

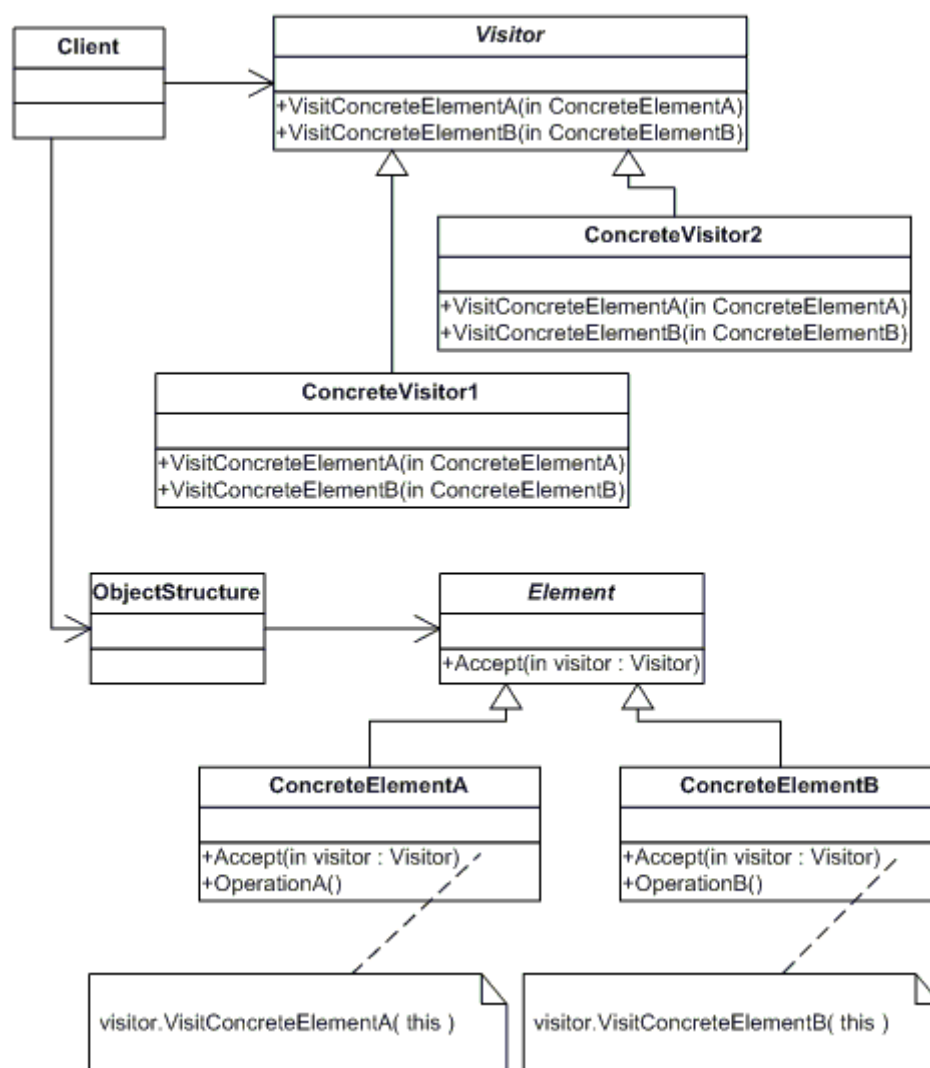
Projektowanie obiektowe oprogramowania

Wykład 6 – wzorce czynnościowe

Wiktor Zychła 2017

1 Od Composite structure do Visitor

Motto: definiowanie nowej operacji bez modyfikowania interfejsu
Kojarzyć: TreeVisitor z wykładu, ExpressionVisitor z biblioteki standardowej .NET



