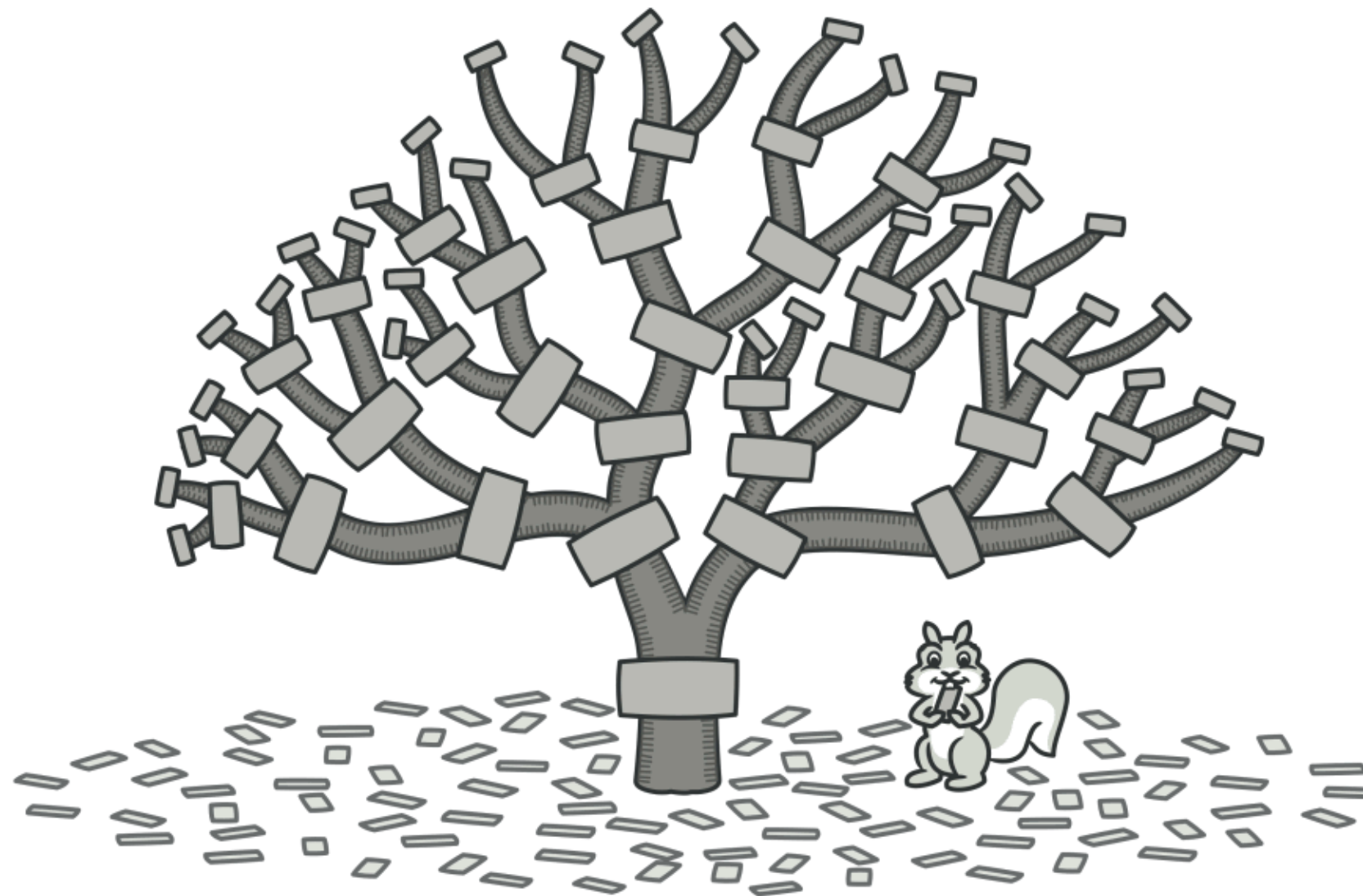


الگوی COMPOSITE — مدیریت هوشمندانه ساختارهای درختی در کد



COMPOSITE چیه؟

📌 الگوی ساختاری که بهت اجازه می‌ده اشیاء رو مثل یه ساختار درخت

بسازی

با همهٔ گره‌ها (ساده یا پیچیده) یکسان رفتار کنی.

