

Programmazione Avanzata

Design Pattern: Chain of Responsibility

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

1

Il Pattern Chain of Responsibility

- Il Pattern Chain of Responsibility è un design pattern comportamentale ed è utilizzato per separare il codice che effettua una richiesta da quello che elabora la richiesta.
- Invece di avere una funzione che invoca direttamente un'altra funzione, la prima funzione invia la richiesta ad una catena di destinatari.
 - Il primo destinatario può elaborare la richiesta o passare la richiesta al prossimo destinatario nella catena; il secondo destinatario si comporta allo stesso modo del primo e così via fino a che non viene raggiunto l'ultimo destinatario che può decidere se scartare la richiesta o lanciare un'eccezione.

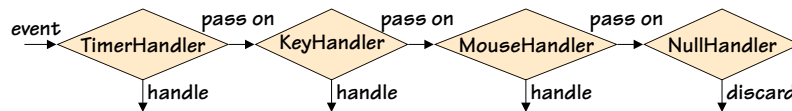
Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

2

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio

- Immaginiamo di avere un'interfaccia utente che riceve un evento da gestire. Alcuni eventi provengono dall'utente, altri dal sistema (ad esempio eventi temporizzati).
- A ciascun evento corrisponde una classe per la sua gestione
- La seguente linea di codice mostra come creare una catena di 4 gestori (ciascun gestore è un'istanza di una diversa classe) per gestire eventi.
 - Siccome gli eventi non gestiti vengono scartati, l'argomento di MouseHandler avrebbe potuto essere None (o non esserci).
 - L'ordine in cui inseriamo i gestori nella catena non dovrebbe essere rilevante perché ogni gestore deve gestire solo l'evento per cui è stato disegnato.

```
handler1 = TimerHandler(KeyHandler(MouseHandler(NullHandler())))
```



Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

3

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio

- Gli eventi sono normalmente gestiti in un loop.
- Nel codice seguente si esce dal loop e si termina l'applicazione se c'è un evento TERMINATE; altrimenti si passa l'evento alla catena che gestisce gli eventi.

```
while True:
    event = Event.next()
    if event.kind == Event.TERMINATE:
        break
    handler1.handle(event)
```

- Nel seguente codice si crea un nuovo gestore di eventi.
- DebugHandler deve essere il primo gestore della catena in quanto è usato per spiare e riportare gli eventi passati alla catena, non per gestirli.
- In alternativa, si può invocare handler2.handle(event) nel loop in alto, in modo da avere, in aggiunta ai normali gestori di eventi, un output di debugging e vedere gli eventi ricevuti.

```
handler2 = DebugHandler(handler1)
```

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

4

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio

- NullHandler serve come classe base per i nostri gestori di eventi e fornisce l'infrastruttura per gestire gli eventi.
- Se un'istanza è creata con un successore allora quando questa istanza riceve un evento, esso passa semplicemente l'evento al successore.
- Se invece l'istanza non ha un successore, l'evento viene scartato.
- Questo è l'approccio standard usato nella programmazione GUI (graphical user interface), sebbene si possa facilmente lanciare l'eccezione per eventi non gestiti.

```
class NullHandler:
    def __init__(self, successor=None):
        self.__successor = successor

    def handle(self, event):
        if self.__successor is not None:
            self.__successor.handle(event)
```

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

5

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio

- Siccome nella classe seguente non viene reimplementato il metodo `__init__()`, viene usato il metodo `__init__()` della classe base e di conseguenza la variabile `self.__successor__` viene creata correttamente.
- La classe `MouseHandler` gestisce solo gli eventi appropriati (cioè, di tipo `Event.MOUSE`) e passa ogni altro tipo di evento al suo successore nella catena, se ve ne è uno.
- Le classi `KeyHandler` e `TimerHandler` (non mostrate) hanno la stessa struttura di `MouseHandler`. Queste classi differiscono solo per il tipo di eventi che gestiscono (ad esempio, `Event.KEYPRESS` e `Event.TIMER`) e il tipo di gestione che svolgono (cioè, stampano messaggi differenti).

```
class MouseHandler(NullHandler):
    def handle(self, event):
        if event.kind == Event.MOUSE:
            print("Click: {}".format(event))
        else:
            super().handle(event)
```

