

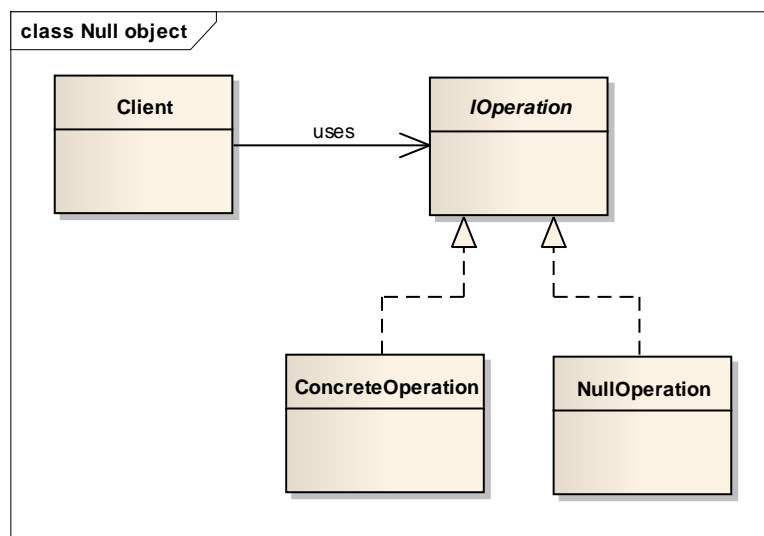
Projektowanie obiektowe oprogramowania

Wykład 6 – wzorce czynnościowe

Wiktor Zychła 2013

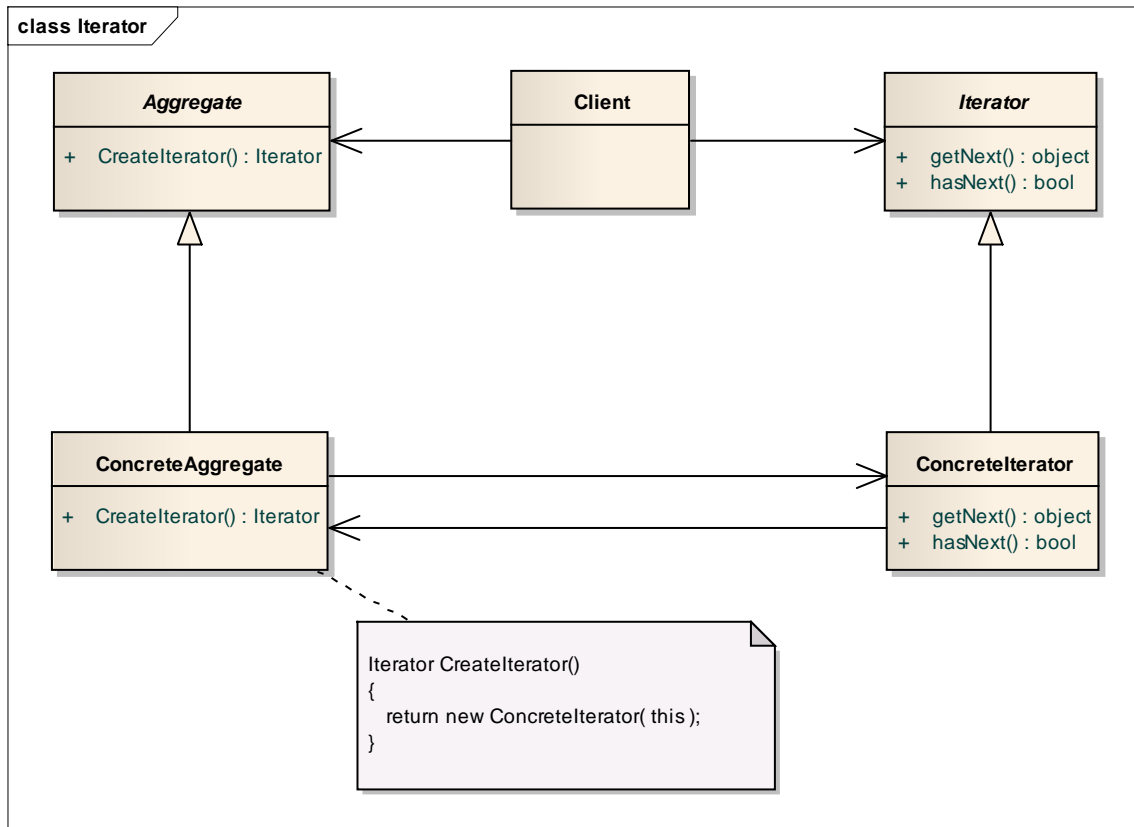
1 Null Object

Motto: pusta implementacja zwalniająca klienta z testów **if** na *null*



