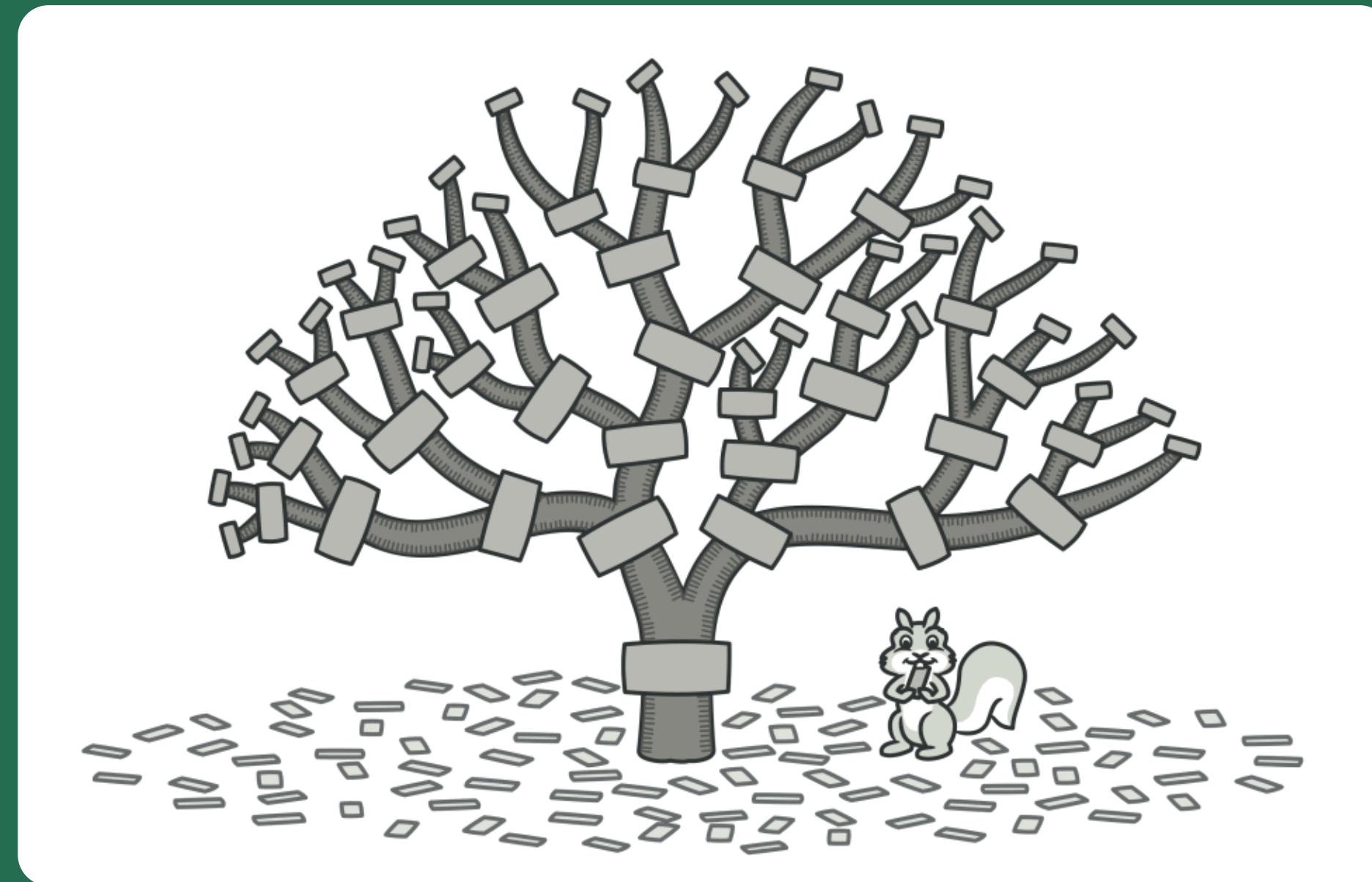


الگوی COMPOSITE — مدیریت هوشمندانه ساختارهای درختی در کد



چیه؟ COMPOSITE

الگوی ساختاری که بہت اجازه می‌ده اشیاء رو مثل یه ساختار درخت

بسازی

با همه 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:

