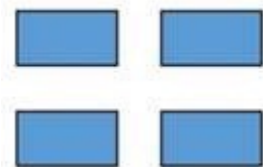
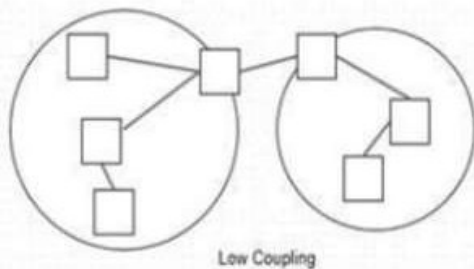
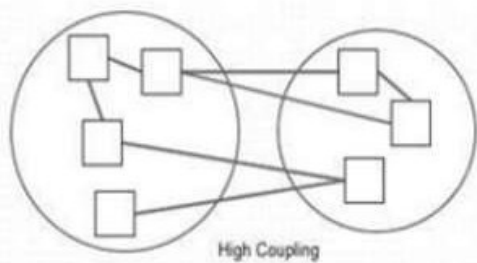
- grado in cui un'unità di progettazione è "legata" ad altre unità di progettazione
- Dipendenze, scambio di messaggi...



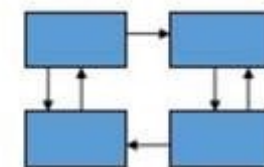
L'obiettivo del progettista è creare sistemi disaccoppiati, in cui le unità di progettazione non siano fortemente legate (coupled) tra loro.

# 4. DISACCOUPLAMENTO

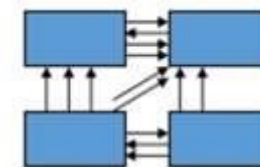
Il grado di disaccoppiamento si valuta tra diverse unità, non all'interno delle unità



No dependencies



Loosely coupled  
some dependencies



Highly coupled  
many dependencies

# COESIONE VS DISACCOPPIAMENTO

---

- Si hanno vantaggi con sistemi che esibiscono
  - un alto grado di coesione
  - un basso accoppiamento
- Maggior riuso e migliore mantenibilità Ridotta interazione fra (sotto)sistemi
- Miglior comprensione del sistema
- Garantire un alto grado di coesione normalmente riduce il grado di accoppiamento.

# SOLID

Cinque principi di base di progettazione e programmazione object-oriented. Si applicano principalmente in fase di progettazione di dettaglio

*Autore: Robert C. Martin (uncle Bob)*

# SOLID

---

- **S**ingle Responsibility Principle
  - Una classe (o metodo) dovrebbe avere solo un motivo per cambiare.
- **O**pen Closed Principle
  - Estendere una classe non dovrebbe comportare modifiche alla stessa.
- **L**iskov Substitution Principle
  - Istanze di classi derivate possono essere usate al posto di istanze della classe base.
- **I**nterface Segregation Principle
  - Fate interfacce a grana fine e specifiche per ogni cliente.
- **D**ependency Inversion Principle
  - Programma guardando le interface non l'implementazione.





# SINGLE RESPONSIBILITY PRINCIPLE

Just Because You Can, Doesn't Mean You Should

# SOLID: SINGLE RESPONSIBILITY PRINCIPLE

---

Una classe (un modulo, un metodo) dovrebbe avere solo un motivo per cambiare

- La responsabilità è identificata come un motivo per cambiare.
- Questo principio afferma che se abbiamo 2 motivi per cambiare una classe, dobbiamo dividere la classe in due classi.
  - In futuro, se dobbiamo fare un cambiamento, lo facciamo nella classe che realizza la funzionalità.
  - Se dovessimo fare un cambiamento in una classe che ha più responsabilità, le modifiche potrebbero influenzare altre funzionalità della classe e a cascata tutti i moduli che le usano

# SOLID: SINGLE RESPONSIBILITY PRINCIPLE

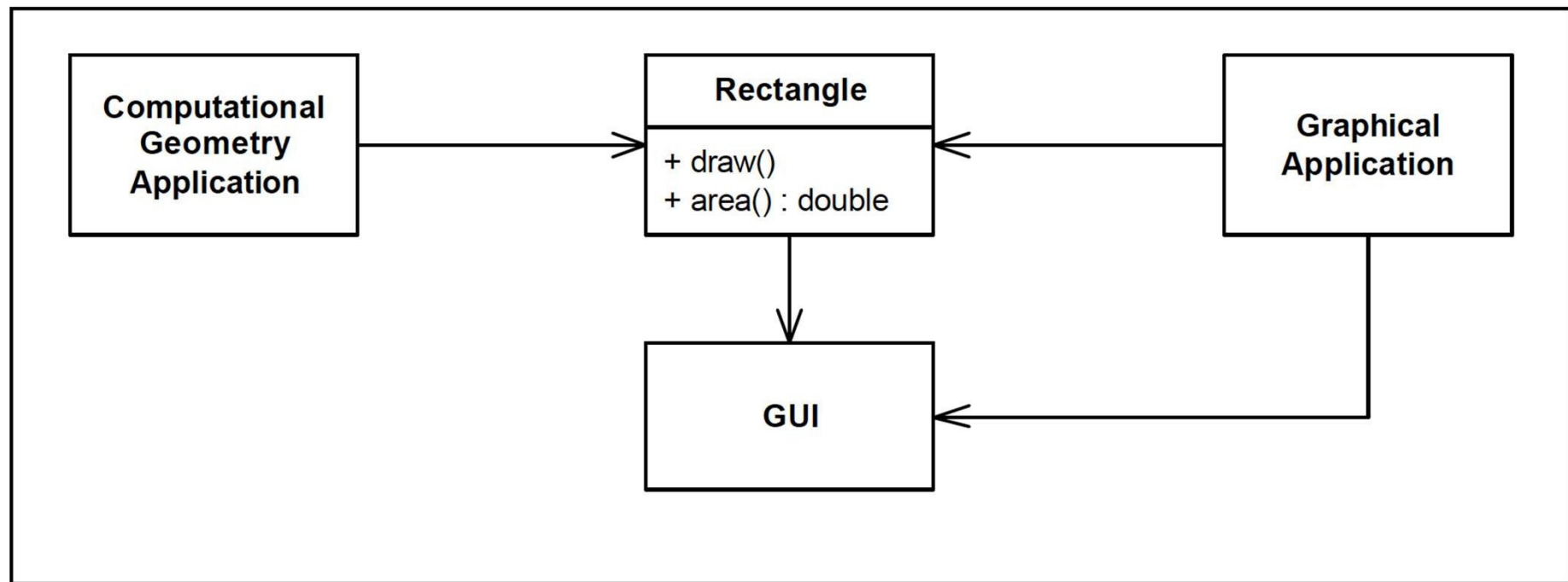
---

Il Single Responsibility Principle fu introdotto da Tom DeMarco nel suo libro Structured Analysis and Systems Specification, 1979.

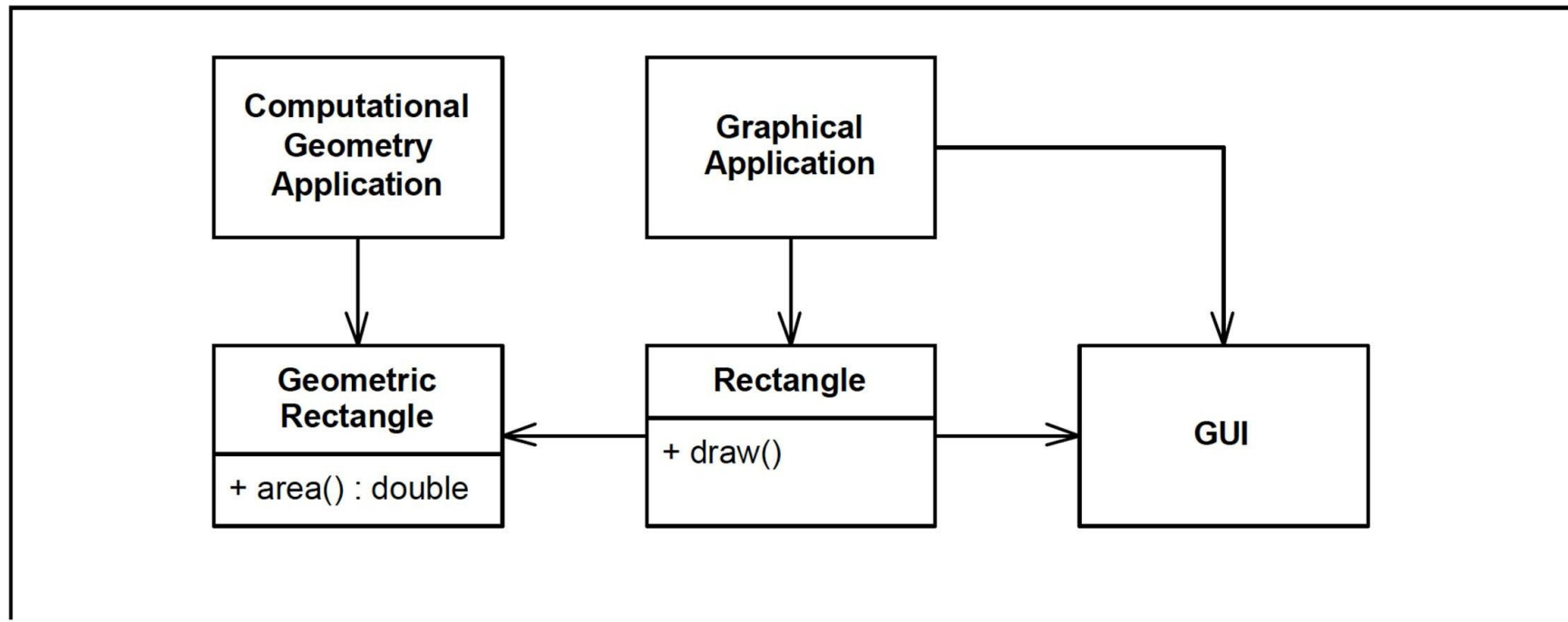
Robert Martin ha reinterpretato il concetto e definito la responsabilità come "un motivo per cambiare".

