
Software-Entwurfsmuster

- benennen wiederkehrende Probleme und Lösungen
- dienen dem Austausch von Erfahrungen
- Wiederverwendung von Erfahrung wo Wiederverwendung von Code versagt
- sehr abstrakt, daher häufig wiederverwendbar

Bestandteile von Entwurfsmustern

- Name
- Problemstellung
- Lösung
- Konsequenzen
- (Implementierungshinweise)

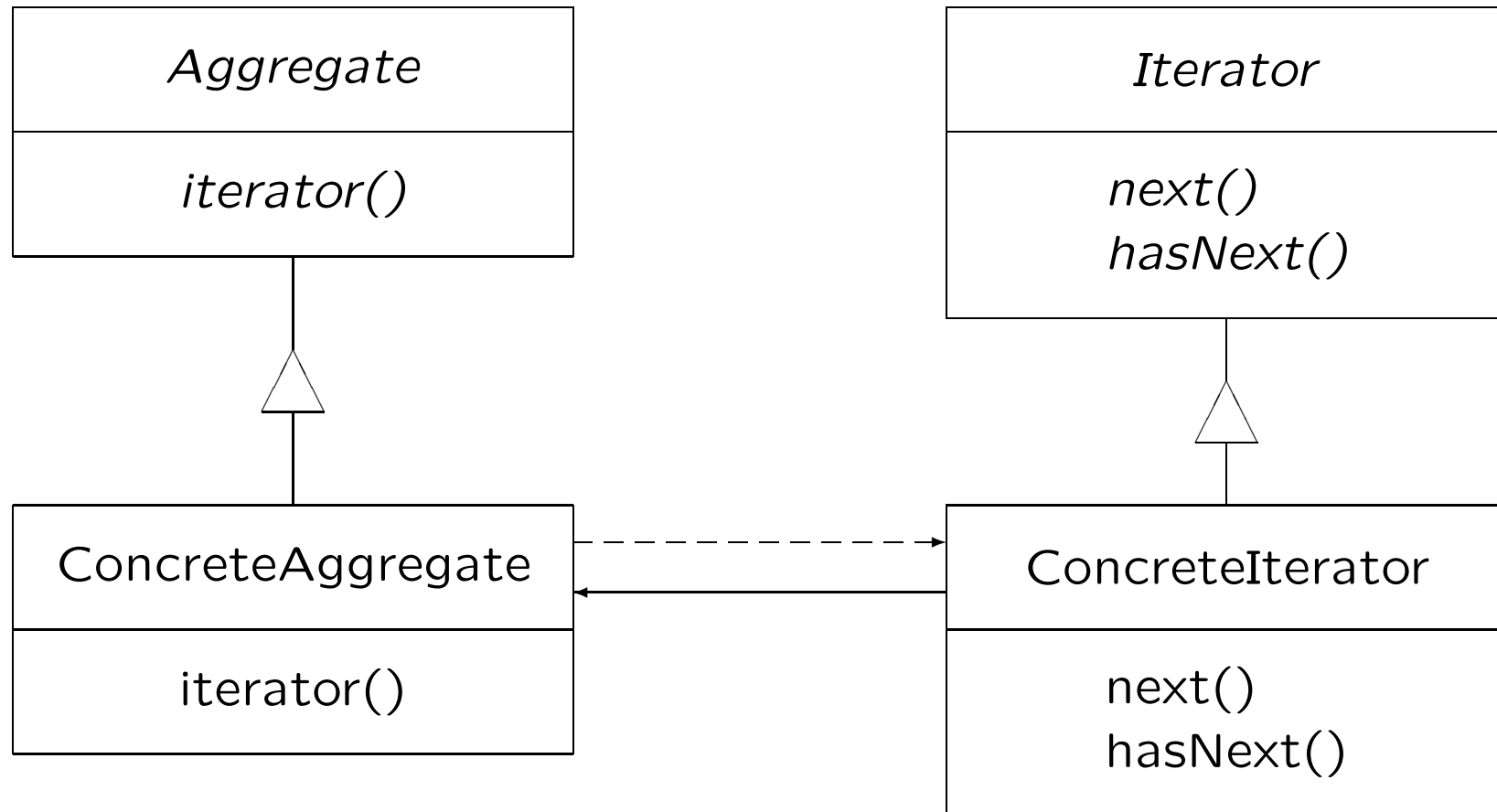
Iterator (Cursor)