یعنی «برگ» و «درخت» از نظر کلاینت فرق ندارن!

مشکل چیه که COMPOSITE حلش می‌کنه؟

فرض کن یه سیستم سفارش داری:

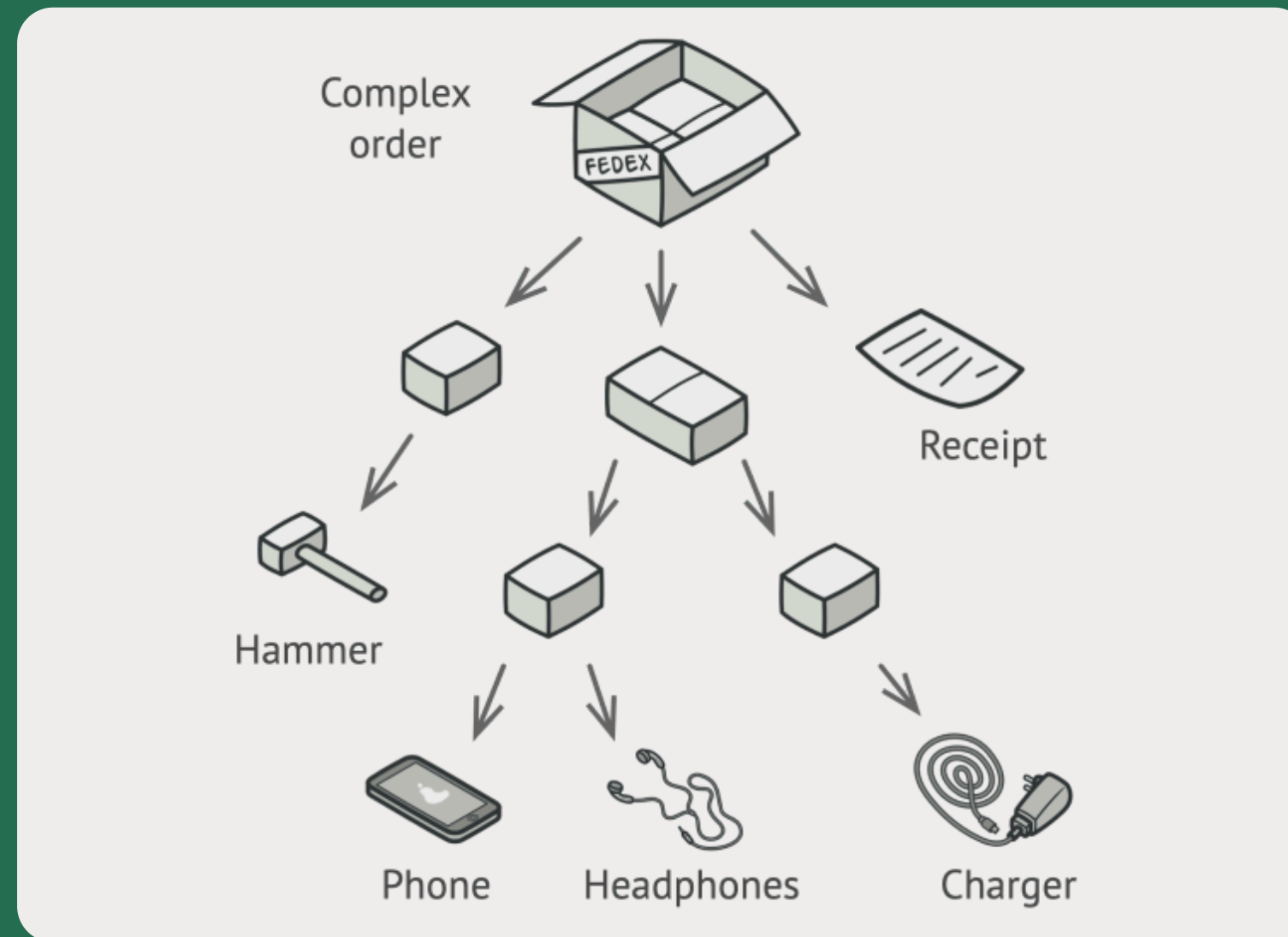
• PRODUCT داری

• BOX هم داری که داخلش می‌تونه PRODUCT باشه... یا حتی BOX

کوچیک‌تر!

• این تو در تو شدن‌ها ادامه پیدا می‌کنه...

مشکل چیه که COMPOSITE حلش می‌کنه؟



راه حل اشتباه

می‌تونی مستقیم بری تو جعبه‌ها و محصولات و هی بگردی...

اما:

◦ باید بدونی هر شیء از چه کلاسیه

◦ سطح تو در تو بودن چقدره

◦ ساختار هر جعبه چیه

◦ و این‌طوری کدت تبدیل می‌شه به کابوس! 🙄

راه حل درست (COMPOSITE)

می‌گه بیا به اینترفیس مشترک بساز:

COMPONENT:

GET_PRICE()

