



Programmazione 3 e Laboratorio di Programmazione 3

Pattern MVC

Proff. Angelo Ciaramella – Emanuel Di Nardo

Pattern MVC

- **Model View Controller (MVC)**
 - costruzione di **interfacce grafiche** con Smalltalk-80
- **Applicazione** separa i componenti software
 - funzionalità di **business**
 - logica di **presentazione**
 - **controllo** che utilizzano tali funzionalità
- Tre tipologie di **componenti** che soddisfano tali requisiti
 - **Model**
 - **View**
 - **Controller**



MVC

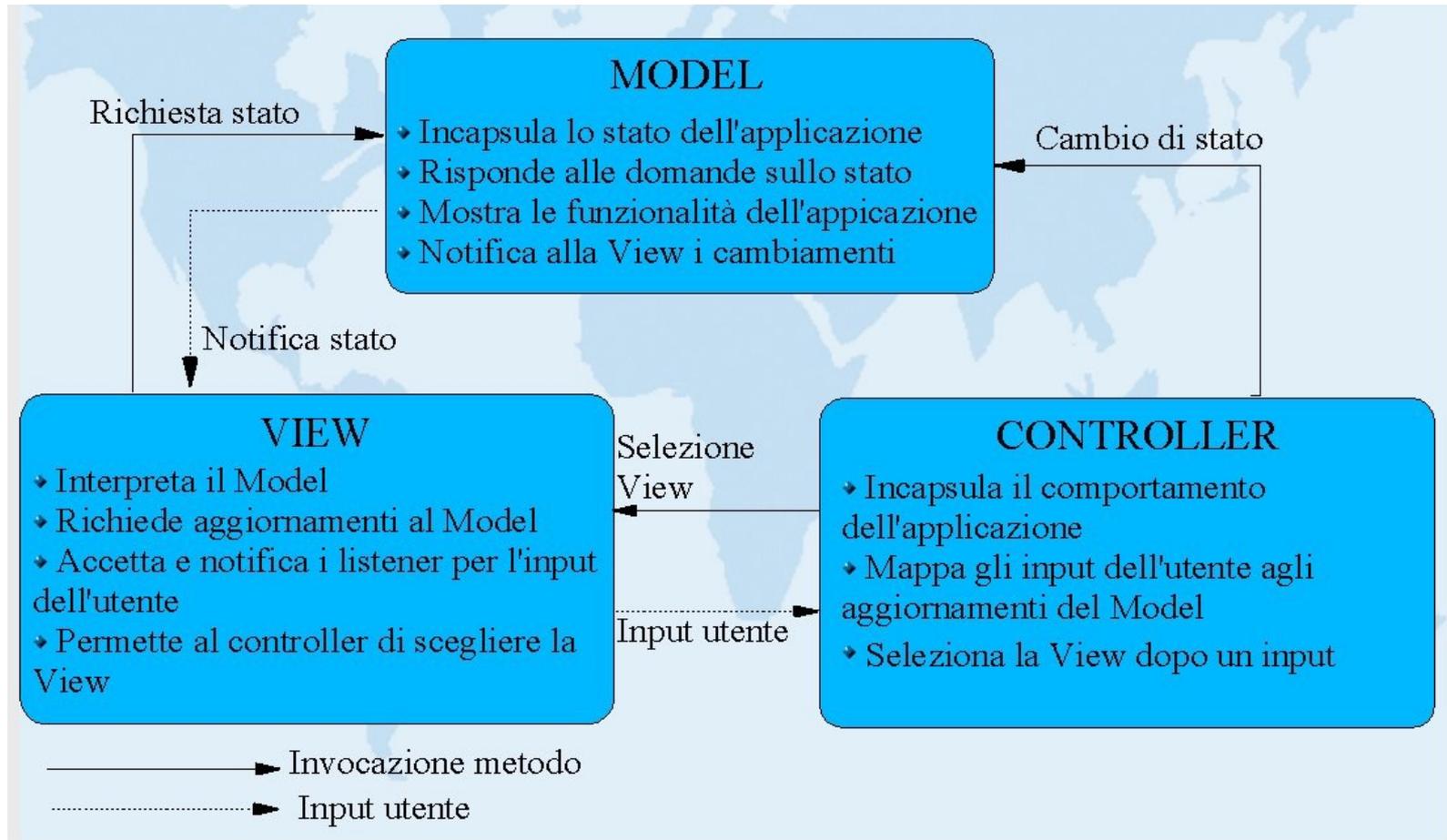


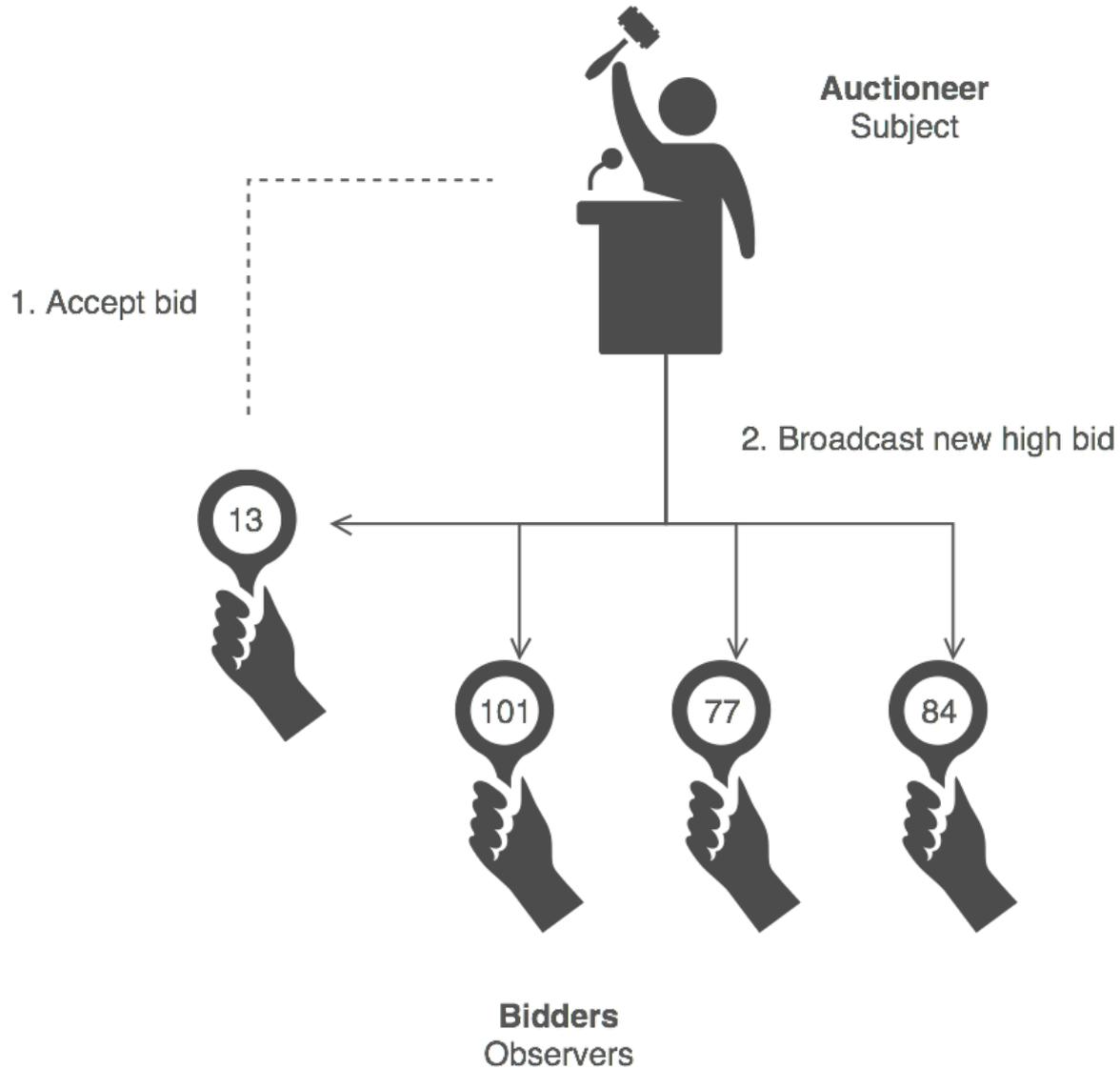
Diagramma di interazione



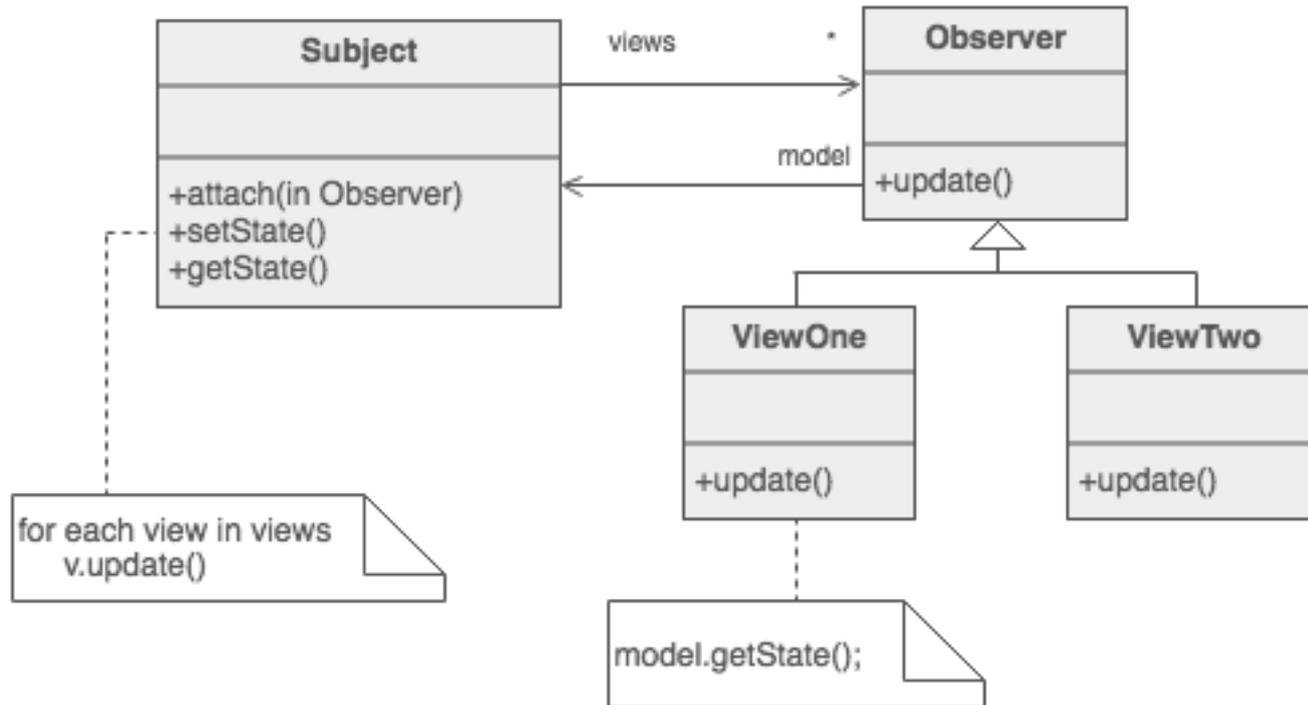
- **View** e **Model** sono relazionati tramite il **pattern Observer**
 - **View** “osserva” il **Model**
- **Observer** caratterizza anche il legame tra **View** e **Controller**
 - la **View** è “osservata” dal **Controller**
- **registrazione dinamica** al runtime dei componenti
- **Strategy**
 - potrebbe semplificare la possibilità di cambiare la mappatura tra gli algoritmi che regolano i processi del **Controller** e le interazioni dell’utente con la **View**