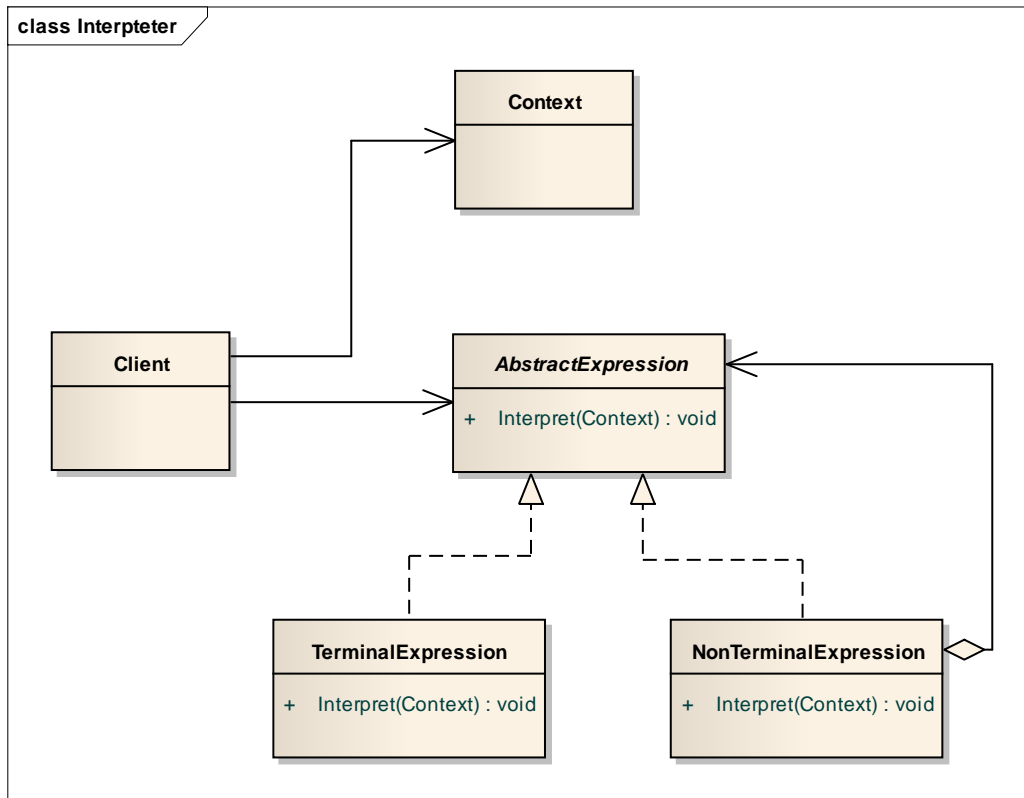
2 Iterator

Motto: sekwencyjny dostęp do obiektu zagregowanego bez ujawniania jego struktury
Kojarzyć: *IEnumerator*, *IEnumerable*



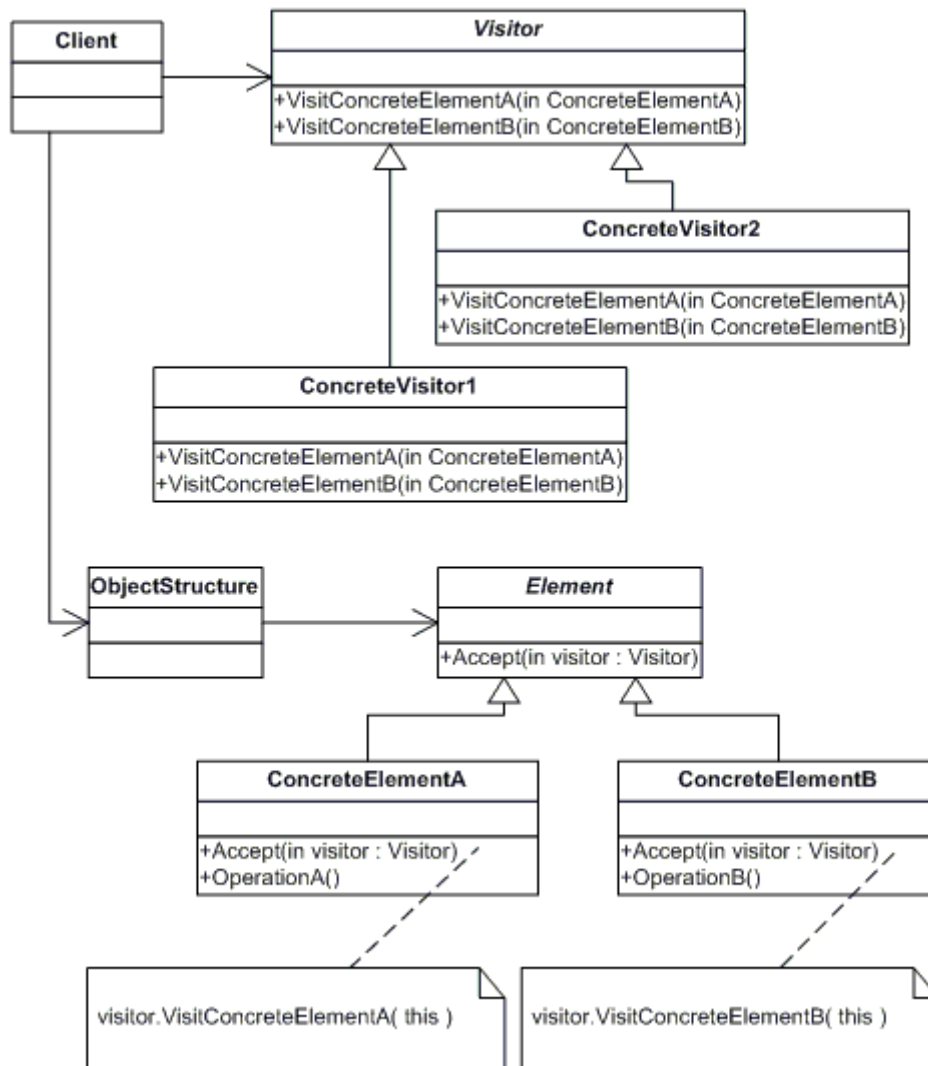
3 Interpreter (Little Language)