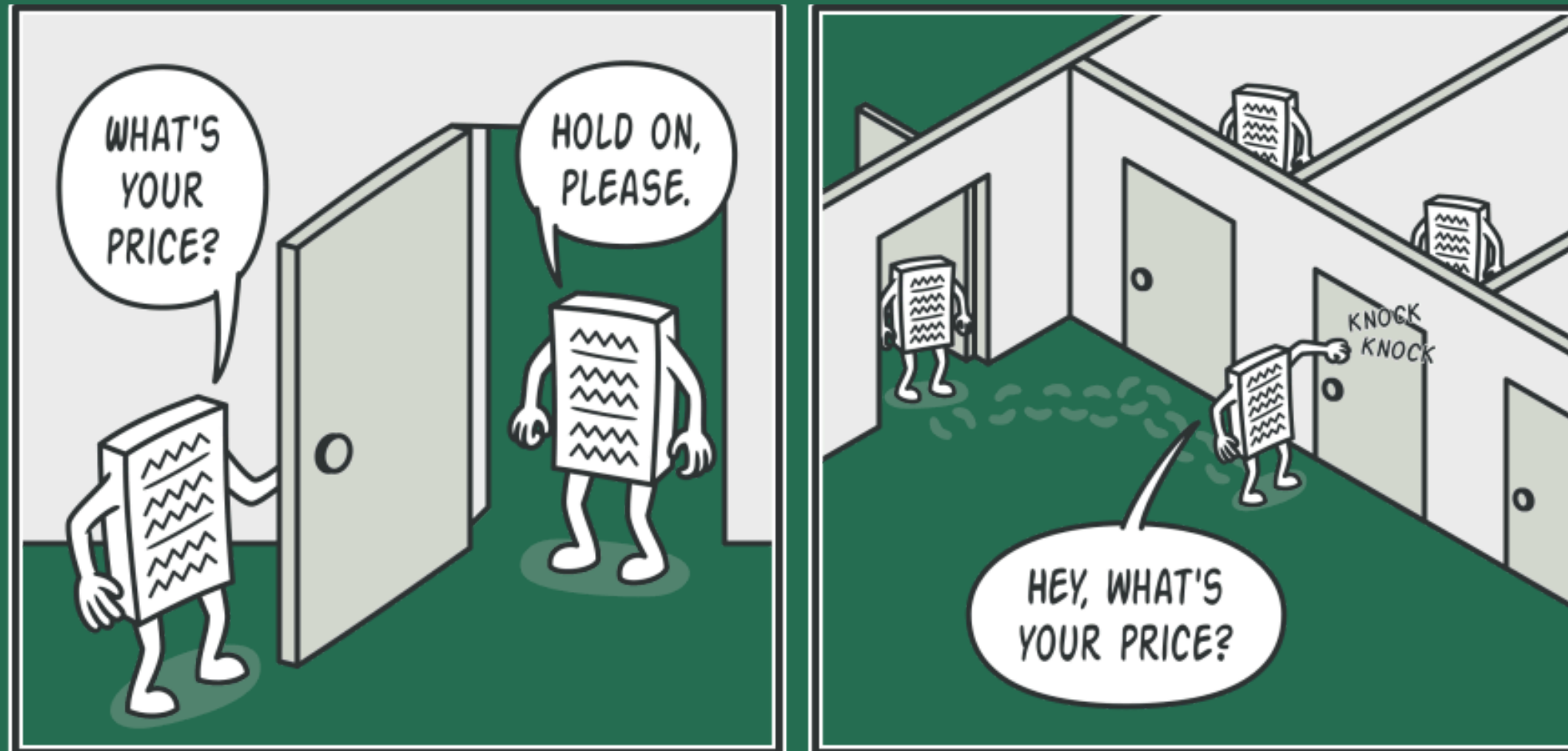
• PRODUCT → قیمت خودش رو برمی‌گردونه

• BOX → می‌چرخه روی محتویاتش، قیمت همه رو جمع می‌کنه

• اگر یکی از آیتم‌ها BOX دیگه باشه؟ خودش ادامه می‌ده...

یعنی درخواست به صورت خودکار در درخت حرکت می‌کنه

راه حل درست (COMPOSITE)