Observer



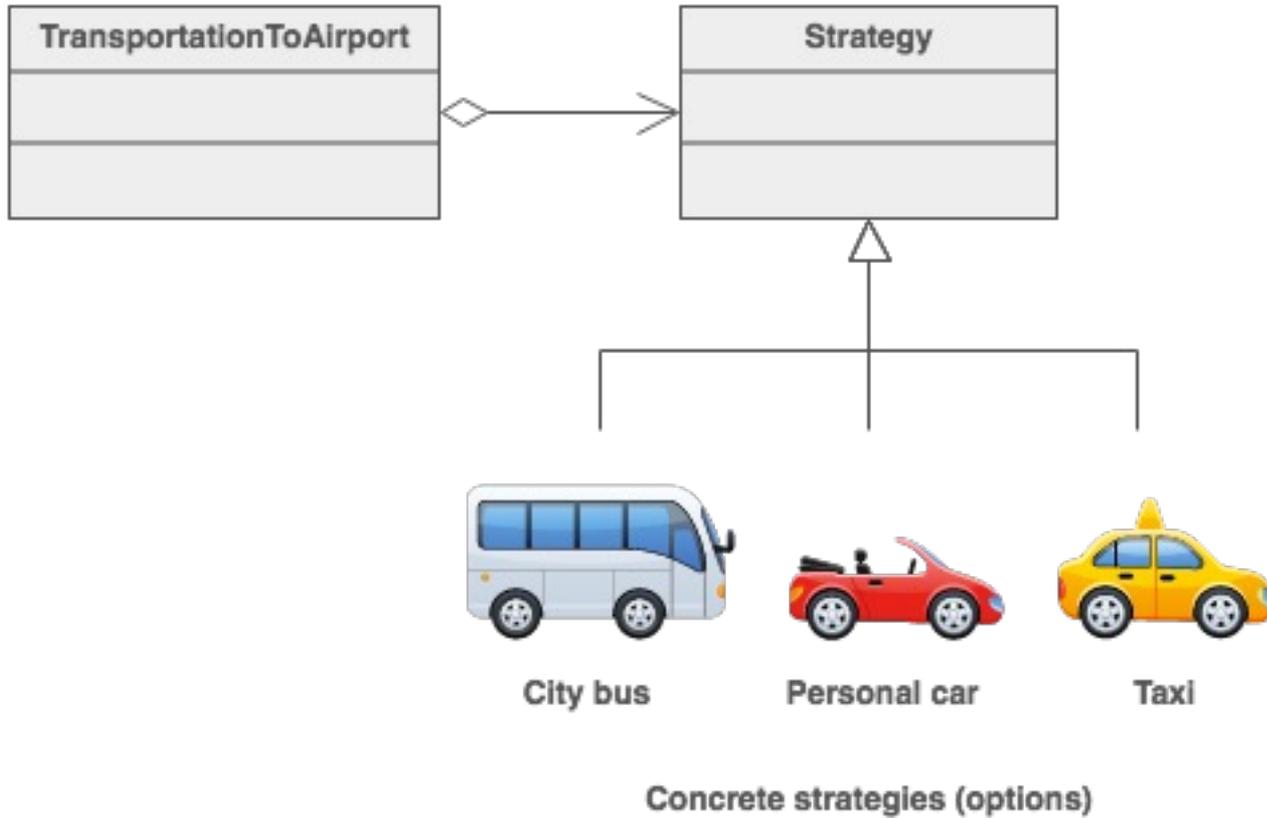
Observer - Struttura



Struttura del pattern Observer