E' un altro modo per dire che una classe deve essere **funzionalmente coesa** (e realizzare una sola funzionalità)

# UNA CLASSE DOVREBBE AVERE UN SOLO MOTIVO PER CAMBIARE



# SEPARARE LE RESPONSABILITA'



# COME DECIDERE CHE DUE RESPONSABILITÀ VANNO DIVISE

---

Due responsabilità:

- metodi per la connessione
- metodi per il trasferimento dati

## Listing 8-1 (Continued)

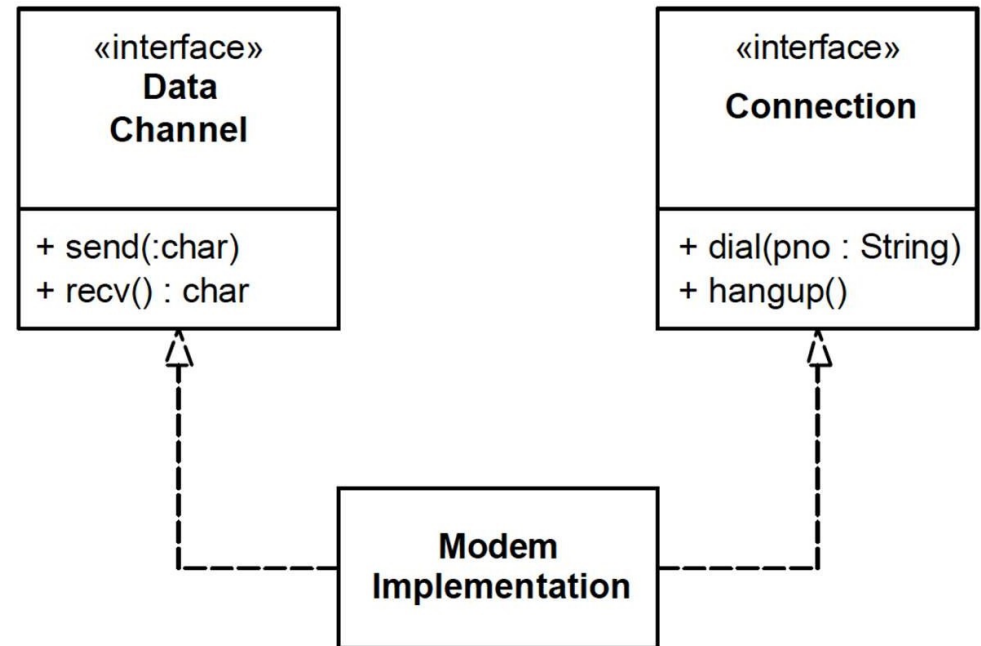
Modem.cs -- SRP Violation

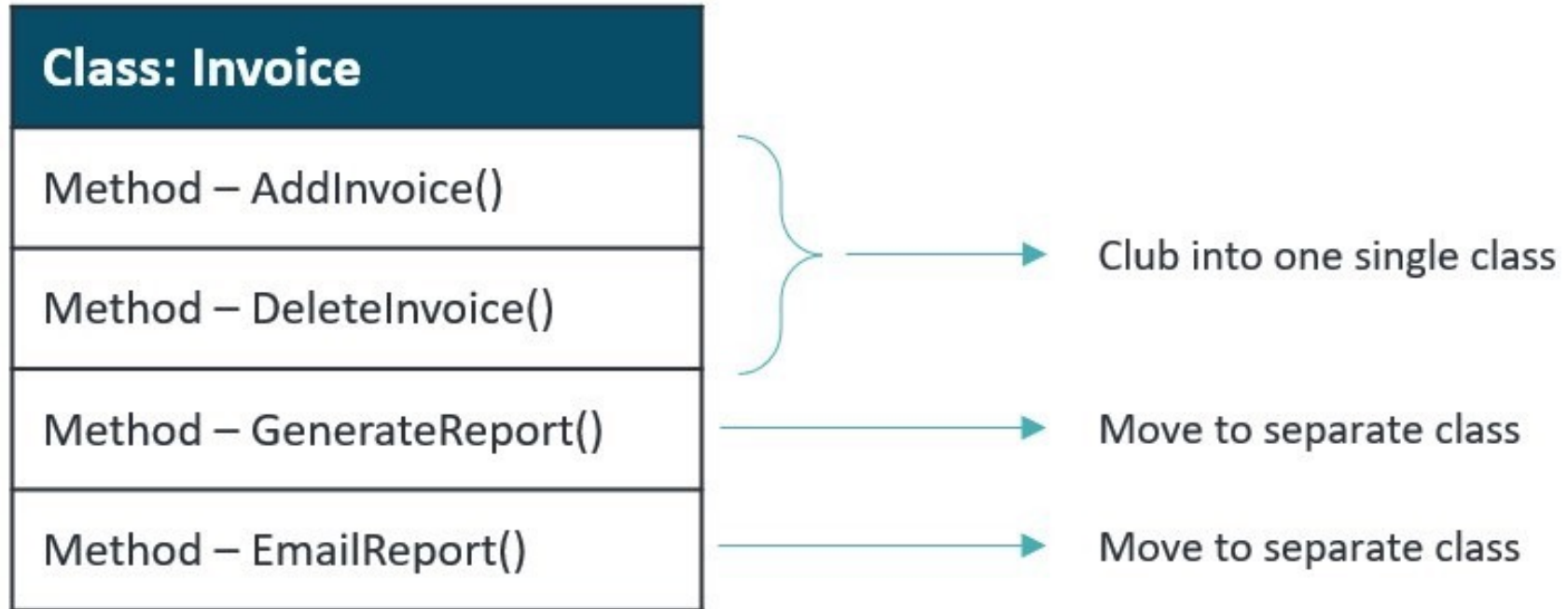
```
public void Dial(string pno);  
public void Hangup();  
public void Send(char c);  
public char Recv();  
}
```

# SOLUZIONE SBAGLIATA CHE CONFONDE

---

- Se l'applicazione può cambiare richiedendo il cambiamento della segnatura dei metodi per la connessione allora la precedente soluzione risulta rigida perché le classi che chiamano `send()` e `recv()` devono essere ricomilate e ricontrollate più spesso di quanto non vorremmo





SINGLE RESPONSIBILITY, UN ALTRO ESEMPIO



# ECCEZIONE ALLA REGOLA

---

- Se però non si può cambiare una delle due responsabilità dell'applicazione senza cambiare contestualmente anche l'altra, allora separarle introdurrebbe una **complessità non necessaria**.
- Riassumendo: **Un motivo di cambiamento è tale solo se è una reale possibilità di cambiamento del sistema**

# SOLID: OPEN CLOSED PRINCIPLE

---

Le entità software (classi, moduli e funzioni) devono essere aperte per estensione, ma chiuse per modifiche.