1.1 Implementacja strukturalna

Uwaga! To pierwszy tak złożony wzorec jaki poznajemy, dlatego warto mieć pod ręką przykład implementacji strukturalnej.

```

class Program
{
    static void Main( string[] args )
    {
        CompositeStructure cs = new CompositeStructure();
        cs.AddElement( new ConcreteElementA() );
        cs.AddElement( new ConcreteElementA() );
        cs.AddElement( new ConcreteElementB() );

        ConcreteVisitor1 cv1 = new ConcreteVisitor1();
        ConcreteVisitor2 cv2 = new ConcreteVisitor2();

        cs.Accept( cv1 );
        cs.Accept( cv2 );

        Console.ReadLine();
    }
}

public abstract class Element
{
    public abstract void Accept( Visitor v );
}

public class ConcreteElementA : Element
{
    public override void Accept( Visitor v )
    {
        v.VisitConcreteElementA( this );
    }
}

public class ConcreteElementB : Element
{
    public override void Accept( Visitor v )
    {
        v.VisitConcreteElementB( this );
    }
}

public class CompositeStructure
{
    private List<Element> elements = new List<Element>();
    public void AddElement( Element e )
    {
        this.elements.Add( e );
    }

    public void Accept( Visitor v )
    {
        foreach (var e in elements)
            e.Accept( v );
    }
}

public abstract class Visitor
{

```

```

public abstract void VisitConcreteElementA( ConcreteElementA elem );
public abstract void VisitConcreteElementB( ConcreteElementB elem );
}

public class ConcreteVisitor1 : Visitor
{
    public override void VisitConcreteElementA( ConcreteElementA elem )
    {
        Console.WriteLine( "cv1 visiting A" );
    }

    public override void VisitConcreteElementB( ConcreteElementB elem )
    {
        Console.WriteLine( "cv1 visiting B" );
    }
}

public class ConcreteVisitor2 : Visitor
{
    public override void VisitConcreteElementA( ConcreteElementA elem )
    {
        Console.WriteLine( "cv2 visiting A" );
    }

    public override void VisitConcreteElementB( ConcreteElementB elem )
    {
        Console.WriteLine( "cv2 visiting B" );
    }
}

```

Podstawowy problem tak skonstruowanej struktury to jej złożoność. Studenci, którzy już rozumieją na czym polega Visitor pytają często „po co jest cała część akceptowania struktury Visitora w elementach struktury kompozytowej? Dlaczego nie wystarczy sama hierarchia Visitorów?”

Odpowiedzi na to pytanie udzielimy na wykładzie – wszystko zależy od tego **gdzie** znajduje się wiedza o tym jak należy przeglądać strukturę kompozytu. Sam Visitor potrafi obsłużyć różne typy elementów struktury kompozytowej, ale czy nawigacja **pomiędzy** elementami to odpowiedzialność Visitora czy raczej samego kompozytu?

W praktyce dobrze jest rozumieć różnice między tymi dwoma implementacjami i umieć refaktoryzować kod z jednej implementacji do drugiej. Dlatego prześledzimy oba warianty na przykładzie kompozytu - drzewa binarnego.

Punktem wyjścia do obu implementacji jest ten sam początkowy kod:

```

public class MainClass
{
    Tree root = new TreeNode()
    {
        Left = new TreeNode()
        {
            Left = new TreeLeaf() { Value = 1 },
            Right = new TreeLeaf() { Value = 2 },

```

```

    },
    Right = new TreeLeaf() { Value = 3 }
};
}

public abstract class Tree
{
}

public class TreeNode : Tree
{
    public Tree Left { get; set; }
    public Tree Right { get; set; }
}

public class TreeLeaf : Tree
{
    public int Value { get; set; }
}

```

1.2 Visitor nie znający szczegółów implementacji struktury kompozytowej

Jeżeli odpowiedzialność za przeglądanie struktury kompozytu spoczywa na samym kompozycie, to Visitory nie muszą w ogóle wiedzieć jak wygląda „wnętrze” struktury kompozytowej i wtedy mamy taki podział odpowiedzialności między strukturą kompozytową a Visitorami jak na diagramie strukturalnym, ponieważ implementacja „odwiedzania” struktury, zawarta w kompozycie, deleguje „odwiedzanie” poszczególnych typów struktury do odpowiednich metod visitora (czyli mówiąc technicznie, potrzebne są zarówno metody **Visit** w Visitorach jak i metody **Accept** w elementach struktury kompozytowej).

```

public abstract class Tree
{
    public virtual void Accept( TreeVisitor visitor )
    {
    }
}

public abstract class TreeVisitor
{
    public abstract void VisitNode( TreeNode node );
    public abstract void VisitLeaf( TreeLeaf leaf );
}