Zweck: sequentieller Zugriff auf Elemente eines Aggregats

Anwendungsgebiete:

- Zugriff auf Aggregatinhalt
innere Darstellung bleibt gekapselt
- mehrere Abarbeitungen des Aggregatinhalts
- einheitliche Schnittstelle für Abarbeitung verschiedener Aggregatstrukturen (polymorphe Iterationen)

Iterator: Struktur



Iterator: Eigenschaften

- unterstützen unterschiedliche Arten der Abarbeitung von Aggregaten (mehrere Iteratorklassen pro Aggregatklasse)
- vereinfachen Schnittstelle von *Aggregate*
- mehrere gleichzeitige Abarbeitungen möglich

Iterator: Implementierungshinweise

- externe Iteratoren flexibler, aber weniger einfach
extern: Anwender holt nächstes Element (siehe Beispiele)
intern: Iterator wendet Operation auf alle Elemente an
- interne Iteratoren besser wenn Beziehungen zwischen Elementen bei Abarbeitung zu berücksichtigen sind
- Algorithmus zum Durchwandern des Aggregats in Aggregat oder Iterator definiert (innere Klassen für beides)
- Aggregatänderungen während der Abarbeitung berücksichtigen (robuster Iterator)
- auch auf leeren Aggregaten brauchbar

Factory Method (Virtual Constructor)

Zweck: Definition einer Schnittstelle für Objekterzeugung

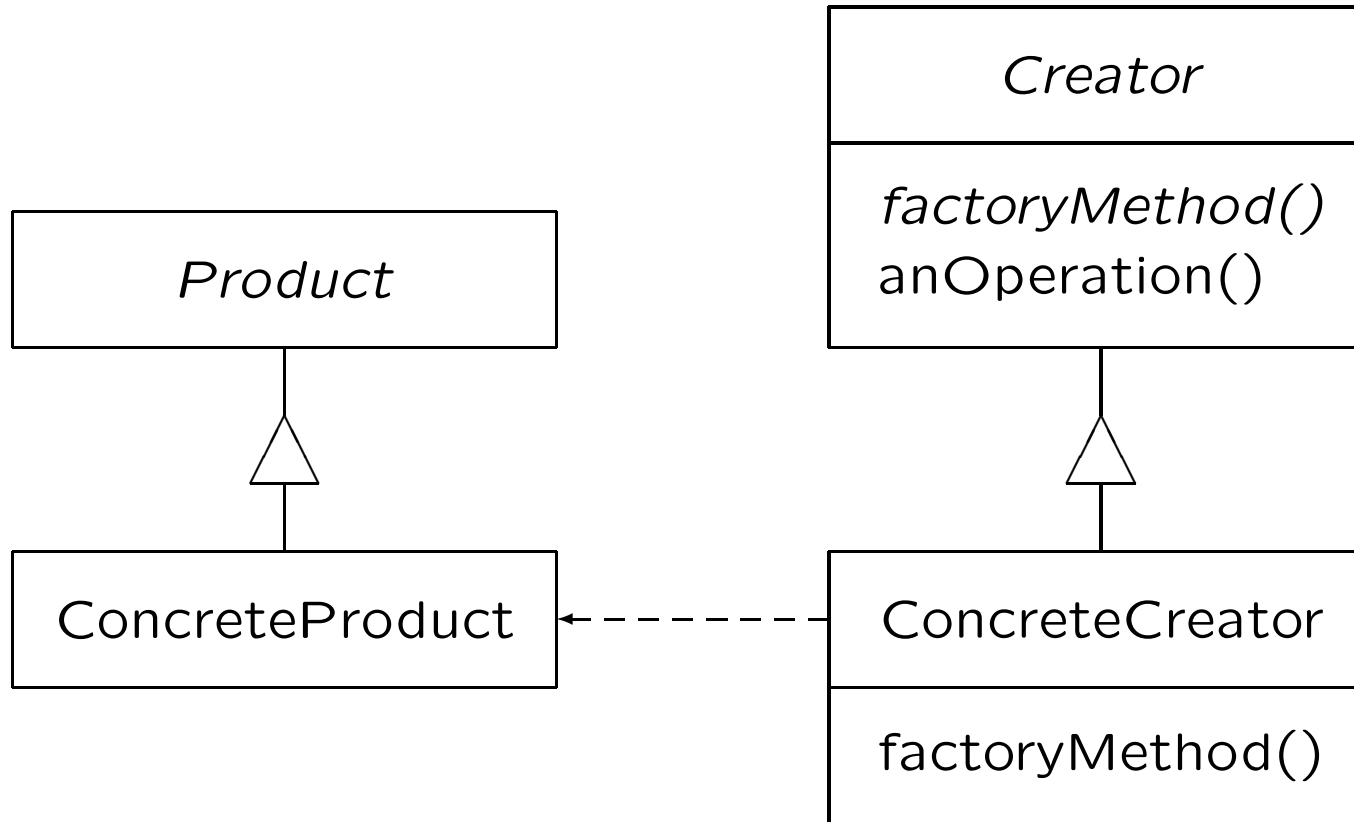
Anwendungsgebiete:

- Klasse neuer Objekte bei Objekterzeugung unbekannt
- Unterklassen sollen Klasse neuer Objekte bestimmen
- Klassen delegieren Verantwortlichkeiten an Unterklassen
(Wissen um Unterklasse soll lokal bleiben)

Factory Method: Beispiel 1

```
abstract class Document { ... }
class Text extends Document { ... }
... // classes Picture, Video, ...
abstract class DocCreator {
    abstract Document create();
}
class TextCreator extends DocCreator {
    Document create() { return new Text(); }
}
... // classes PictureCreator, VideoCreator, ...
class NewDocManager {
    private DocCreator c = ...;
    public void set (DocCreator c) { this.c = c; }
    public Document newDoc() { return c.create(); }
}
```

Factory Method: Struktur



Factory Method: Eigenschaften

- Anknüpfungspunkte (hooks) für Unterklassen \Rightarrow flexibel
Entwicklung von Unterklassen vereinfacht
- verknüpfen parallele Klassenhierarchien
(Creator-Hierarchie mit Product-Hierarchie)

Beispiel: `generiereFutter` vom Typ `Futter` in `Tier` (abstr.)
erzeugt in `Rind` neue Instanz von `Gras`
und in `Tiger` neue Instanz von `Fleisch`

- oft große Anzahl an Unterklassen nötig

Factory Method: Beispiel 2

Anwendung einer Factory Method für lazy initialization

```
abstract class Creator {
    private Product product = null;
    protected abstract Product createProduct();
    public Product getProduct() {
        if (product == null)
            product = createProduct();
        return product;
    }
}
```

ConcreteProduct kann in Java nicht als Typparameter angegeben werden (da nach `new` kein Typparameter erlaubt)

