

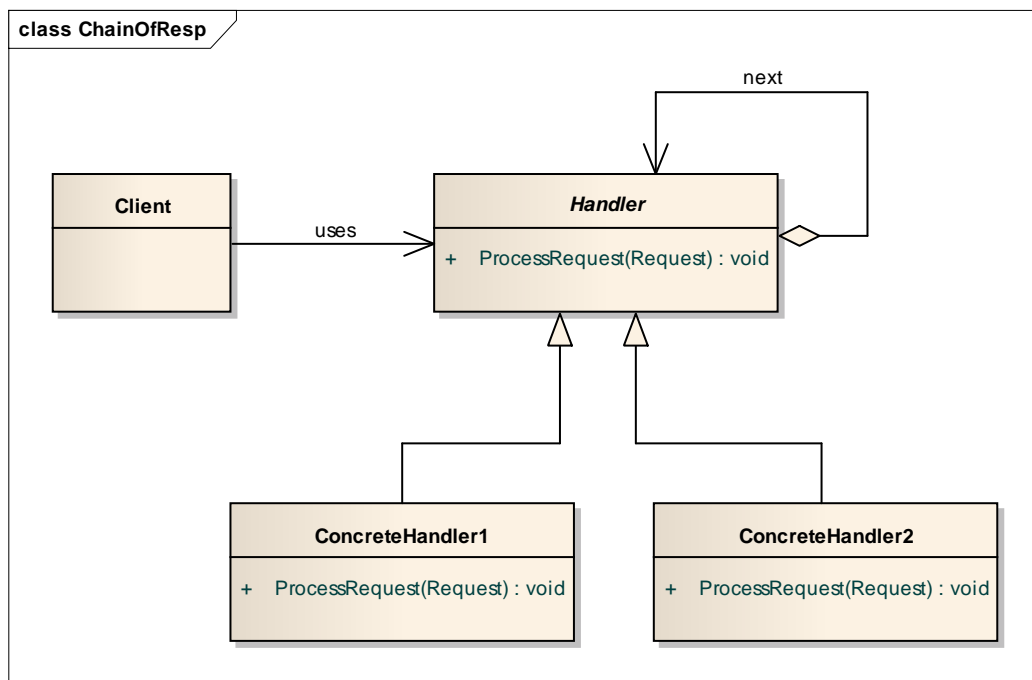
Projektowanie obiektowe oprogramowania

Wykład 8 – wzorce czynnościowe (2)

Wiktor Zychła 2012

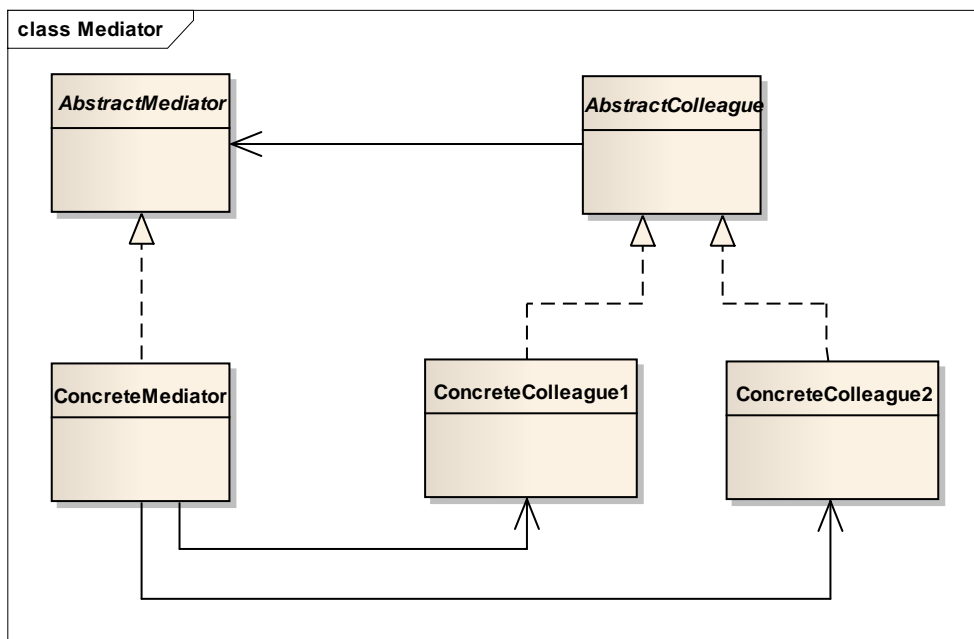
1 Chain of Responsibility

Motto: uniknięcie związania obiektu wysyłającego żądanie z konkretnym odbiorcą w sytuacji gdy zbiór możliwych odbiorców jest dynamiczny
Kожarzyć: łańcuch odbiorców



2 Mediator

Motto: Koordynator współpracy ściśle określonej grupy obiektów – dzięki niemu one nie odwołują się do siebie wprost (nie muszą nic o sobie wiedzieć)
Kожarzyć: niby Observer bo też „powiadomienia”, ale nie – zbiór współpracujących obiektów jest tu ściśle określony
Przykład z życia: typowe okienka GUI są mediatorami (w środku okienka – Mediator, pomiędzy okienkami – Observer)