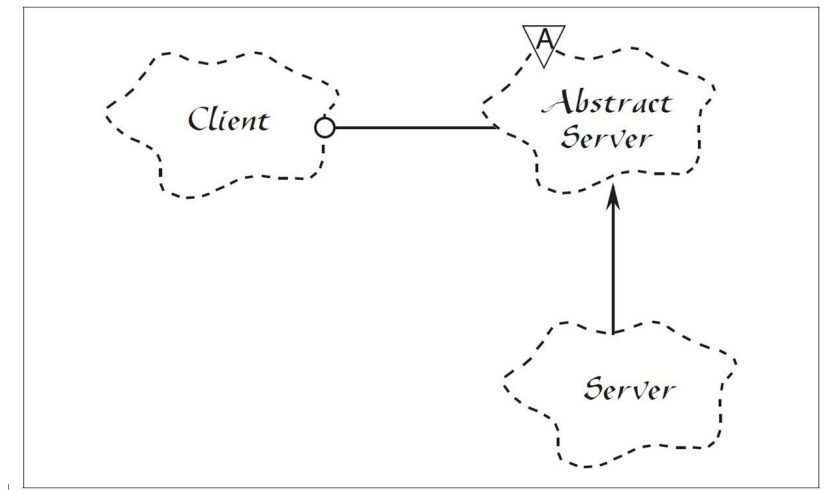
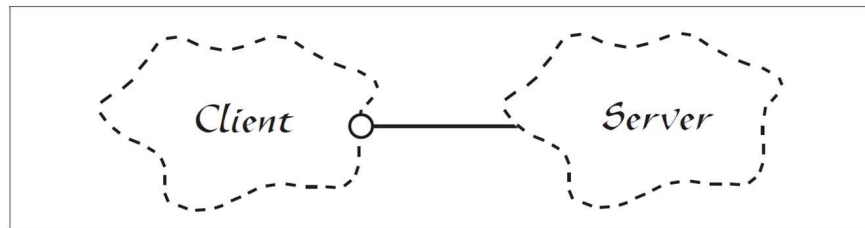
- *Disegnare moduli che non cambiano.* Quando i requisiti cambiano, estendere il comportamento del modulo aggiungendo nuovo codice, ma non cambiando quello vecchio che già funziona
- *Disegnare classi in modo che sia possibile estenderle ma senza cambiarle.*

Questo è possibile per esempio mediante l'uso di

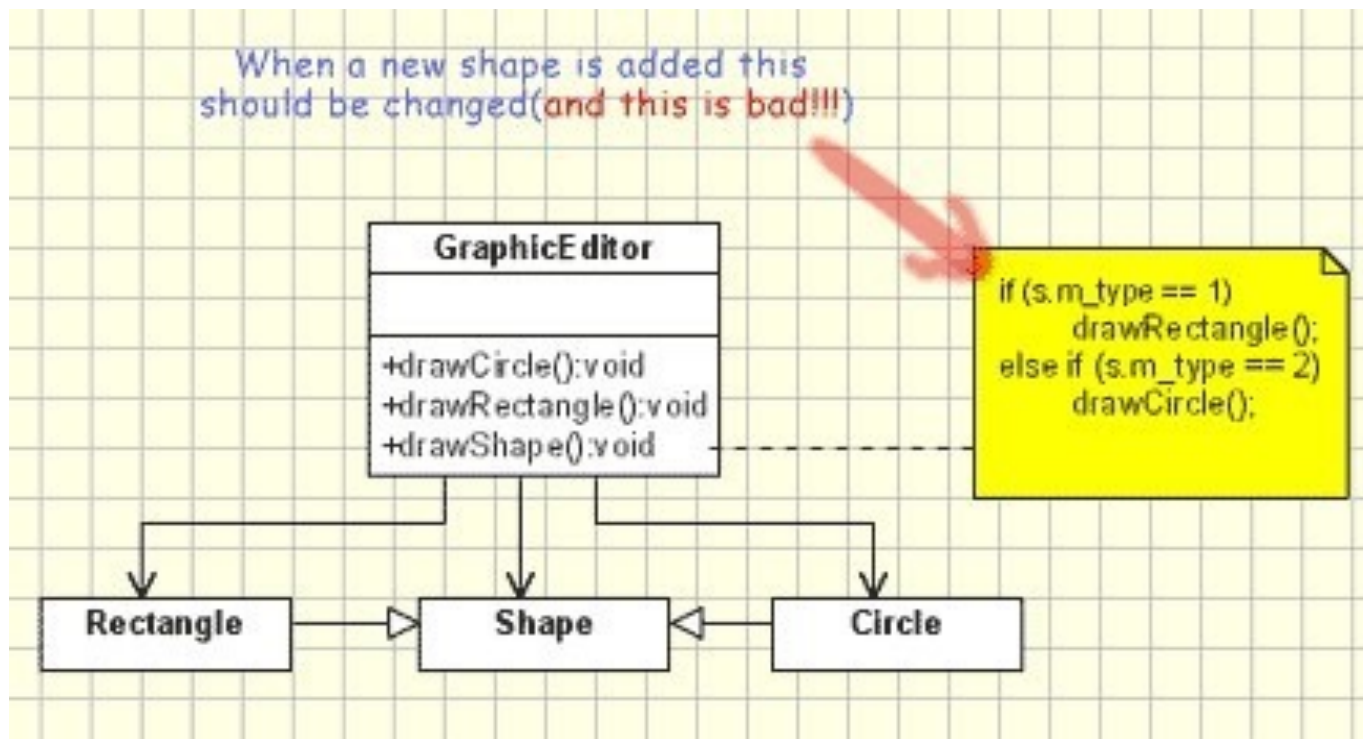
- classi astratte e classi concrete che le implementano.
- delega

# USO DELLA CLASSE CONCRETA VS CLASSE ASTRATTA PER IL SERVER

---

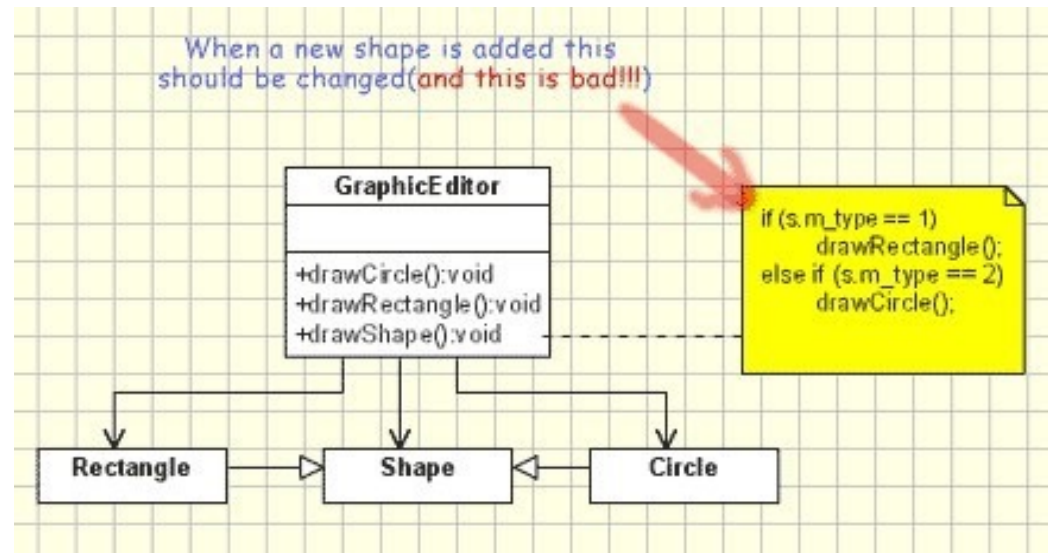


# SOLID: OPEN CLOSED PRINCIPLE (ESEMPIO)



# SOLID: OPEN CLOSED PRINCIPLE: ESEMPIO DI NON APPLICAZIONE DEL PRINCIPIO

```
class GraphicEditor {  
    public void drawShape(Shape s) {  
        if (s.m_type==1)  
            drawRectangle(s);  
        else if (s.m_type==2)  
            drawCircle(s);  
    }  
    public void drawCircle(Circle r) {...}  
    public void drawRectangle(Rectangle r) {...}  
}  
abstract class Shape {int m_type; }  
class Rectangle extends Shape {  
    Rectangle() {super.m_type=1;}  
}  
class Circle extends Shape {  
    Circle() {super.m_type=2;}  
}
```