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

6

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio

- La classe `DebugHandler` è diversa dagli altri gestori in quanto non gestisce mai eventi. Il gestore di tipo `DebugHandler` deve essere il primo nella catena.
- Il metodo `__init__` della classe riceve in input un file per scrivere al suo interno il report e quando accade un evento, riporta l'evento e poi lo passa avanti nella catena.

```
class DebugHandler(NullHandler):
    def __init__(self, successor=None, file=sys.stdout):
        super().__init__(successor)
        self.__file = file

    def handle(self, event):
        self.__file.write("*DEBUG*: {}\n".format(event))
        super().handle(event)
```

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

7

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio basato su coroutine

- Un generatore è una funzione o un metodo che contiene una o più espressioni `yield` invece che dei `return`.
- Ogni volta che viene raggiunto un `yield`, viene restituito un valore e l'esecuzione della funzione o del metodo è sospesa con il suo stato intatto.
- Quando la funzione o metodo è nuovamente usata, l'esecuzione riprende dallo statement successivo all'espressione `yield` (maggiori dettagli sui generatori in un gruppo di slide a parte).
- Una `coroutine` usa l'espressione `yield` allo stesso modo di un generatore ma ha un comportamento particolare in quanto esegue un loop infinito e comincia sospesa alla sua prima (e unica, nelle coroutine del nostro esempio) espressione `yield`, in attesa che venga inviato un valore.
- Nel caso vi sia un'unica espressione `yield`, una `coroutine` si comporta nel modo seguente. Se e quando viene inviato un valore con una `send`, la `coroutine` lo riceve come valore dell'espressione `yield` in cui è sospesa in quel momento. La `coroutine` riprende l'esecuzione e può poi fare qualsiasi computazione desideri nel corpo del ciclo e quando ha finito essa cicla ancora e di nuovo sospende l'esecuzione in attesa di un valore da parte dell'espressione `yield`.
 - I valori sono spinti in una `coroutine` invocando il metodo `send()` della `coroutine`.

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

8

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio basato su coroutine

In Python, ogni funzione o metodo che contiene un'espressione `yield` è un generatore.

Un generatore può essere trasformato in una coroutine mediante il decoratore `@coroutine` e mediante l'uso di un loop infinito.

```
def coroutine(function):
    @functools.wraps(function)
    def wrapper(*args, **kwargs):
        generator = function(*args, **kwargs)
        next(generator)
        return generator
    return wrapper
```

- La funzione `wrapper` invoca `function` una sola volta e cattura il generatore prodotto nella variabile `generator`.
- La funzione `wrapper` invoca poi `next(generator)` per arrivare alla prima espressione `yield` del generatore e restituisce il generatore. Questo generatore è una coroutine pronta per ricevere un valore alla sua prima (o unica) espressione `yield`.

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

9

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio basato su coroutine

Siccome possiamo sia ricevere che inviare valori ad una coroutine, possiamo usare questi valori per creare delle pipeline, quali le catene per gestire gli eventi.

Non abbiamo più bisogno di `successor` perché ora possiamo usare la sintassi del generatore Python.

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

10

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio basato su coroutine

```
pipeline = key_handler(mouse_handler(timer_handler()))
```

```
while True:
    event = Event.next()
    if event.kind == Event.TERMINATE:
        break
    pipeline.send(event)
```

- Come nell'approccio di prima, una volta che la catena è pronta a gestire eventi, essi vengono gestiti in un loop.
- Poiché ogni funzione è una coroutine (una funzione generatrice) essa ha il metodo send
- Ogni volta che c'è un evento da gestire, esso è inviato con send alla pipeline.
- Nell'esempio in alto, l'evento sarà inviato inizialmente alla coroutine key_handler() .
- Come nell'approccio di prima , l'ordine dei gestori non è importante.

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

11

Il Pattern Chain of Responsibility: esempio basato su coroutine

```
@coroutine
def key_handler(successor=None):
    while True:
        event = (yield)
        if event.kind == Event.KEYPRESS:
            print("Press: {}".format(event))
        elif successor is not None:
            successor.send(event)
```

```
@coroutine
def debug_handler(successor, file=sys.stdout):
    while True:
        event = (yield)
        file.write("*DEBUG*: {}\n".format(event))
        successor.send(event)
```

Programmazione Avanzata a.a. 2020-21
A. De Bonis

12