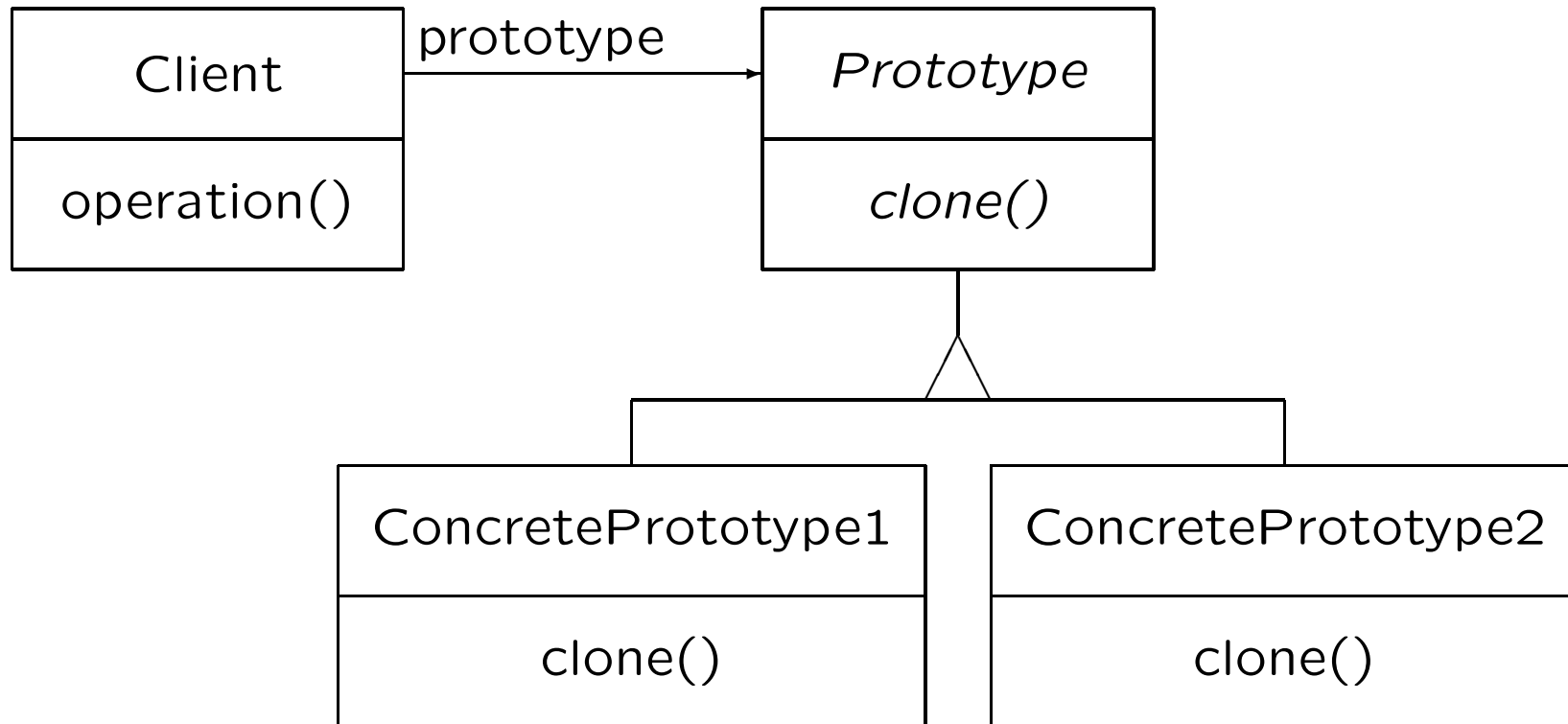
Prototype

Zweck: Prototyp-Objekt spezifiziert Art eines neuen Objekts
Objekterzeugung durch Kopieren des Prototyps

Anwendungsgebiete:

- Klasse des neuen Objekts erst zur Laufzeit bekannt
- Creator-Hierarchie parallel zu Product-Hierarchie (also Factory Method) soll vermieden werden
- jede Instanz hat einen von wenigen Zuständen
⇒ Kopieren des Prototyps im gewünschten Zustand einfacher als Konstruktoraufruf

Prototype: Struktur



Prototype: Eigenschaften

- verstecken Product-Klassen vor Anwendern
geänderte Product-Klassen beeinflussen Anwender nicht
- Prototypmenge dynamisch änderbar (Klassenstrukt. nicht)
- Prototypen dynamisch änderbar (Klassen nicht)
in hochdynamischen Systemen: Verhalten durch
Objektkomposition statt Klassendefinition festlegbar
- vermeiden große Anzahl an Unterklassen
- erlauben dynamische Konfiguration von Programmen auch
in Sprachen wie C++

Prototype: Implementierungshinweise

- `clone` in Java für flache Kopien in `Object` vordefiniert (verwendbar wenn `Cloneable` implementiert)
- Erzeugen tiefer Kopien schwierig — zyklische Strukturen
- Prototyp-Manager zur Verwaltung der Prototypen
- `clone` hat keine (geeigneten) Parameter, daher oft Initialisierungsmethoden nötig
- von dynamischen Sprachen direkt unterstützt