# SOLID: OPEN CLOSED PRINCIPLE

---

Aperti alle estensioni: usate astrazioni

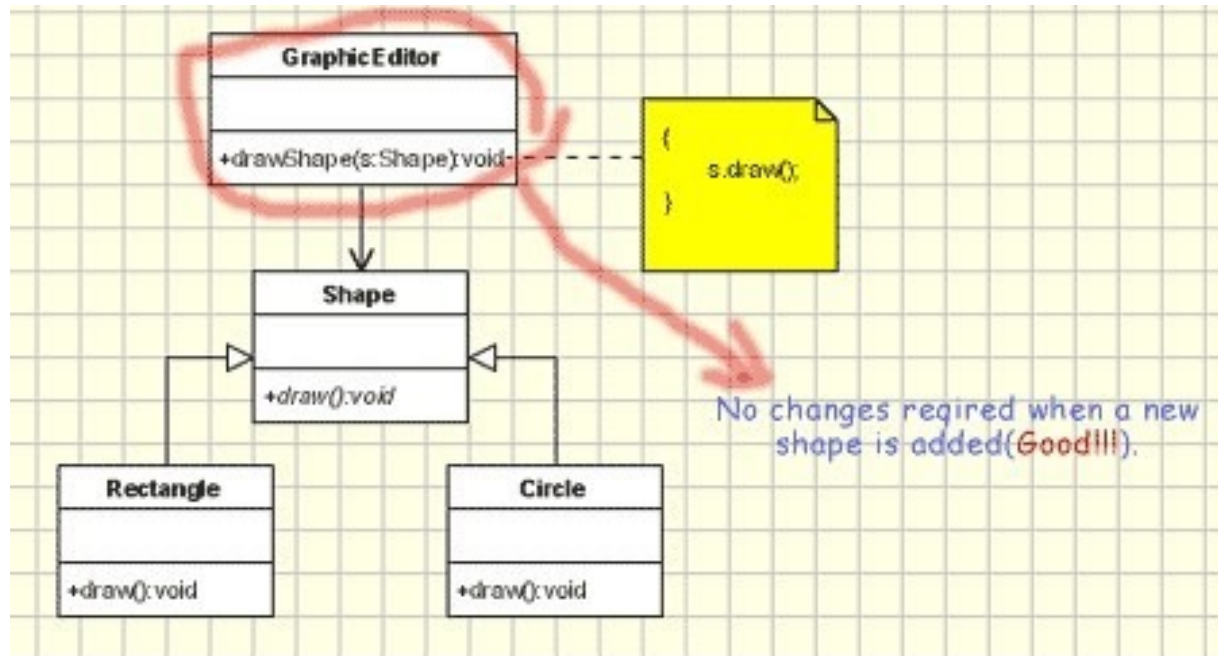
- Interfacce
- classi astratte

Chiusi al cambiamento: usate la delega + astrazioni

- Esempi nei prossimi lucidi

Esempio di aggiunta codice senza neppure ricopilare l'esistente: i plugins

# SOLID: OPEN CLOSED PRINCIPLE IN ACTION



# SOLID : OPEN CLOSED PRINCIPLE IN ACTION

---

```
class GraphicEditor {
    public void drawShape(Shape s){
        s.draw();
    }
}

class Shape {
    abstract void draw();
}

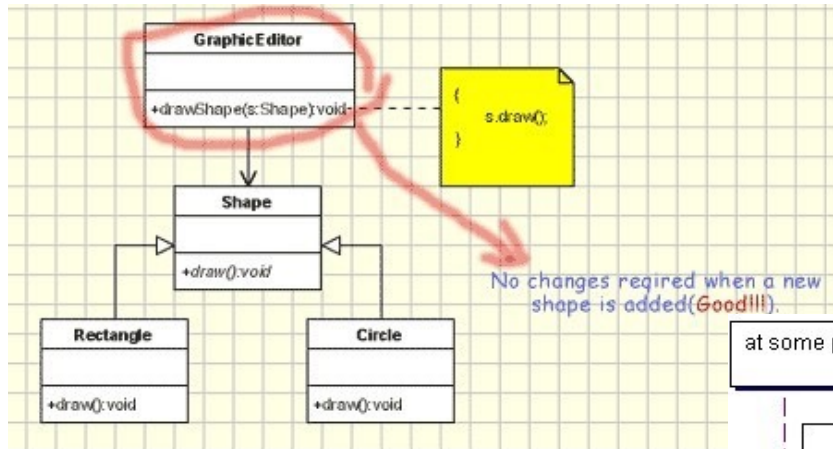
class Rectangle extends Shape { public void draw() {
    // draw the rectangle
}
}
```

Si sposta il codice che dipende dalle classi concrete nelle classi concrete stesse

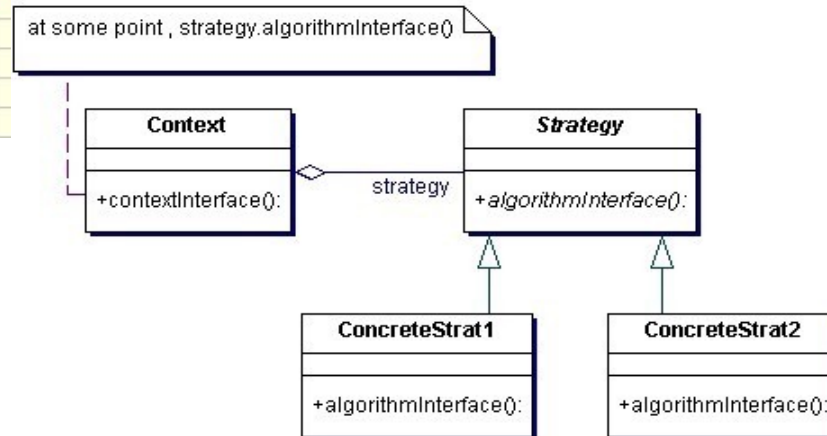
Si opera per «delega», applicando di fatto il design pattern Strategy



# COLLEGATO AL PATTERN STRATEGY



*...Prossimamente su questi schermi*



# SOLID: LISKOV SUBSTITUTION PRINCIPLE

---

Il Principio di Sostituzione, definito da Barbara Liskov, fondamentale dice:

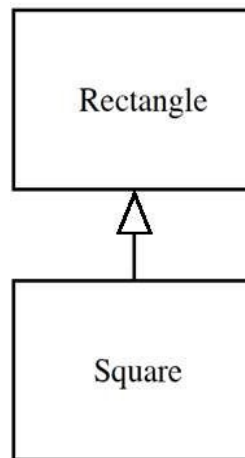
- Se  $S$  è sottotipo di  $T$ , allora per ogni oggetto  $o1$  di tipo  $S$  esiste un oggetto  $o2$  di tipo  $T$ , tale che, dato un qualsiasi programma  $P$  definito in termini di  $T$ , il comportamento di  $P$  è immutato quando  $o1$  è usato al posto di  $o2$

Le classi derivate devono potersi sostituire alle classi base.

## ESEMPIO CHE VIOLA IL LISKOV SUBSTITUTION PRINCIPLE

---

```
Class Square{  
  void setWidth(int w)  {  
    super.setWidth(w);  
    super.setHeight(w)  
  }  
  
  void setHeight(int w) {  
    super.setWidth(w);  
    super.setHeight(w)  
  }  
}
```



```
RectangleFactory rectangleFactory = new RectangleFactory();
```

```
// questo può restituire un quadrato
```

```
Rectangle rectangle = rectangleFactory.getRectangle();  
rectangle.setWidth(10);  
rectangle.setHeight(5);  
rectangle.getArea();
```

il client si aspetta che l'area sia  $10 \times 5 = 50$ , ma se viene usato un quadrato, l'area sarà 25, visto che un quadrato sovrascrive i metodi di larghezza e altezza della classe padre rettangolo.

# SOLID: LISKOV SUBSTITUTION PRINCIPLE IN ACTION

---

Il quadrato è comunque logicamente una sottoclasse di rettangolo.

Come si risolve il problema?

Per esempio con una classe astratta `Quadrilateral` e due sottoclassi `Rectangle` e `Square`

# SOLID: INTERFACE SEGREGATION PRINCIPLE

---

Fate interfacce a grana fine e specifiche per ogni cliente.

- I client non devono dipendere da interface che non usano.

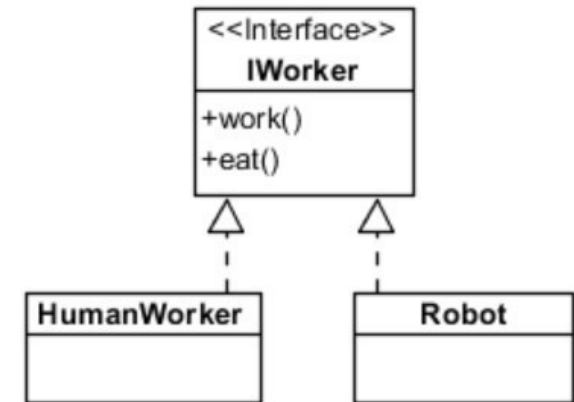
Questo principio dice che occorre prestare attenzione al modo in cui si scrivono le interfacce.

- Mettere solo i metodi necessari.
- Ogni metodo che si aggiunge, anche se inutile, deve essere implementato.

## SOLID: INTERFACE SEGREGATION PRINCIPLE

---

- Il metodo eat ( ), deve essere implementato da tutti gli Workers. ...compresi i Robot
- Succede spesso di creare sottoclassi o implementazioni di una interfaccia per cui non tutti i metodi della superclasse/interfaccia hanno senso
- Evitate le interface che contengono metodi non specifici (polluted or fat interfaces).