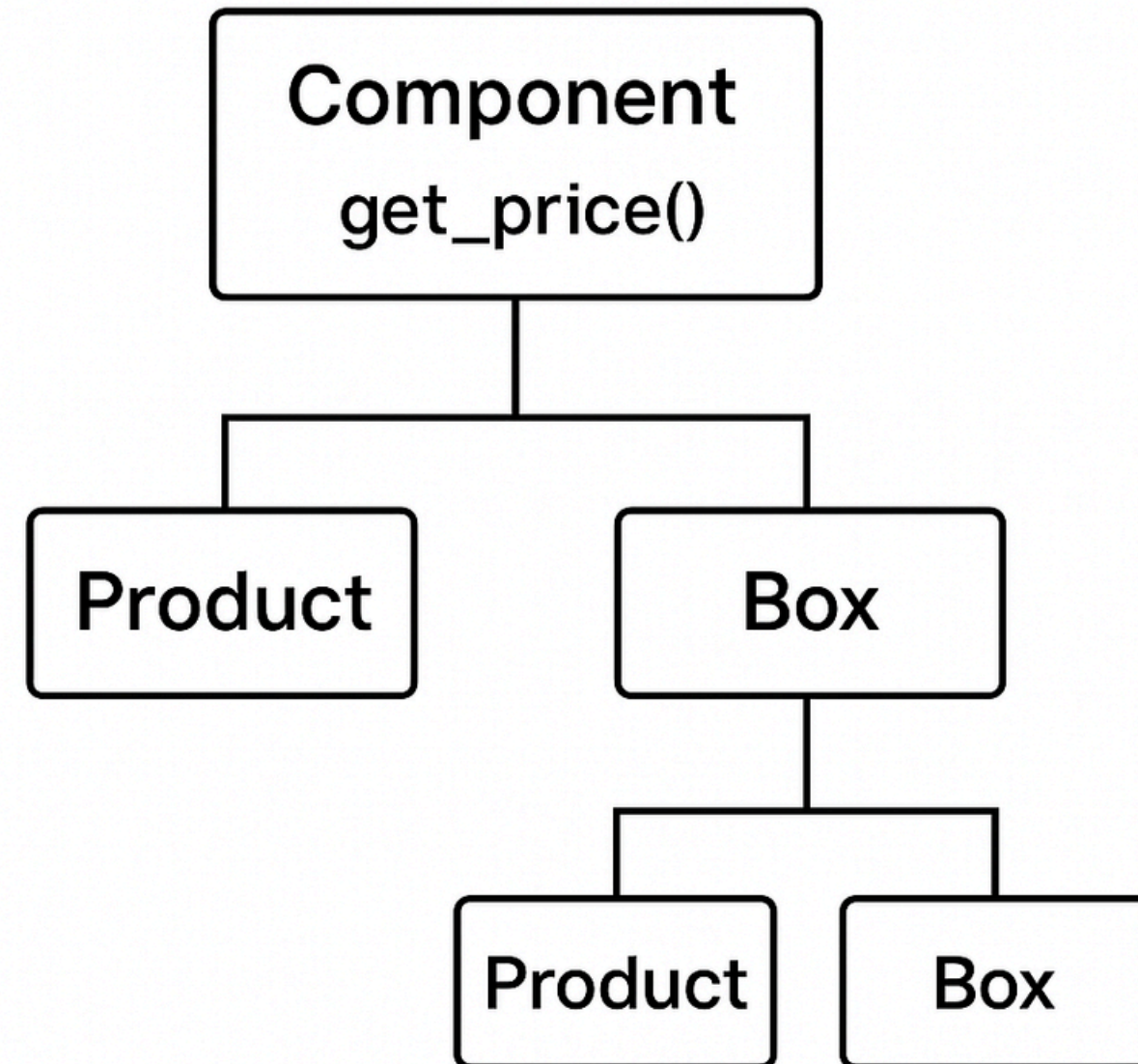
یادگیری با یک مثال خیلی ساده

COMPONENT

—— LEAF (PRODUCT)

└── COMPOSITE (BOX)

اینجوری کل سیستم قیمت‌گذاری خیلی مرتب و تمیز می‌شه ✨



مزایا

★ یکسان رفتار کردن با شیء ساده و شیء پیچیده

★ حذف شرطهای اضافی

★ اضافه کردن گروههای جدید بدون تغییر کد

★ ساختار درختی کاملاً منعطف

موارد استفاده (APPLICABILITY)

📌 وقتی مناسب استفاده است:

- ساختار درختی داری
- می‌خواهی کلاینت فرقی بین چیز ساده و چیز پیچیده قائل نشه
- مثل فایل سیستم، گراف صحنه بازی، درخت سازمانی و...

