

Tecnologia ad oggetti

- Concetti:
 2. Occultamento informazione e implementazione
 3. Conservazione dello stato
 4. Identità degli oggetti
 5. Messaggi

1

2. Occultamento informazione/implementazione

- Un'unità incapsulata può essere analizzata sia dall'esterno ("vista pubblica") che dall'interno ("vista privata")
- Buon incapsulamento: eliminazione, nella vista pubblica, della miriade di dettagli che caratterizzano la vista privata
- Questa eliminazione assume due forme:
 - occultamento delle informazioni (**information hiding**)
 - occultamento dell'implementazione (**implementation hiding**)

Occultamento: *definizione ed esempio*

L'**occultamento delle informazioni** e/o dell'**implementazione** è l'uso dell'incapsulamento per limitare la visibilità esterna di certe informazioni o decisioni di implementazione che sono interne alla struttura di incapsulamento.

- ❑ Internamente, come viene memorizzata una posizione?
- ❑ Quale algoritmo è stato usato per l'implementazione dell'operatore di confronto?

Posizione
<pre>+New(): Posizione +getX(): Integer +setX(_x: Integer) +getY(): Integer +setY(_y: Integer) +moveTo (_direzione: Direzione): Boolean +stampa()</pre>

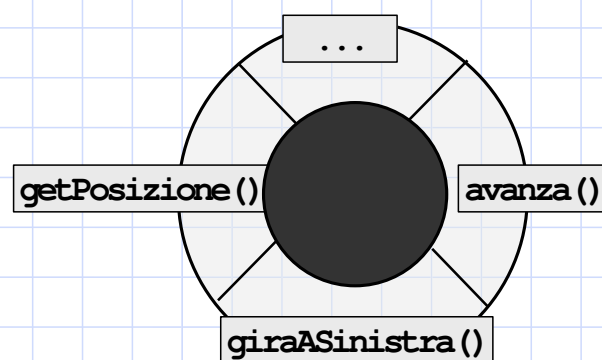
3

Programmazione ad Oggetti - © S. Cicerone, G. Di Stefano

Occultamento: *considerazioni*

- ❑ L'occultamento delle informazioni e dell'implementazione è una tecnica molto efficace per mantenere il controllo sulla complessità del software.
- ❑ Un oggetto appare come una scatola nera all'osservatore esterno: l'osservatore ha una conoscenza completa di ciò che l'oggetto può fare, ma non sa assolutamente nulla di come l'oggetto possa farlo o di come esso sia costruito internamente.

L'oggetto robot visto come una "scatola nera"



4

Programmazione ad Oggetti - © S. Cicerone, G. Di Stefano

Compilazione separata in C++