# COMINCIAMO ESEMPIO SENZA ROBOT....

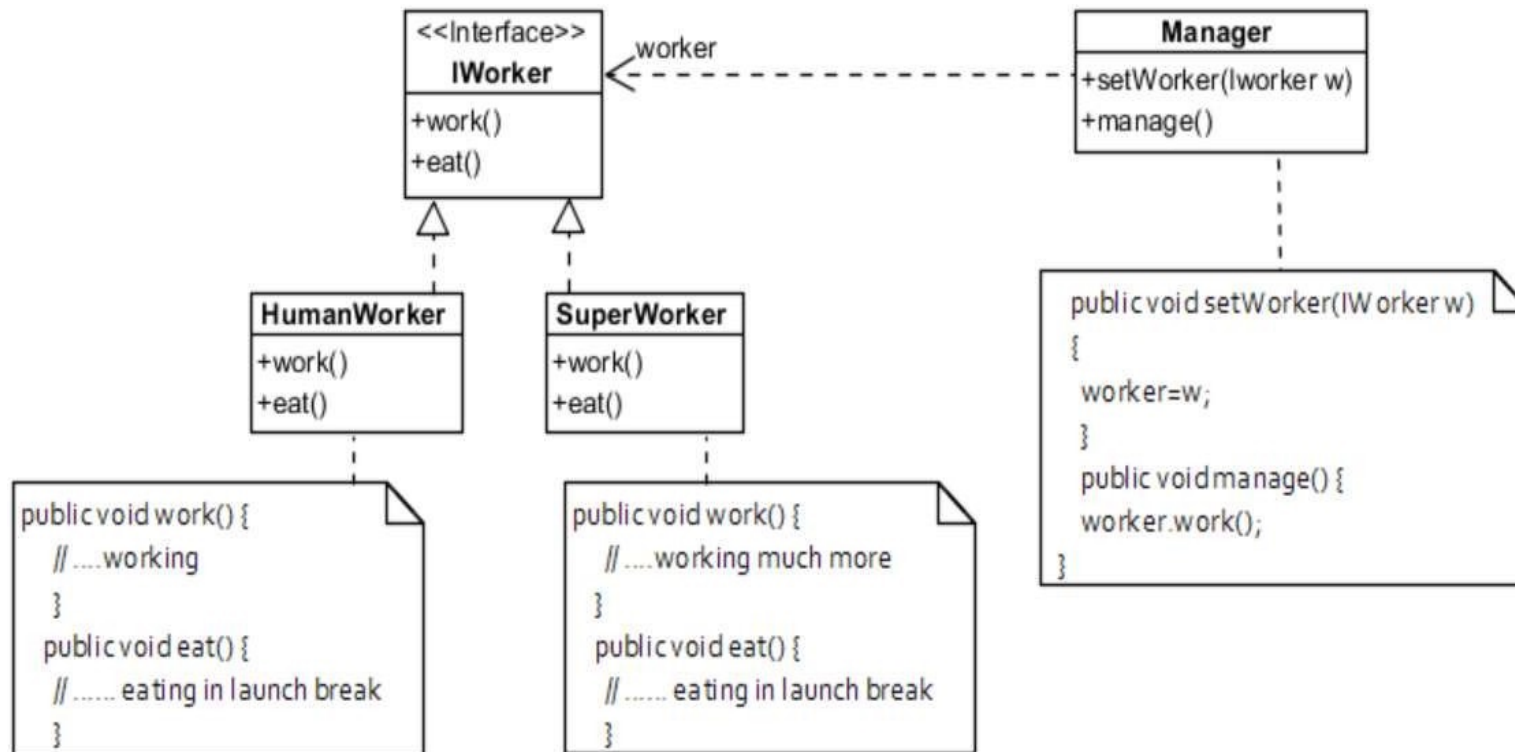
---

```
class SuperWorker implements IWorker{ public void work() {
    //.... working much more
}
public void eat() {
    //.... eating in launch break
}
}
class Manager {
    IWorker worker;
    public void setWorker(IWorker w) { worker=w;
}
public void manage() {
    worker.work();
}
}
```

```
interface IWorker {
    public void work();
    public void eat();
}
```

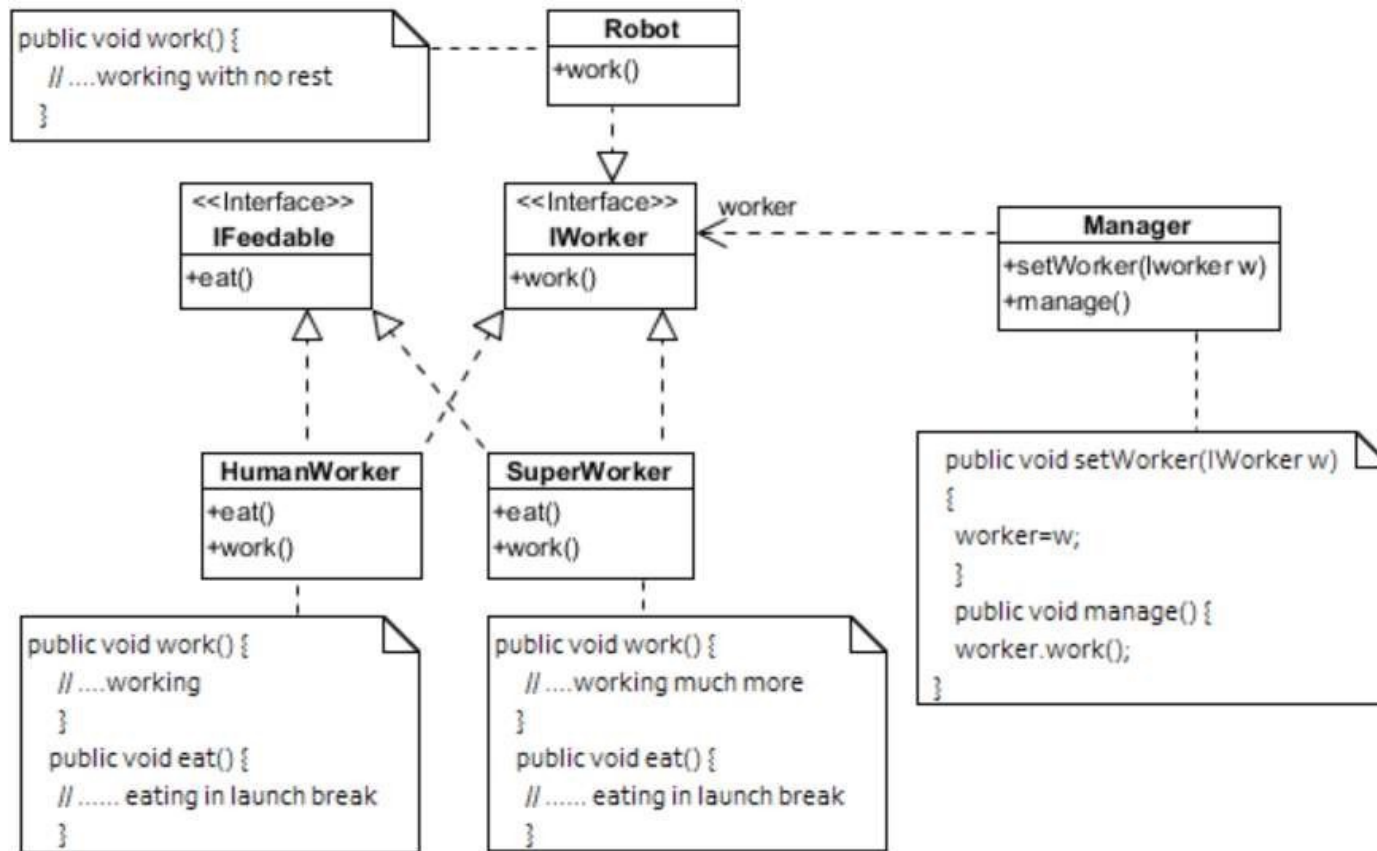
```
class Worker implements IWorker{ public
void work() {
// ....working
}
public void eat() {
// ..... eating in launch break
}
```

# SOLID: INTERFACE SEGREGATION PRINCIPLE: ESEMPIO





# INTERFACE SEGREGATION PRINCIPLE: ESEMPIO RIVISITATO



# INTERFACE SEGREGATION PRINCIPLE: ESEMPIO RIVISITATO, IL CODICE

```
interface IWorkable {  
    public void work();  
}
```

```
interface IFeedable{  
    public void eat();  
}
```

```
class Worker implements IWorkable, IFeedable{  
    public void work() { // ....working  
    }  
    public void eat() { //.... eating in launch break  
    }  
}
```

```
class Robot implements IWorkable{ public  
    void work() { // ....working  
    }  
}
```

```
class SuperWorker implements IWorkable, IFeedable{  
    public void work() { //.... working much more  
    }  
    public void eat() { //.... eating in launch break  
    }  
}
```

```
class Manager { IWorker worker;  
    public void setWorker(IWorker w) {  
        worker=w;  
    }  
    public void manage() {  
        worker.work();  
    }  
}
```



## DEPENDENCY INVERSION PRINCIPLE

Would You Solder A Lamp Directly To The Electrical Wiring In A Wall?