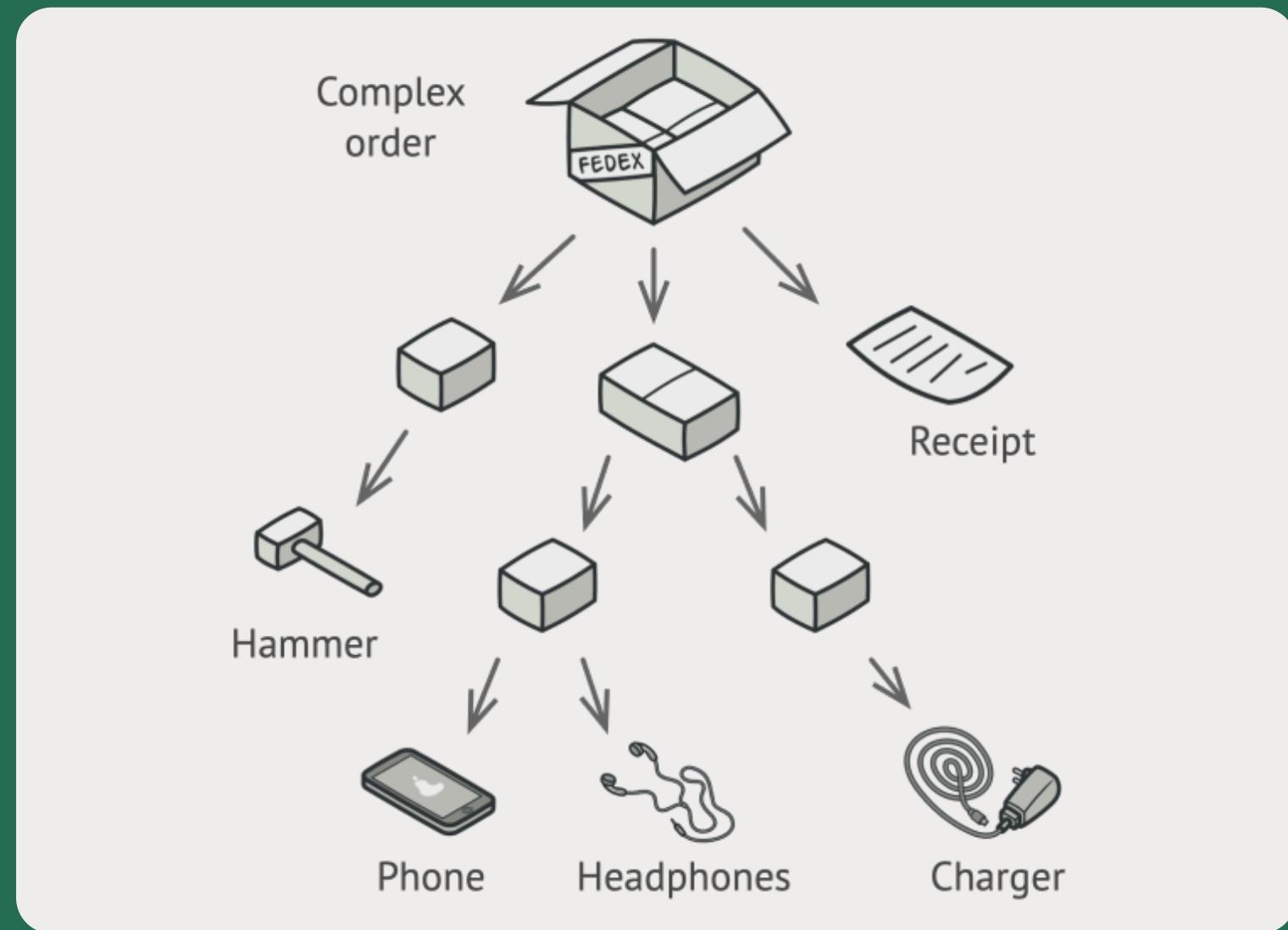
داری PRODUCT .

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

کوچیک‌تر!