Motto: reprezentacja gramatyki języka i jego interpretera
 Kожарzyć: kompozyt z interpreterem



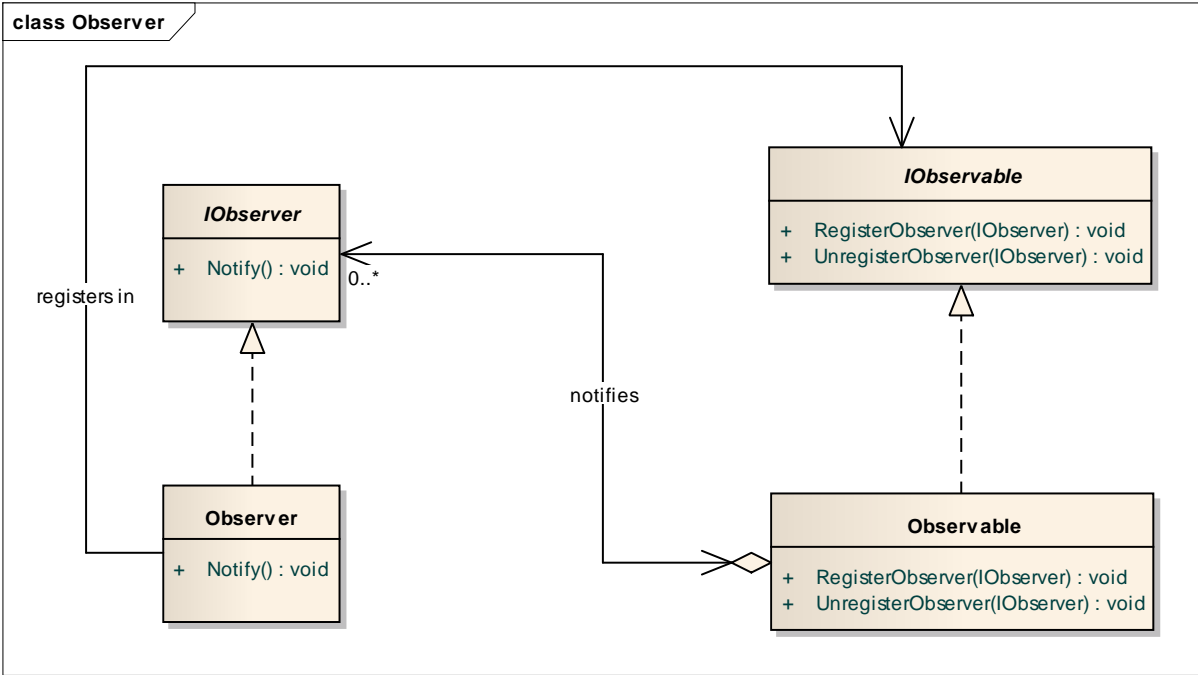
4 Visitor

Motto: definiowanie nowej operacji bez modyfikowania interfejsu
 Kojarzyć: TreeVisitor, ExpressionVisitor



5 Observer

Motto: powiadamianie zainteresowanych o zmianie stanu



6 Event Aggregator

Motto: rozwiąż problem komunikacji publish/subscribe
 Kожарzyć: ogólniejszy Observer

