

PROGRAMAZIONE ORIENTATA AGLI OGGETTI - MODULO 2

Sommario

Cosa apprenderemo in questo modulo?	2
Modulo 2 – Astrazione	2
Ricapitolando !.....	3

Cosa apprenderemo in questo modulo?

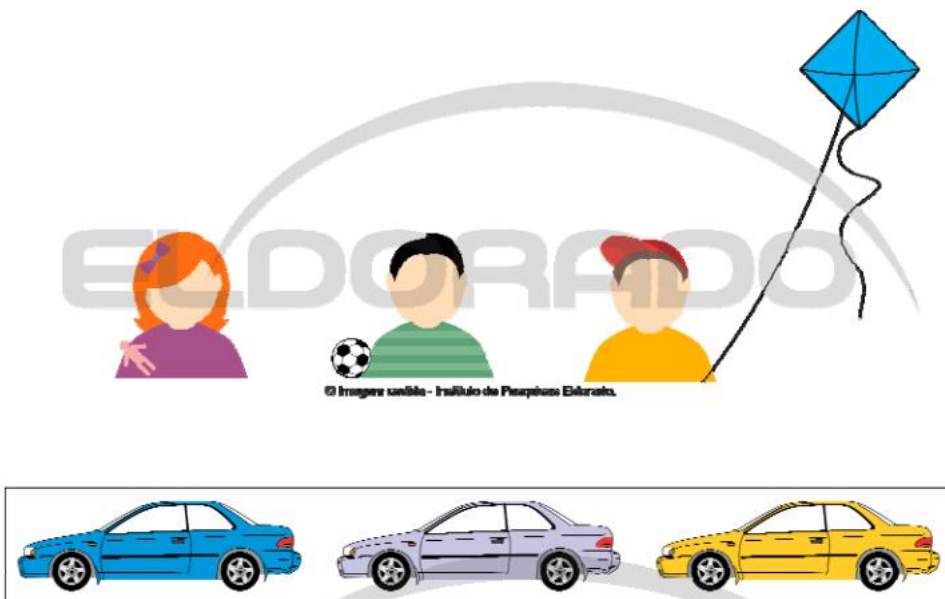
- Cos'è l'astrazione?
- A che serve?
- Differenze tra classi astratte ed interfacce

Modulo 2 – Astrazione

L'astrazione è la capacità e la possibilità di modellare concetti, entità, elementi, problemi e caratteristiche del mondo reale, di uno specifico dominio, prendendo in considerazione solo i dettagli importanti utili a risolvere il problema e scartando ciò che invece non risulta importante nel contesto osservato.

Un esempio classico è dato dal concetto di conto corrente in banca. Ogni banca ha un sistema per la gestione dei propri conti correnti ed anche le proprie regole per manipolarli, ma tutti i conti correnti hanno però caratteristiche in comune tra loro, come ad esempio il numero di identificazione, il numero di agenzia ed il saldo. Inoltre, qualsiasi conto di addebito possiede operazioni standard quali versamenti e l'ottenimento dell'estratto conto. Si noti che stiamo descrivendo un conto corrente con caratteristiche generali, astraendo le specifiche di ciascuna banca.

Fondamentalmente, l'astrazione è un processo mentale attraverso cui ci si concentra solo sugli aspetti rilevanti di un insieme di oggetti, non tenendo conto delle loro differenze. Ad esempio, si noti l'astrazione che si può osservare nella seguente figura, in relazione ai concetti di "bambino" e di "auto".



Ricapitolando !

In questa sezione abbiamo imparato a conoscere **l'astrazione**, uno dei pilastri della programmazione orientata agli oggetti. Vedere l'oggetto sottostante per una sintesi dei punti principali di questo modulo.