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

مشکل چیه که COMPOSITE حلش می‌کنه؟



راه حل اشتباه

من تونی 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 این طوری کدت تبدیل می‌شه به کابوس!

راحل درست (COMPOSITE)

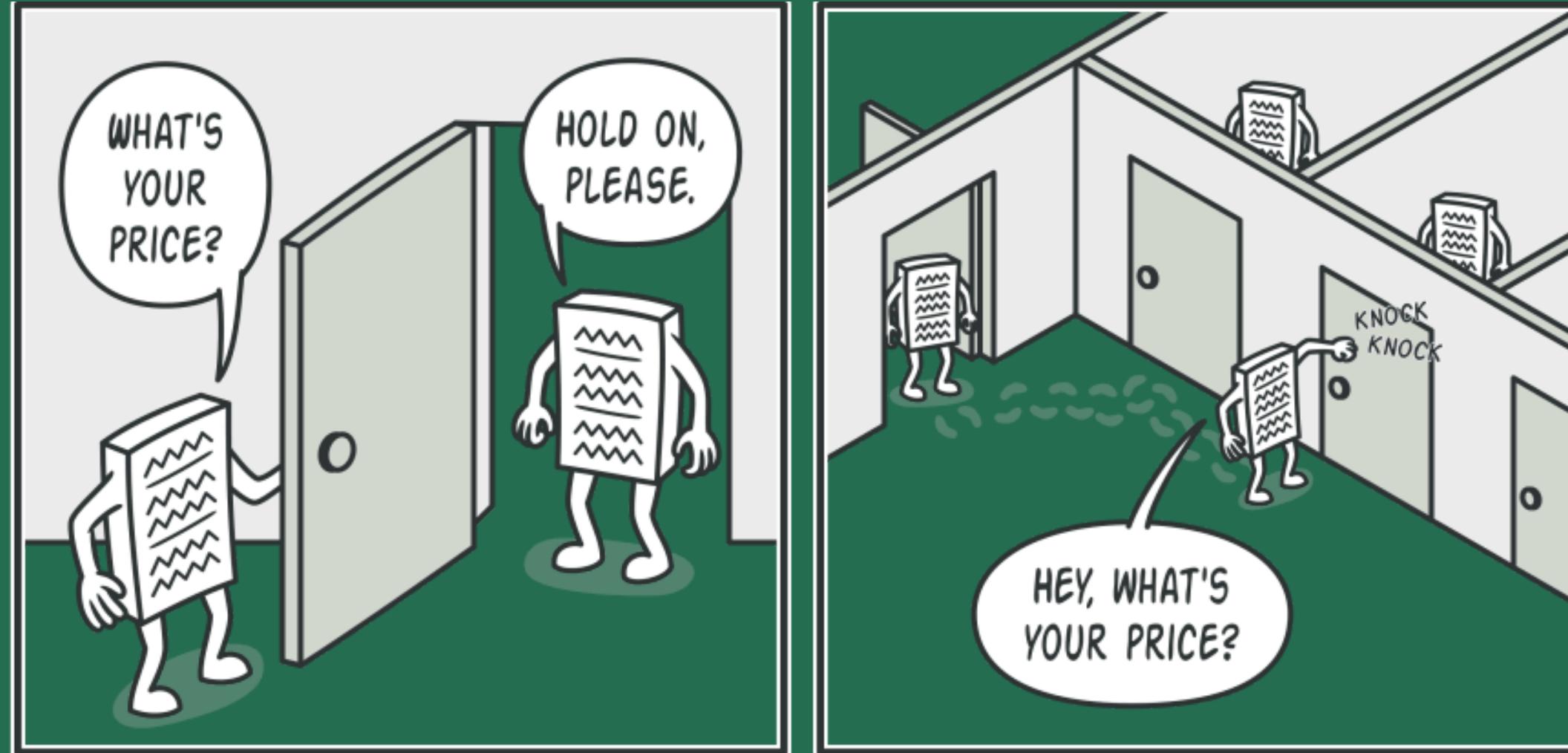
من گه بیا یه اینترفیس مشترک بساز:

COMPONENT:

GET_PRICE()

- قیمت خودش رو برمی‌گردونه .
- 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