```

Pełny przykład:

```

public class MainClass
{
    public static void Main()
    {
        Tree root = new TreeNode()

```

```

    {
        Left = new TreeNode()
        {
            Left = new TreeLeaf() { Value = 1 },
            Right = new TreeLeaf() { Value = 2 },
        },
        Right = new TreeLeaf() { Value = 3 }
    };

    SumTreeVisitor visitor = new SumTreeVisitor();

    root.Accept( visitor );

    Console.WriteLine( "Suma wartości na drzewie to {0}", visitor.Sum );
    Console.ReadLine();
}
}

public abstract class Tree
{
    public virtual void Accept( TreeVisitor visitor )
    {
    }
}

public class TreeNode : Tree
{
    public Tree Left { get; set; }
    public Tree Right { get; set; }

    public override void Accept( TreeVisitor visitor )
    {
        visitor.VisitNode( this );

        if ( Left != null )
            Left.Accept( visitor );
        if ( Right != null )
            Right.Accept( visitor );
    }
}

public class TreeLeaf : Tree
{
    public int Value { get; set; }

    public override void Accept( TreeVisitor visitor )
    {
        visitor.VisitLeaf( this );
    }
}

public abstract class TreeVisitor
{
    public abstract void VisitNode( TreeNode node );
    public abstract void VisitLeaf( TreeLeaf leaf );
}

public class SumTreeVisitor : TreeVisitor

```

```

{
    public int Sum { get; set; }

    public override void VisitNode( TreeNode node )
    {

    }

    public override void VisitLeaf( TreeLeaf leaf )
    {
        this.Sum += leaf.Value;
    }
}

```

Jak widać, wiedza o szczegółach struktury kompozytowej jest w samej strukturze kompozytowej – tu jest ona częścią implementacji metody **Accept** dla węzła drzewa binarnego, gdzie oprócz wywołania metody `VisitNode` Visitora dla bieżącego węzła, następuje rekurencyjne wywołanie akceptowania Visitora dla lewego i prawego poddrzewa.

Warto zwrócić uwagę na prostotę implementacji konkretnego Visitora – jego zadaniem jest rzeczywiście już tylko dostarczenie logiki przetwarzania poszczególnych typów elementów struktury kompozytowej.

1.3 Visitor znający szczegóły implementacji struktury kompozytowej

Jeżeli jednak odpowiedzialność za przeglądanie struktury kompozytu spoczywa na Visitorze – to wydaje się że nie ma w ogóle potrzeby aby istniała zależność od struktury kompozytowej do Visitorów (czyli mówiąc technicznie, nie są potrzebne metody **Accept** w elementach struktury kompozytowej).

Takie Visitory są jednak bardziej złożone (bo są obciążone tą dodatkową odpowiedzialnością wiedzy o wnętrzu struktury kompozytowej; w dodatku są „przywiązane” do szczegółów implementacji tego wnętrza – nie da się zmienić struktury kompozytu bez wymiany implementacji Visitorów), choć jak pokazuje przykład z biblioteki standardowej (**ExpressionVisitor**), bywają wybierane przy implementacji.

```

public class MainClass
{
    public static void Main()
    {
        Tree root = new TreeNode()
        {
            Left = new TreeNode()
            {
                Left = new TreeLeaf() { Value = 1 }
                Right = new TreeLeaf() { Value = 2 },
            },
            Right = new TreeLeaf() { Value = 3 }
        };

        SumTreeVisitor visitor = new SumTreeVisitor();

        visitor.Visit( root );
    }
}