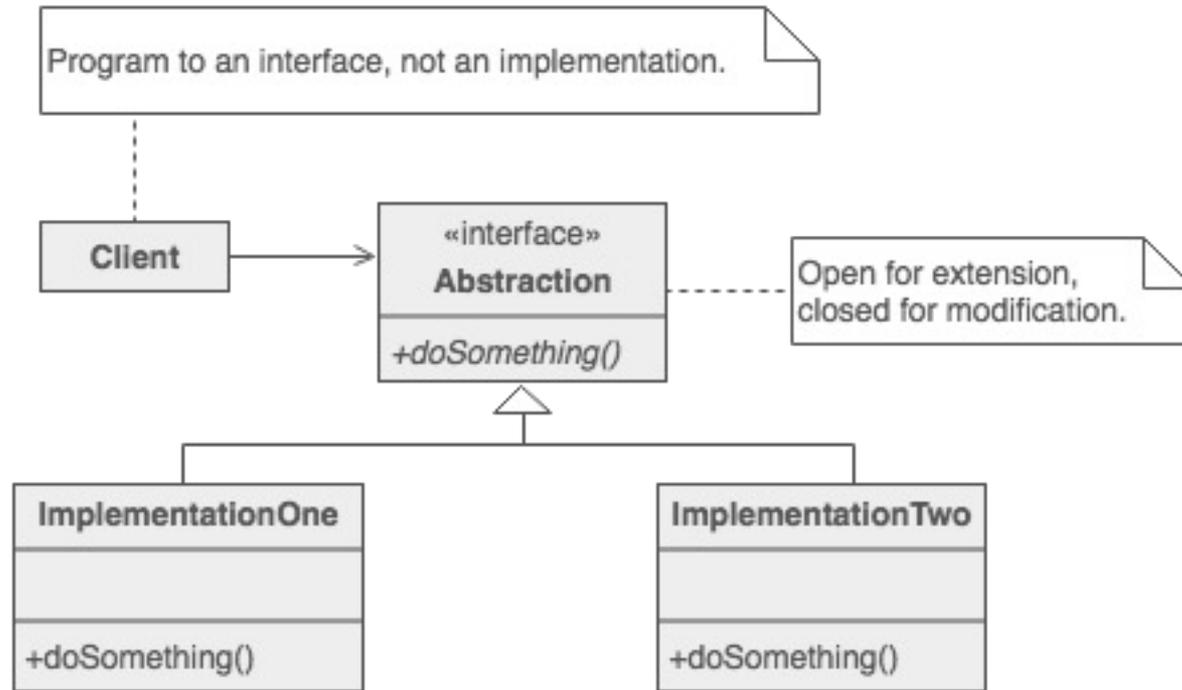
Strategy - Struttura



Struttura del pattern Strategy



Strategy - Struttura