# SOLID: **D**EPENDENCY INVERSION PRINCIPLE

---

Principio di inversione della dipendenza

Programmare per l'interfaccia, non per l'implementazione.

- I moduli di alto livello non devono dipendere da quelli di basso livello.
  - Entrambi devono dipendere da astrazioni;
- Le astrazioni non devono dipendere dai dettagli;
  - sono i dettagli che dipendono dalle astrazioni.

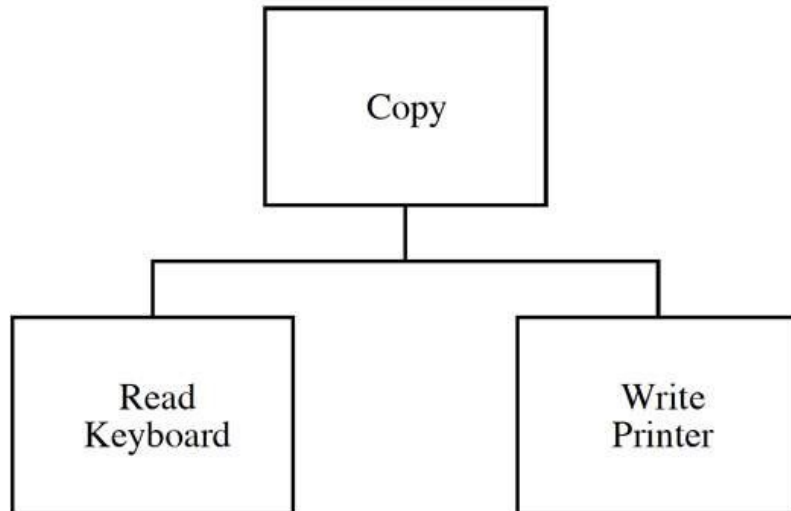
## SOLID: DEPENDENCY INVERSION PRINCIPLE

---

- In sostanza, non ci si deve mai basare su implementazioni concrete di alcuna classe ma solo su astrazioni.

# UN ESEMPIO: DIPENDENZA DA IMPLEMENTAZIONE

---



**Listing 1. The Copy Program**

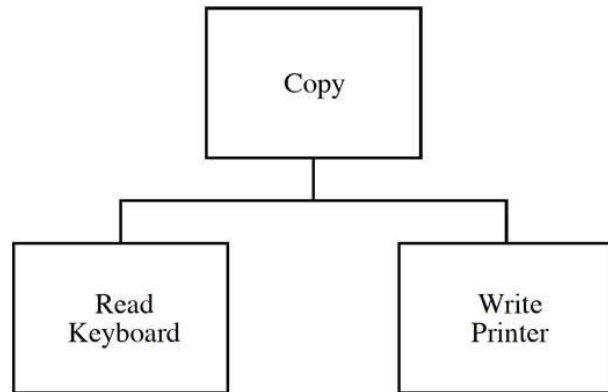
```
void Copy()
{
  int c;
  while ((c = ReadKeyboard()) != EOF)
    WritePrinter(c);
}
```

3 moduli per leggere un carattere della tastiera e stamparlo sulla stampante.  
Il modulo copy ne chiama altri 2.

# DIPENDENZE DA IMPLEMENTAZIONE

---

Mentre i moduli read Keyboard e Write Printer possono essere riutilizzati il metodo copy no!



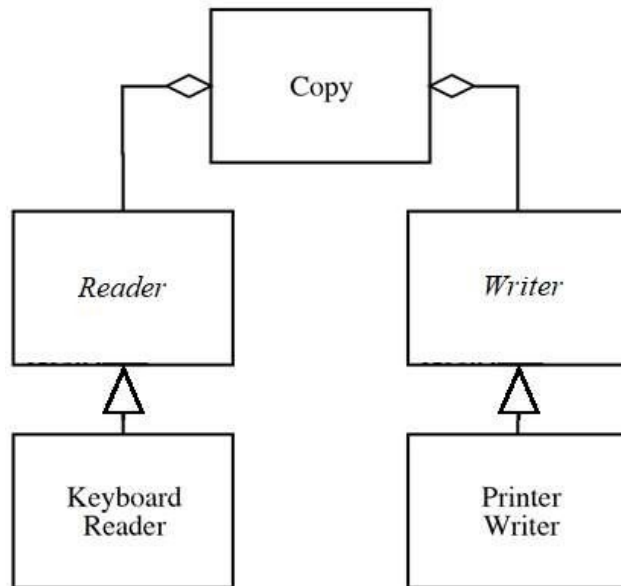
**Listing 1. The Copy Program**

```
void Copy()
{
  int c;
  while ((c = ReadKeyboard()) != EOF)
    WritePrinter(c);
}
```

Ad esempio se vogliamo copiare dalla tastiera e scrivere sul disco dobbiamo aggiungere un if

## APPLICHIAMO IL PRINCIPIO: DIPENDENZA DA ASTRAZIONI

---



### Listing 3: The OO Copy Program

```
class Reader
{
public:
    virtual char Read() = 0;
};

class Writer
{
public:
    virtual void Write(char) = 0;
};

void Copy(Reader& r, Writer& w)
{
    int c;
    while((c=r.Read()) != EOF)
        w.Write(c);
}
```



## ANCORA UN ALTRO ESEMPIO: IN CASO DI ERRORE VOGLIAMO SCRIVERE UN MESSAGGIO

---

```
class AppPoolWatcher
{ // Handle to EventLog writer to write to the logs
  EventLogWriter writer = null;

  // This function will be called when the app
  pool has problem
  public void Notify(string message)
  {
    if (writer == null)
      {writer = new EventLogWriter(); }
    writer.write(message);
  }
}
```

```
class EventLogWriter
{
  public void write(string message)
  {
    //Write to event log here
  }
}
```

# IN CASO DI ERRORE VOGLIAMO SCRIVERE UN MESSAGGIO O MANDARE UNA MAIL

---

..poi viene aggiunto un nuovo requisito: mandare una mail all'amministratore di rete per qualche specifico errore

- Come si fa?
- Un' idea è creare una classe per inviare mail e mantenerne un riferimento in AppPoolWatcher, anche se in ogni istante verrà usato solo un oggetto, o EventLogWriter o EmailSender.

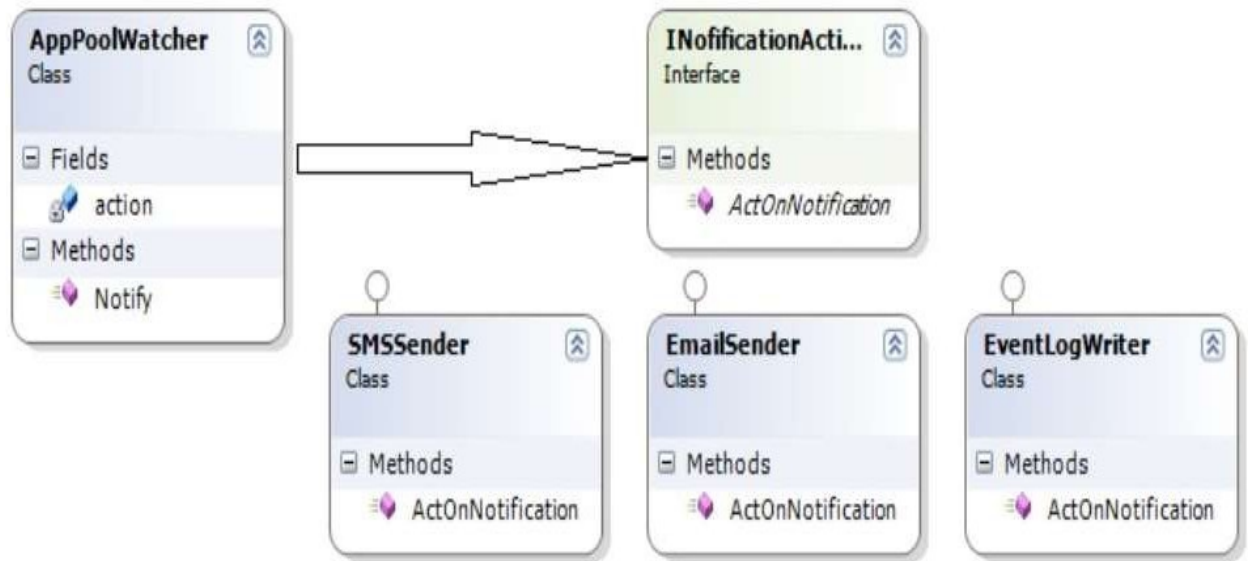
... e poi magari viene richiesto di mandare SMS....