```

```

        Console.WriteLine( "Suma wartości na drzewie to {0}", visitor.Sum );
        Console.ReadLine();
    }
}

public abstract class Tree
{
}

public class TreeNode : Tree
{
    public Tree Left { get; set; }
    public Tree Right { get; set; }
}

public class TreeLeaf : Tree
{
    public int Value { get; set; }
}

public abstract class TreeVisitor
{
    // ta metoda nie jest potrzebna ale ułatwia korzystanie z Visitora
    public void Visit( Tree tree )
    {
        if (tree is TreeNode)
            this.VisitNode( (TreeNode)tree );
        if (tree is TreeLeaf)
            this.VisitLeaf( (TreeLeaf)tree );
    }

    public virtual void VisitNode( TreeNode node )
    {
        // tu wiedza o odwiedzaniu struktury
        if ( node != null )
        {
            this.Visit( node.Left );
            this.Visit( node.Right );
        }
    }

    public virtual void VisitLeaf( TreeLeaf leaf )
    {
    }
}

public class SumTreeVisitor : TreeVisitor
{
    public int Sum { get; set; }

    public override void VisitLeaf( TreeLeaf leaf )
    {
        // metoda z klasy bazowej musi być wywołana przy przeciążeniu
        // bo w klasie bazowej Visitora jest wiedza o odwiedzaniu
        // struktury kompozytu
        base.VisitLeaf( leaf );
    }
}

```

```
    this.Sum += leaf.Value;
}
```

1.4 Visitor a Double Dispatch

O wzorcu Visitor mówi się również w kontekście mechanizmu tzw. **Double Dispatch**

https://en.wikipedia.org/wiki/Double_dispatch

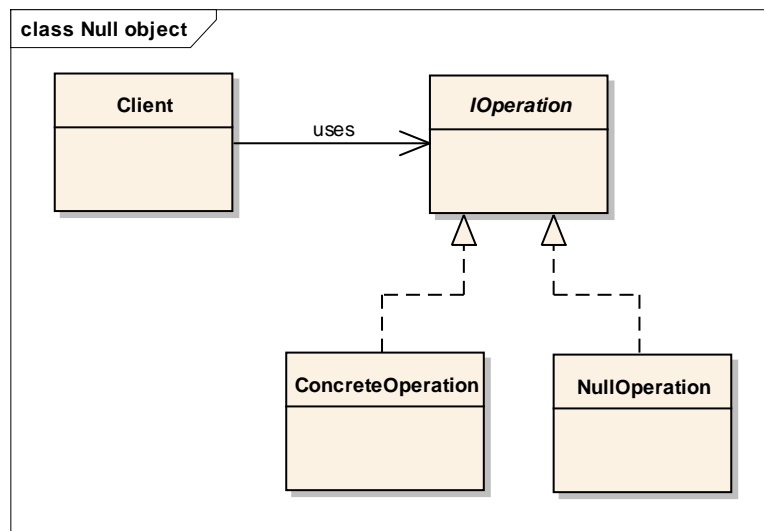
Chodzi o to że w klasycznym kodzie obiektowym wybór metody która zostanie wywołana przez

```
cs.Accept( cv );
```

zależy tylko od typu **cs**. To klasyczne zachowanie obiektu to **Single Dispatch** (zwykła funkcja wirtualna). Z kolei przy Double Dispatch, to jaki kod zostanie wywołany zależy zarówno od typu **cs** jak i od typu **cv**.