مثال واقعی: FILE SYSTEM

- FILE → LEAF
- FOLDER → COMPOSITE

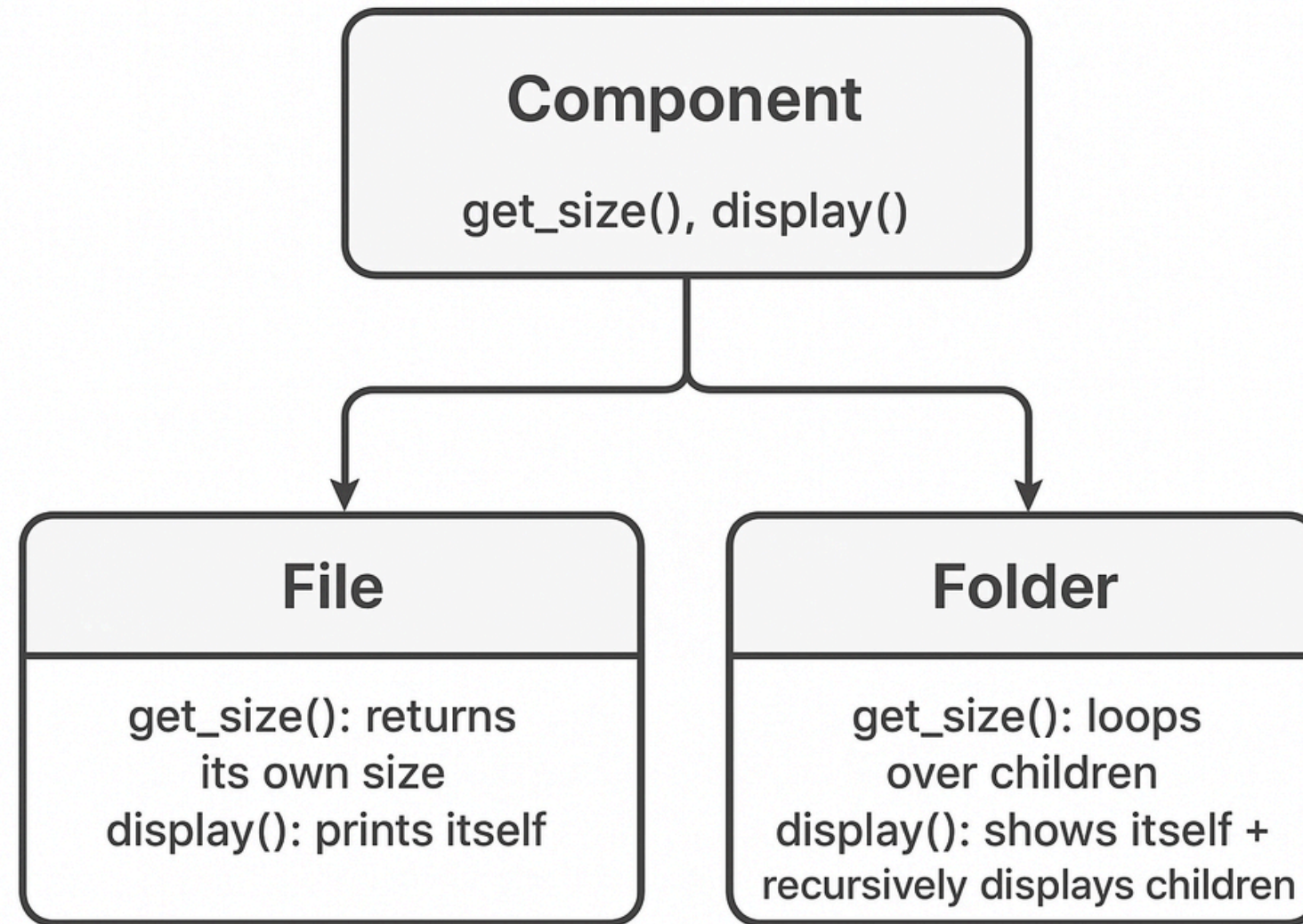
هر دو به عملیات مشترک دارن مثل: 🍌

◦ GET_SIZE() → روی همه اعضا LOOP می‌زند و جمع می‌کند

◦ DISPLAY() → روی خودش و زیر عناصر نمایش انجام می‌دهد

کلاینت لازم نیست بدونه فایل انتخاب کرده یا پوشه!

مثال واقعی: FILE SYSTEM



ارتباط با سایر پترن‌ها

COMPOSITE + BUILDER 

◦ BUILDER ساختار درختی رو مرحله به مرحله می‌سازه،

COMPOSITE ساختار درختی رو نمایش می‌ده.

✓ مثال : ساخت نمودار سازمانی شرکت.

ارتباط با سایر پترن‌ها

COMPOSITE + PROTOTYPE

وقتی می‌خواهی یک ساختار درختی بزرگ رو کپی کنی

مثال: صحنه بازی (SCENE GRAPH)

جمع‌بندی

COMPOSITE کمک می‌کند:

- ساختارهای درختی رو راحت مدیریت کنیم
 - کد تمیز، یکپارچه و توسعه‌پذیر داشته باشیم
 - با “شیء ساده” و “شیء پیچیده” یکسان برخورد کنیم
- وقتی می‌خوای جزء و کل مثل هم رفتار کنی، COMPOSITE بهترین انتخابه ❤️

توصیهٔ دوستانه 

هر وقت دیدی کدت داره شاخه به شاخه پخش می شه،
یادت بیاد COMPOSITE همون الگویی ه که کمک می کنه
جنگل رو ببینی، نه فقط برگ ها رو.  