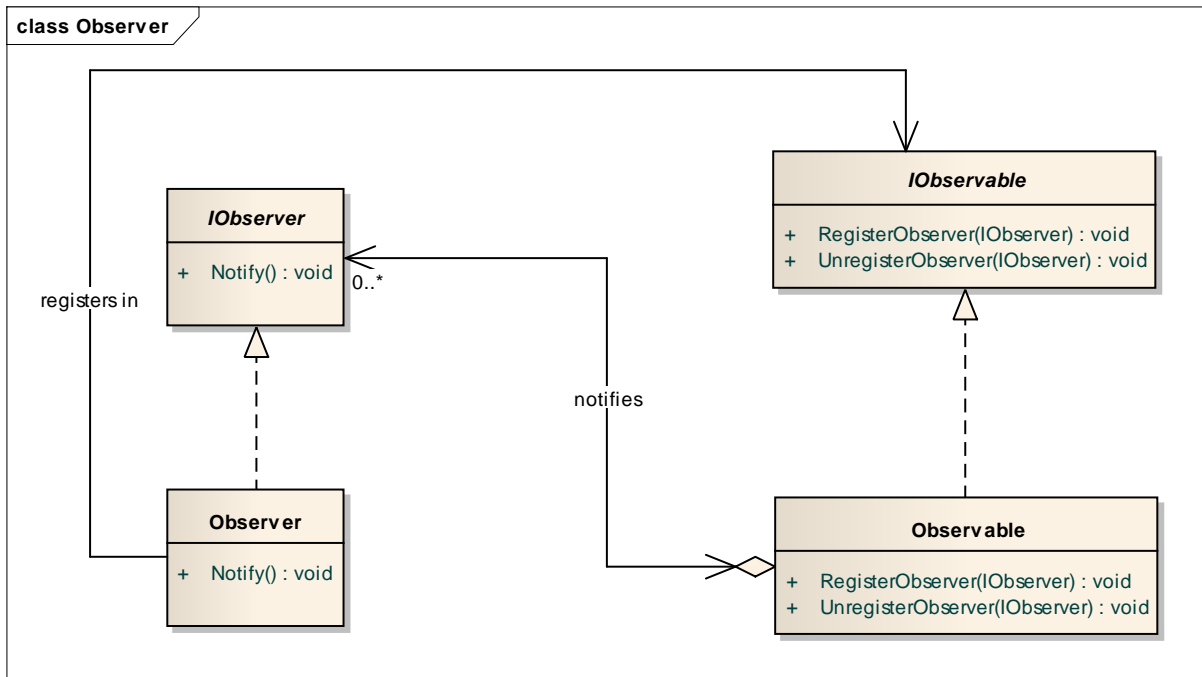
3 Observer

Motto: powiadamianie zainteresowanych o zmianie stanu, dzięki czemu nie odwołują się one do siebie wprost.

Kojarzyć: zdarzenia w C#

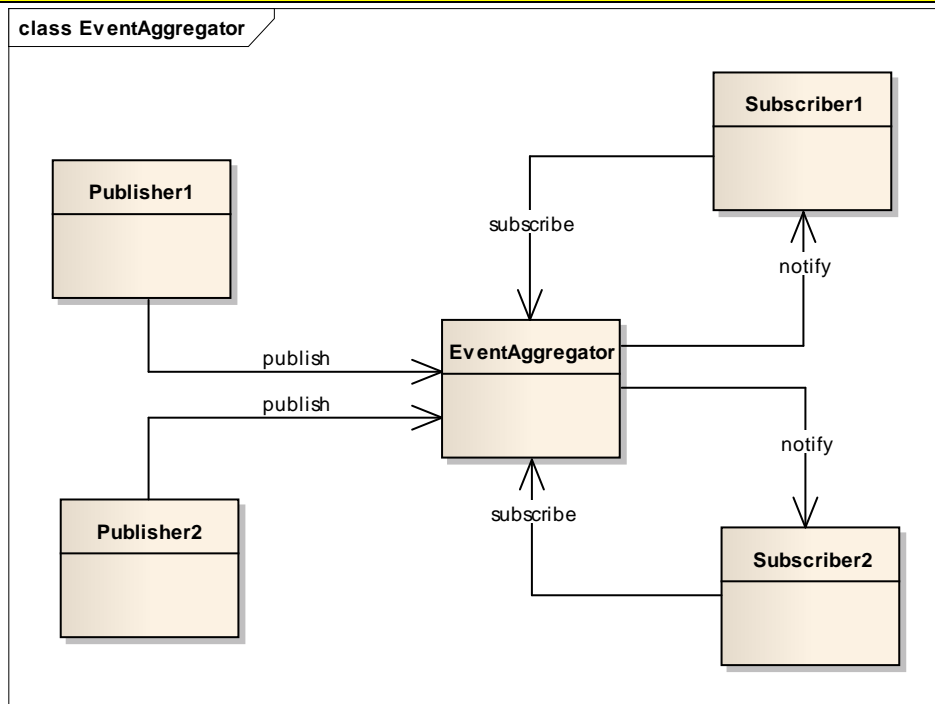
Przykład z życia: architektura aplikacji oparta o powiadomienia między różnymi widokami (w środku okienka – Mediator, pomiędzy okienkami – Observer)

Jeszcze inaczej – Observer ujednolica interfejs „Colleagues” Mediatora, dzięki czemu obsługuje dowolną liczbę „Colleagues”



4 Event Aggregator

Motto: rozwiąż problem Observera ogólniej – jeden raz dla różnych typów powiadomień
 Kожарzyć: ogólniejszy Observer, hub komunikacyjny (Observer zaimplementowany jako „słownik list” słuchaczy indeksowany typem powiadomienia)
 Uwaga: jeden z ważniejszych wzorców **dobrej architektury** aplikacji



5 Memento

Motto: Zapamiętaj i udostępniaj stan obiektu

Uwaga: stan obiektu i stan pamiętki nie muszą być takie same. W szczególności duże obiekty mogą tworzyć małe, przyrostowe pamiętki

Kojarzyć z: Undo/Redo