2 Null Object

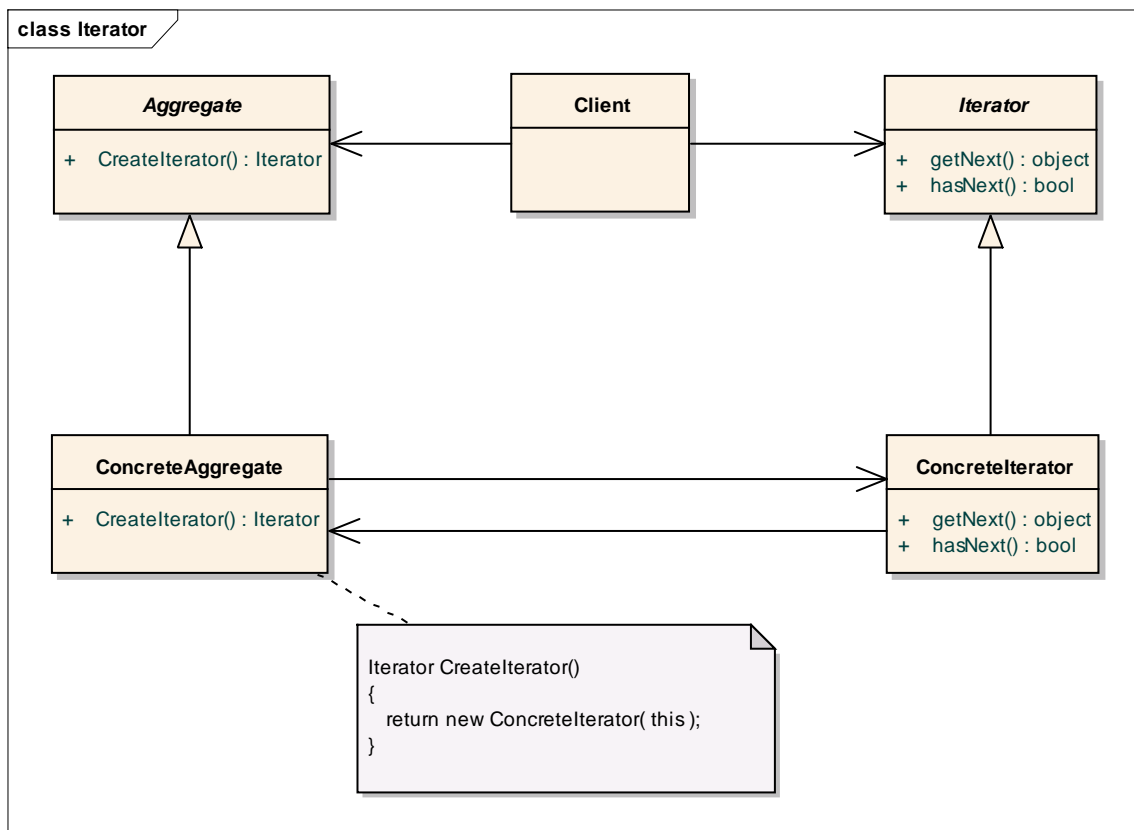
Motto: pusta implementacja zwalniająca klienta z testów **if** na *null*



Komentarz: Null object ma sens w połączeniu z fabryką – przy specyficznych lub niedostatecznych parametrach inicjalizacyjnych fabryka zwraca Null object.