- Occorre creare un'altra classe, le cui istanze sono riferite da AppPoolWatcher

Il principio di inversione delle dipendenze dice di disaccoppiare il sistema in modo che il modulo di alto livello (AppPoolWatcher) dipenda da una astrazione. Tale astrazione sarà concretizzata dalle classi che definiscono le operazioni concrete.

# SOLID: **D**EPENDENCY INVERSION PRINCIPLE, SOLUTION

---



# DEPENDENCY INJECTION

---

L'iniezione di dipendenza è una forma della tecnica più ampia dell'inversione di controllo. Un cliente che vuole chiamare alcuni servizi non dovrebbe sapere come costruire quei servizi, per non dipendere da loro. Invece, il cliente delega al codice esterno (l'iniettore). L'iniettore passa i servizi, che potrebbero esistere o essere costruiti dall'iniettore stesso, al client. Il client quindi usa i servizi.

Il cliente non ha bisogno di conoscere l'iniettore, come costruire i servizi, o anche quali servizi sta effettivamente usando. Il cliente ha solo bisogno di conoscere le interfacce dei servizi, perché queste definiscono come il cliente può usare i servizi. Questo separa la responsabilità dell'"uso" dalla responsabilità della "costruzione".

# GRASP

---

- General Responsibility Assignment Software Patterns
- Un'altra famiglia di principi di progettazione

## APPLYING UML AND PATTERNS

An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and the Unified Process

SECOND EDITION



"People often ask me which is the best book to introduce them to the world of OO design. Ever since I came across it, *Applying UML and Patterns* has been my unreserved choice."  
—Martin Fowler, author, *UML Distilled and Refactoring*

**CRAIG LARMAN**

Foreword by Phillippe Kruchten

# OO DESIGN

---

- Nella fase di analisi sono stati definiti:
  - I casi d'uso
  - Il dominio (in termini di classi e associazioni tra classi)
- Durante la progettazione si devono:
  - Assegnare i metodi alle classi
  - Dire come gli oggetti collaborano per realizzare I casi d'uso

## GRASP: PROGETTAZIONE GUIDATA DALLA REALIZZAZIONE DEI CASI D'USO

---

- Con realizzazione del caso d'uso si intende:
  - Descrivere come un particolare caso d'uso è realizzato nel progetto, in termini di oggetti collaborativi.
  - Il lavoro di realizzazione del caso d'uso è un'attività di progettazione, il progetto cresce con ogni nuova realizzazione del caso d'uso.
  - Per realizzare i casi d'uso si usano diagrammi di interazione e pattern
  - Per realizzare i casi d'uso si **assegnano responsabilità alle classi**

# GRASP: ASSEGNARE RESPONSABILITÀ

---

- Le responsabilità sono legate al dominio del problema
- Nel modello di progettazione, le responsabilità sono gli obblighi che un oggetto ha, definiti in termini di comportamento.
- Esistono due tipi principali di responsabilità:
  - Fare:
    - Fare qualcosa, come creare un oggetto o fare un calcolo
    - Iniziare l'azione di altri oggetti
    - Controllare e coordinare le attività di altri oggetti.
  - Conoscere:
    - Conoscere i dati privati
    - Conoscere gli oggetti correlati.
    - Conoscere dati che possono derivare o calcolare.
    - Questo tipo di responsabilità si può normalmente dedurre dal modello di dominio, dove sono illustrati gli attributi e le associazioni.



# RESPONSABILITÀ VS METODO

---

- La traduzione delle responsabilità del dominio del problema in classi e metodi è influenzata dalla granularità della responsabilità.
- Una responsabilità non è un metodo, ma i metodi sono implementati per soddisfare le responsabilità.

# GRASP

---

- L'approccio GRASP si basa sull'assegnazione delle responsabilità:
  - Si definiscono così gli oggetti e i loro metodi
  - Guidati da pattern (schemi) di assegnazione delle responsabilità

# I 9 PATTERN DI GRASP

---

- Creator
- Information Expert
- High Cohesion
- Low Coupling
- Controller
- Polymorphism
- Indirection
- Pure Fabrication
- Protected Variations



# QUALITÀ DEL SOFTWARE

---

## ISO/IEC 25010: QUALITÀ DEL PRODOTTO

Il modello di qualità del prodotto ISO/IEC 25010 è composto da otto caratteristiche a loro volta suddivise in 31 sotto-caratteristiche.

(sostituisce l'ISO/IEC 9126)

Appropriatezza funzionale	Performance	Compatibilità	Usabilità	Affidabilità	Sicurezza	Mantenibilità	Portabilità
Completezza Correttezza Appropriatezza	Tempo Risorse Capacità	Coesistenza Interoperabilità	Riconoscibilità Apprendibilità Operabilità Protezione errori Esteticità Accessibilità	Maturità Disponibilità Tolleranza Ricovertibilità	Riservatezza Integrità Non ripudio Autenticazione Autenticità	Modularità Riusabilità Analizzabilità Modificabilità Testabilità	Adattabilità Installabilità Sostituibilità

© ISO

# ADEGUATEZZA FUNZIONALE

---

Questa caratteristica rappresenta la misura in cui un prodotto o un sistema fornisce funzioni che soddisfano le esigenze dichiarate e implicite quando viene utilizzato nelle condizioni specificate. Questa caratteristica è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:

**Completezza funzionale** - Misura in cui l'insieme delle funzioni copre tutti i task specificati e gli obiettivi dell'utente.

**Correttezza funzionale** - Misura in cui un prodotto o un sistema fornisce i risultati corretti con il necessario grado di precisione.

**Appropriatezza funzionale** - Misura in cui le funzioni facilitano l'adempimento dei compiti e degli obiettivi specificati.

# EFFICIENZA DELLE PRESTAZIONI

---

- Questa caratteristica rappresenta le prestazioni relative alla quantità di risorse utilizzate nelle condizioni stabilite; è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:
  - **Comportamento temporale** – Misura in cui i tempi di risposta e di elaborazione e la velocità di trasmissione di un prodotto o sistema, quando esegue le sue funzioni, soddisfano i requisiti.
  - **Uso delle risorse** – Misura in cui le quantità e i tipi di risorse usate da un prodotto o sistema, quando esegue le sue funzioni, soddisfano i requisiti.
  - **Capacità** – Misura in cui i limiti massimi di un prodotto o di un parametro di sistema soddisfano i requisiti.

# COMPATIBILITÀ

---

Misura in cui un prodotto, sistema o componente può scambiare informazioni con altri prodotti, sistemi o componenti, e/o eseguire le sue funzionalità in un ambiente hardware o software comune. Questa caratteristica è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:

**Coesistenza** - Misura in cui un prodotto può eseguire le sue funzionalità in modo efficiente mentre condivide un ambiente e risorse comuni con altri prodotti, senza un impatto negativo su qualsiasi altro prodotto.

**Interoperabilità** - Misura in cui due o più sistemi, prodotti o componenti possono scambiarsi informazioni e usare le informazioni scambiate.



# USABILITÀ

---

Misura in cui un prodotto o un sistema può essere usato dagli utenti specificati per raggiungere determinati obiettivi con efficacia, efficienza e soddisfazione in un determinato contesto d'uso; è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:

**Riconoscibilità dell'appropriatezza** - Misura in cui gli utenti possono riconoscere se un prodotto o un sistema è appropriato per i loro bisogni.

**Apprendibilità** - Misura in cui un prodotto o un sistema è semplice da imparare a usare con efficacia, efficienza, libertà da rischi e soddisfazione.

**Operabilità** - Misura in cui un prodotto o un sistema è facile da usare e controllare.

**Protezione dagli errori dell'utente.** Misura in cui un sistema protegge gli utenti dal commettere errori.

**Estetica dell'interfaccia utente** - Misura in cui un'interfaccia utente permette un'interazione piacevole e soddisfacente per l'utente.

**Accessibilità** - Misura in cui un prodotto o un sistema può essere usato da persone con la più ampia gamma di caratteristiche e capacità per raggiungere un determinato obiettivo in un determinato contesto d'uso.

# AFFIDABILITÀ (RELIABILITY)

---

- Misura in cui un sistema, un prodotto o un componente esegue determinate funzioni in determinate condizioni per un determinato periodo di tempo. Questa caratteristica è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:
  - **Maturità** – Misura in cui un sistema, un prodotto o un componente soddisfa le esigenze di affidabilità durante il normale funzionamento.
  - **Disponibilità** – Misura in cui un sistema, prodotto o componente è operativo e accessibile quando richiesto per l'uso.
  - **Tolleranza ai guasti** – Misura in cui un sistema, prodotto o componente funziona come previsto nonostante la presenza di guasti hardware o software.
  - **Recuperabilità** – Misura in cui, in caso di un'interruzione o di un guasto, un prodotto o un sistema può recuperare i dati direttamente interessati e ristabilire lo stato desiderato del sistema.