Struttura del pattern Strategy



MVC

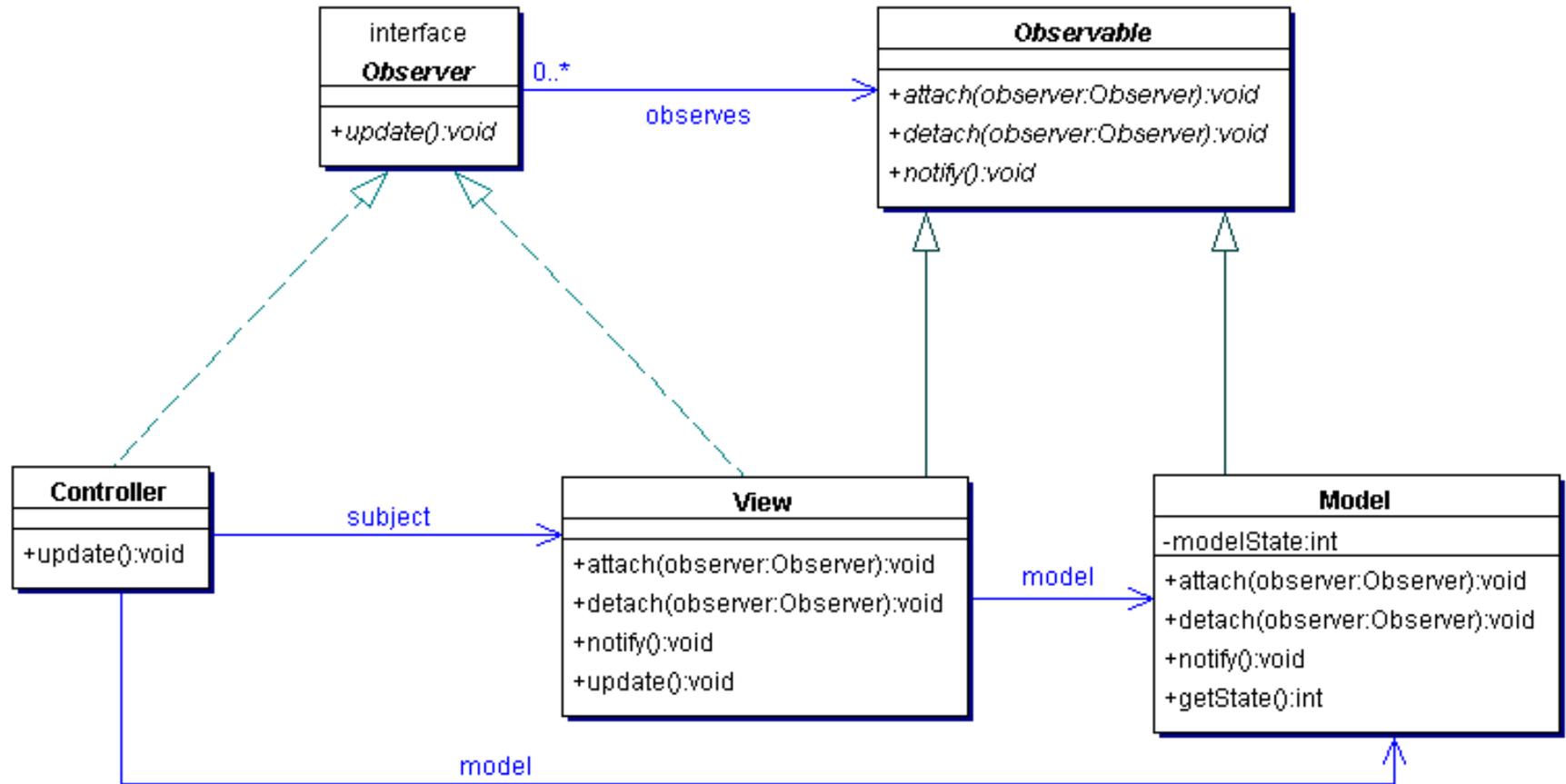
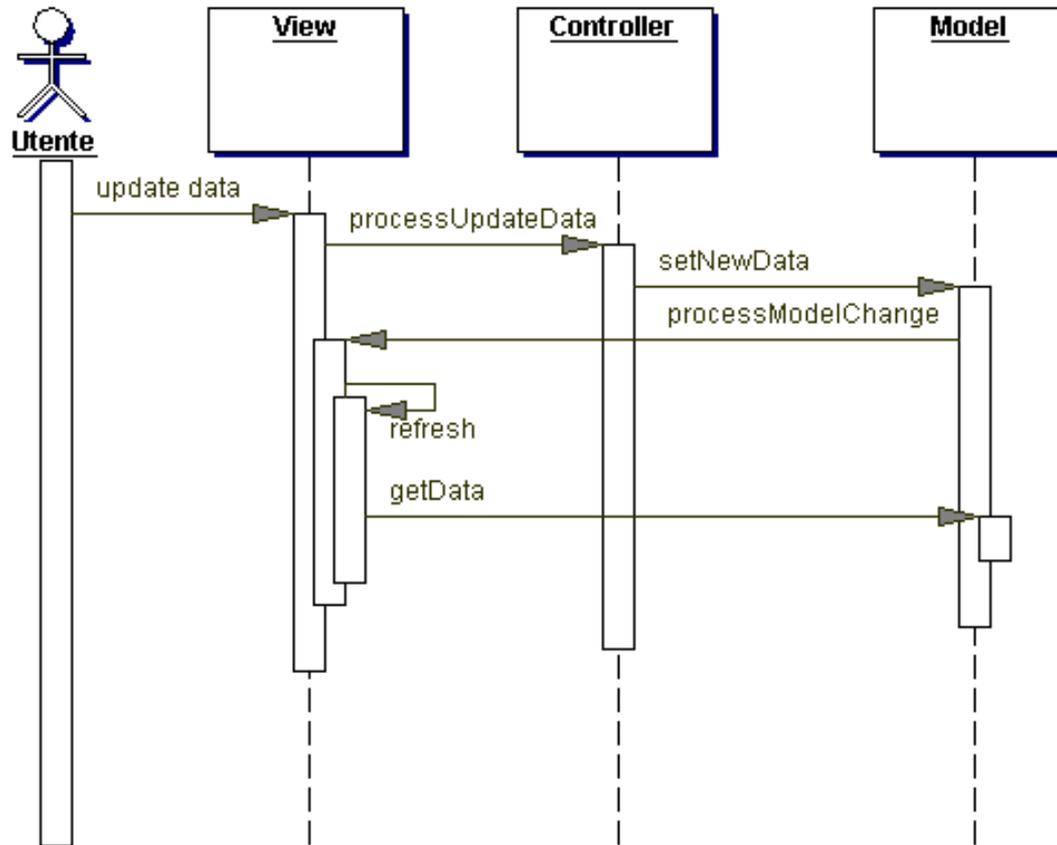