3 Iterator

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

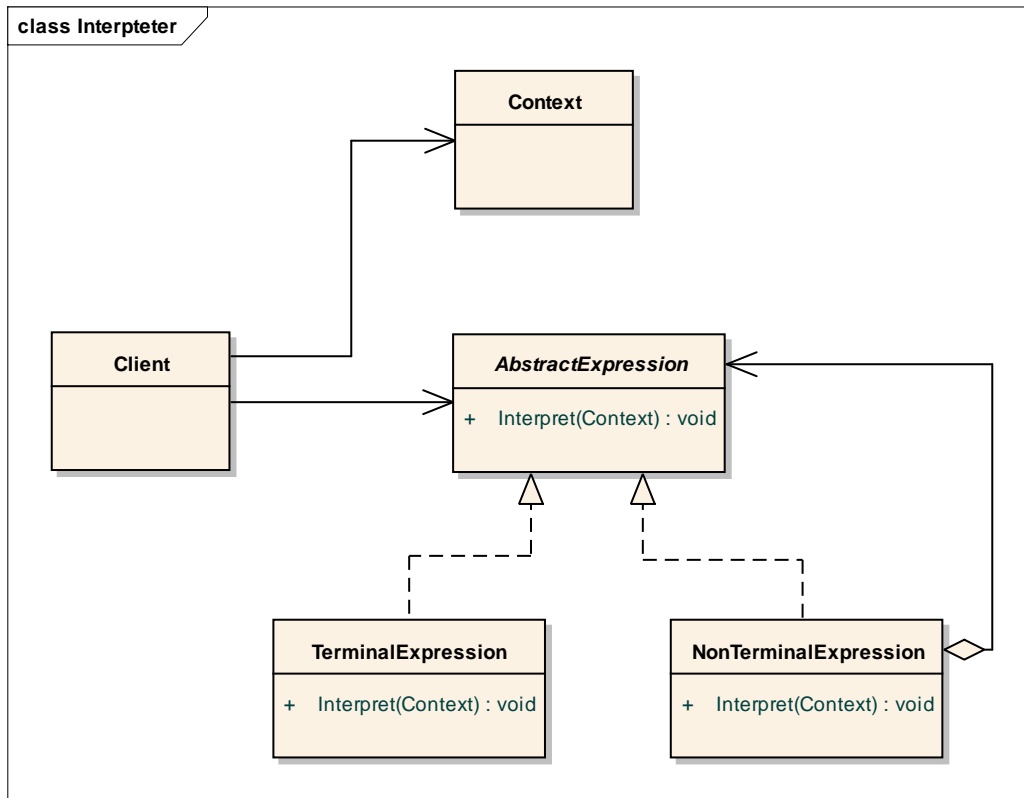


Komentarz: ten wzorzec został z powodzeniem włączony do nowoczesnych języków programowania (Java, C#) stanowiąc podstawę dla lukru syntaktycznego (C# - **foreach**). To przykład jak wzorce projektowe silnie wpływają na języki.

4 Interpreter (Little Language)

Motto: reprezentacja gramatyki języka i jego interpretera

Kojarzyć: kompozyt z interpreterem



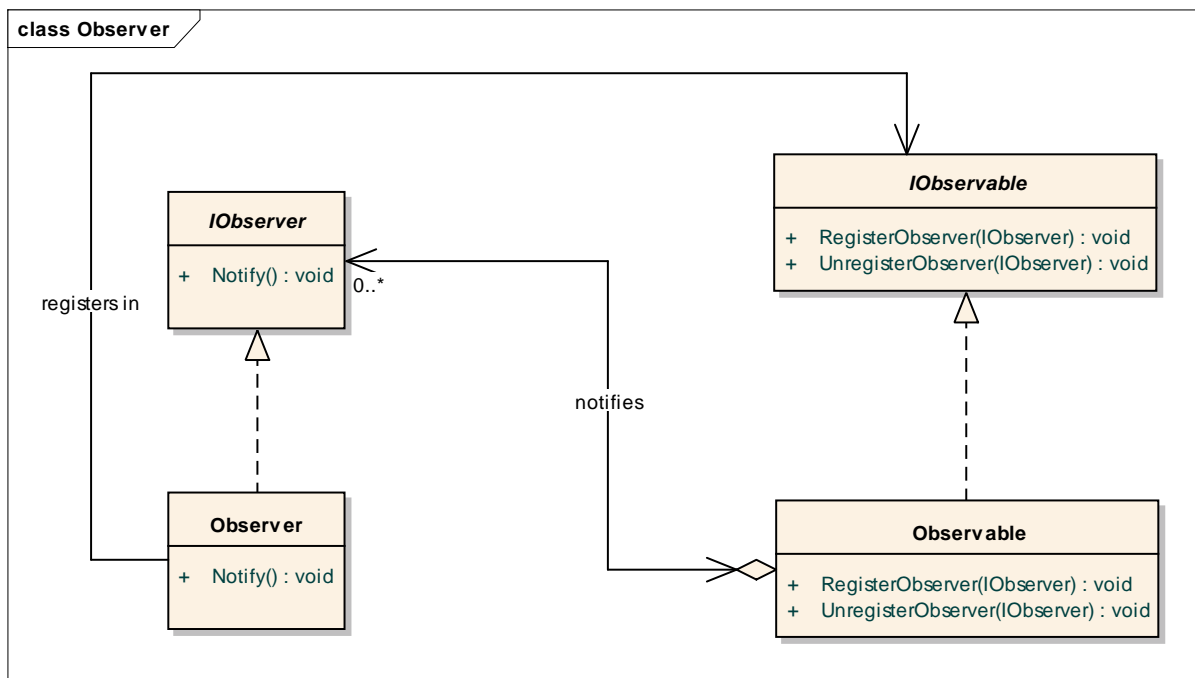
5 Observer

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”



Komentarz: kolejny wzorec który silnie wpływa na rozwój języków – C#-owe zdarzenia (events) to przykład uczynienia ze wzorca projektowego elementu języka.