# SICUREZZA (SECURITY)

Misura in cui un prodotto o un sistema protegge le informazioni e i dati in modo che le persone o altri prodotti o sistemi abbiano il grado di accesso ai dati appropriato ai loro tipi e livelli di autorizzazione. Questa caratteristica è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:

**Riservatezza** - Misura in cui un prodotto o un sistema assicura che i dati siano accessibili solo a chi è autorizzato ad accedervi.

**Integrità** - Misura in cui un sistema, prodotto o componente impedisce l'accesso non autorizzato a, o la modifica di, programmi informatici o dati.

**Non ripudio** - Misura in cui le azioni o gli eventi possono essere provati come avvenuti in modo che gli eventi o le azioni non possano essere ripudiati in seguito.

**Responsabilità** - Misura in cui le azioni di un'entità possono essere ricondotte in modo univoco all'entità stessa.

**Autenticità** - Misura in cui l'identità di un soggetto o di una risorsa può essere dimostrata essere quella dichiarata.

# MANUTENIBILITÀ

~~Questa caratteristica rappresenta la misura dell'efficacia e dell'efficienza con cui un prodotto o un sistema può essere modificato per migliorarlo, correggerlo o adattarlo ai cambiamenti dell'ambiente e dei requisiti. Questa caratteristica è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:~~

**Modularità** - Misura in cui un sistema o un programma per computer è composto da componenti separati, in modo tale che il cambiamento di un componente ha un impatto minimo sugli altri componenti.

**Riusabilità** - Misura in cui un asset può essere usato in più di un sistema, o nella costruzione di altri asset.

**Analizzabilità** - Misura dell'efficacia e dell'efficienza con cui è possibile valutare l'impatto su un prodotto o un sistema di una modifica prevista su una o più delle sue parti, o diagnosticare un prodotto per le carenze o le cause dei guasti, o identificare le parti da modificare.

**Modificabilità** - Misura in cui un prodotto o un sistema può essere modificato in modo efficace ed efficiente senza introdurre difetti o degradare la qualità del prodotto esistente.

**Testabilità** - Livello di efficacia ed efficienza con cui i criteri di prova possono essere stabiliti per un sistema, prodotto o componente e i test possono essere eseguiti per determinare se tali criteri sono stati soddisfatti.

# PORTABILITÀ

---

Misura dell'efficacia e dell'efficienza con cui un sistema, prodotto o componente può essere trasferito da un hardware, software o altro ambiente operativo o d'uso a un altro. Questa caratteristica è composta dalle seguenti sottocaratteristiche:

**Adattabilità** - Misura in cui un prodotto o un sistema può essere efficacemente ed efficientemente adattato per hardware, software o altri ambienti operativi o d'uso diversi o in evoluzione.

**Installabilità** - Misura dell'efficacia e dell'efficienza con cui un prodotto o un sistema può essere installato e/o disinstallato con successo in un determinato ambiente.

**Sostituibilità** - Misura in cui un prodotto può sostituire un altro prodotto software specificato per lo stesso scopo nello stesso ambiente.

---

# STILI DELL'ARCHITETTURA E QUALITÀ DEL SOFTWARE

---



# QUALITÀ ANALIZZATE

Valutiamo le caratteristiche di alcuni stili architettonici in base alle seguenti caratteristiche di qualità:

- Disponibilità
  - Capacità di offrire un servizio in modo il più possibile costante
- Fault tolerance (Tolleranza ai guasti )
- Modificabilità
- Performance (efficienza)
- Scalabilità

# SCALABILITÀ

---

La scalabilità di un'applicazione può essere definita come la capacità di aumentare il throughput dell'applicazione in proporzione all'aumento dell'hardware utilizzato per ospitare l'applicazione.

In altre parole, se un'applicazione è in grado di gestire 100 utenti con su un singolo nodo hardware, l'applicazione dovrebbe essere in grado di gestire 200 utenti quando il numero di nodi hw è raddoppiato.



# SCALE UP, SCALABILITÀ VERTICALE

---

La scalabilità verticale si riferisce all'aggiunta di memoria e CPU a un singolo nodo.

La scalabilità verticale è particolarmente utile con i database. I database hanno le seguenti necessità:

- Grande spazio di memoria condivisa,
- Molti thread dipendenti,
- Alto grado di interconnessione interna

# SCALE OUT, SCALABILITÀ ORIZZONTALE

---

- Con scalabilità orizzontale si intende l'aggiunta di più nodi hw. La scalabilità orizzontale è ideale per applicazioni Web, che presentano alcune delle seguenti caratteristiche:
  - Poco spazio di memoria condiviso
  - Molti thread indipendenti
  - Bassa interconnessione
- Possibile anche con sistemi operativi diversi

---

**Disponibilità** - MISURA IN CUI UN SISTEMA, PRODOTTO O COMPONENTE È OPERATIVO E ACCESSIBILE QUANDO RICHIESTO PER L'USO.

**Tolleranza ai guasti** - Misura in cui un sistema, prodotto o componente funziona come previsto nonostante la presenza di guasti hardware o software.

**Modificabilità** - Misura in cui un prodotto o un sistema può essere modificato in modo efficace ed efficiente senza introdurre difetti o degradare la qualità del prodotto esistente.

**Efficienza** - Questa caratteristica rappresenta le prestazioni relative alla quantità di risorse utilizzate nelle condizioni stabilite

**Scalabilità** - capacità di aumentare il throughput dell'applicazione in proporzione all'aumento dell'hardware utilizzato per ospitare l'applicazione.

## CLIENT-SERVER, 2 O N-TIER

Disponibilità	I server di ogni tier (ordine, fila) possono essere replicati quindi anche se uno fallisse ci sarebbe solo una minor QoS.
Fault tolerance	Se un cliente sta comunicando con un server che fallisce, la maggior parte dei server reindirizza la richiesta a un server replicato in modo trasparente all'utente.
Modificabilità	Il disaccoppiamento e la coesione tipici di questa arch. favoriscono la modificabilità
Performance e (efficienza)	Performance ok, ma da tenere sott'occhio: numero di threads paralleli su ogni server, velocità delle comunicazioni tra server, volume dati scambiato
Scalabilità	Basta replicare i server in ogni tier (quindi ok scale out). Unico collo di bottiglia l'eventuale base di dati che scala male orizzontalmente

# PIPES AND FILTERS

Disponibilità	Avendo "pezzi" (componenti e possibilità di connetterle) sufficienti a formare una catena.
Fault tolerance	Occorre riparare una catena interrotta usando componenti replica.
Modificabilità	Si, se le modifiche interessano una o comunque poche componenti
Performanc e (efficienza)	Dipende dalla capacità del canale di comunicazione e dalla performance del filtro più lento.
Scalabilità	Ok anche scale out.

Disponibilità	Si possono creare clusters di dispatcher
Fault tolerance	Si cerca un dispatcher replica
Modificabilità	Si possono aggiungere publisher e subscribers a piacere. Unica attenzione al formato dei messaggi.
Performance (efficienza)	Ok. Ma compromesso tra velocità e altri requisiti tipo affidabilità e/o sicurezza.
Scalabilità	Ok scale out: con un cluster di dispatchers si può gestire un volume molto elevato di messaggi.



PUBLISH-  
SUBSCRIBE

# P2P

---

Disponibilità	Dipende dal numero di nodi in rete, ma si assume sì.
Fault tolerance	Gratis
Modificabilità	Sì, se dell'architettura interessa solo la parte di comunicazione
Performance (efficienza)	Dipende dal numero di nodi connessi, dalla rete, dagli algoritmi. Per esempio BitTorrent ottimizza scaricando per primo il file/pezzo più raro.
Scalabilità	Gratis

# COORDINATORE DI PROCESSI

---

Disponibilità	Il coordinatore è un punto critico: deve essere replicato se si vuole garantire disponibilità.
Fault tolerance	Occorre specificare compensazione: cosa fare se un server fallisce. Se fallisce il coordinatore: occorre ridirigere su un coordinatore replica.
Modificabilità	Posso modificare liberamente i servers purché non cambino le funzionalità esportate.
Performance e (efficienza)	Il coordinatore deve essere in grado di servire più richieste concorrenti. La performance del processo è limitata dal server più lento. Se non tutti i server sono necessari, si usa un time-out.
Scalabilità	Replicando il coordinatore. Scala sia up che out.



# RIFERIMENTI

---

- Principles Of OOD, Robert C. Martin
  - <http://butunclebob.com/>
- Applying UML and Patterns, Craig Larman