Diagramma delle classi di MVC



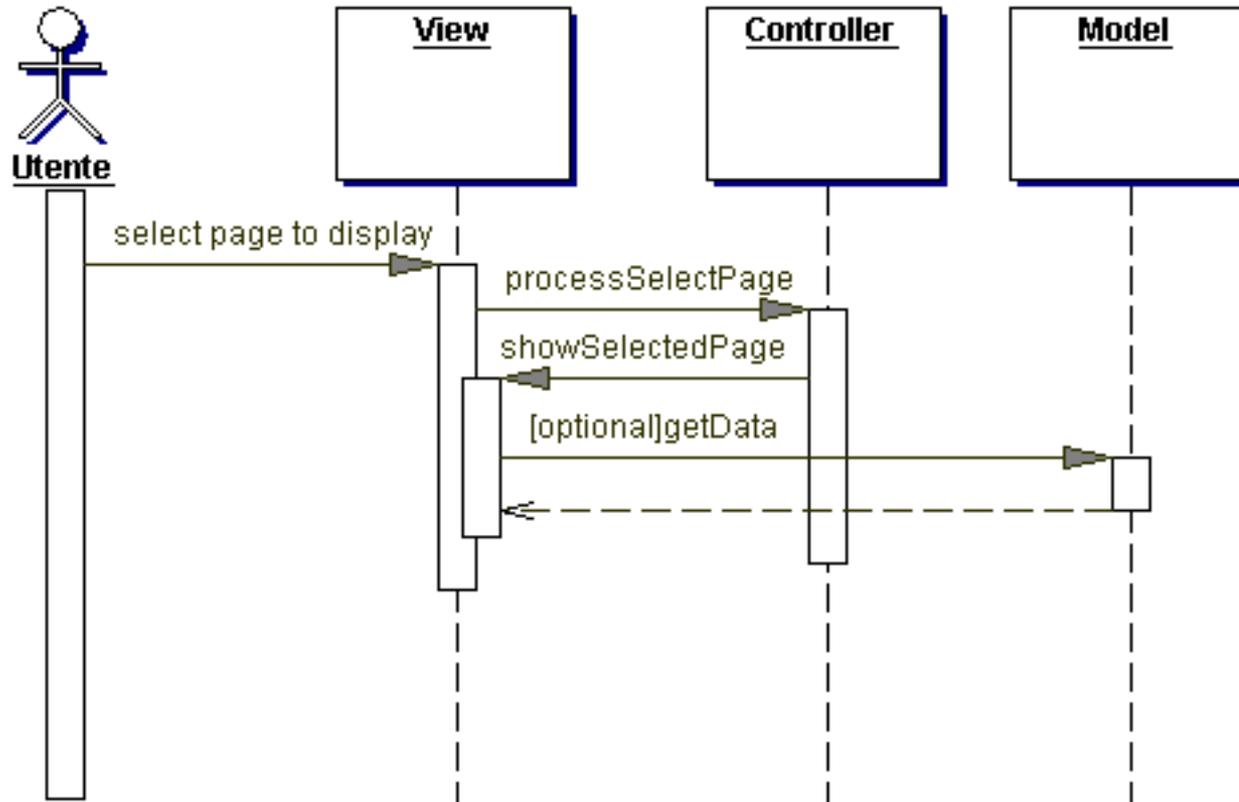
Aggiornamento dati



Scenario aggiornamento dati



Selezione schermata



con Strategy può essere cambiato dinamicamente a runtime

Scenario selezione schermata



Esempio