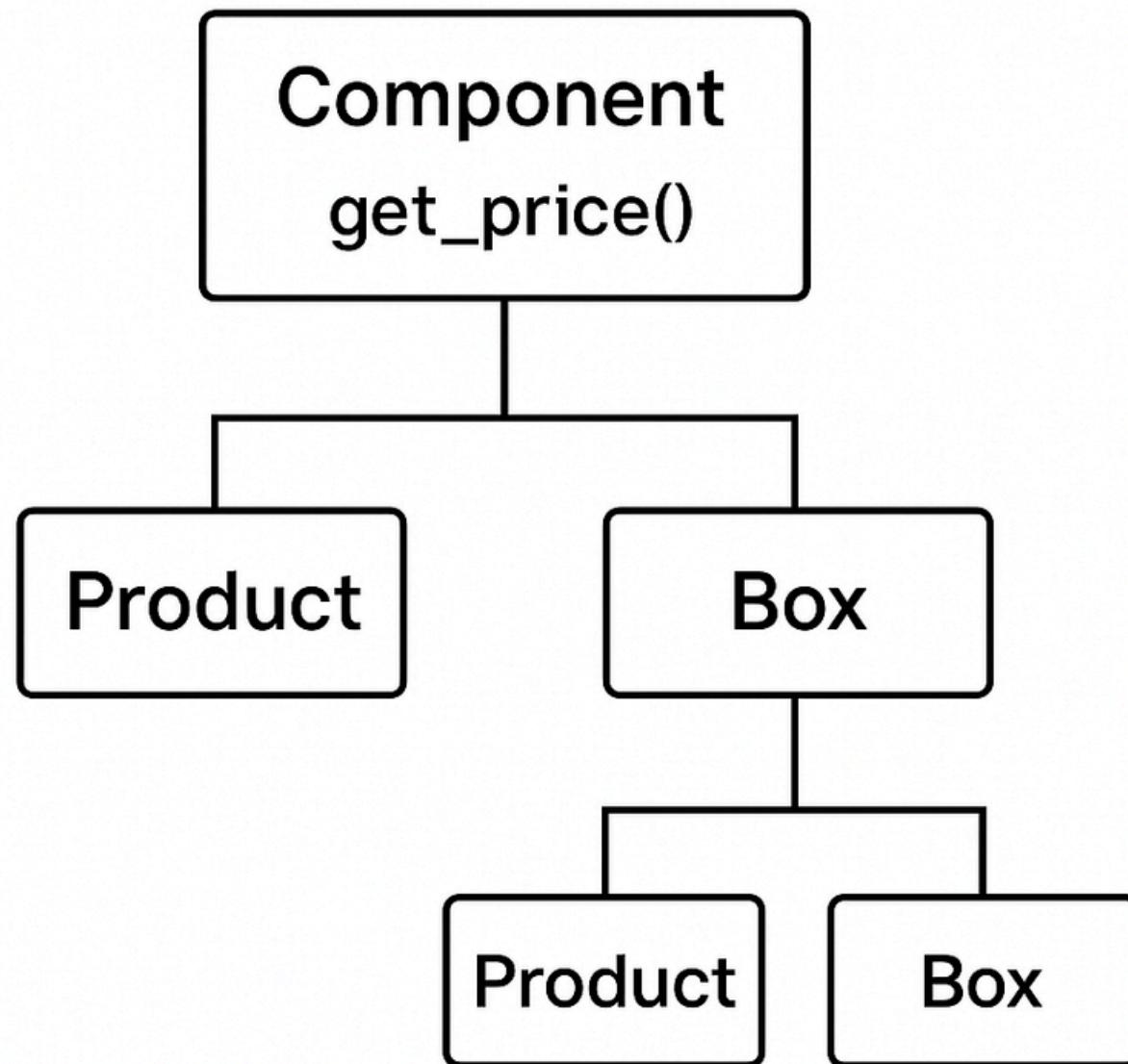
COMPONENT

— LEAF (PRODUCT)

— COMPOSITE (BOX)

★ اینجوری کل سیستم قیمت‌گذاری خیلی مرتب و تمیز می‌شے

ساختار



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
- می خوای 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

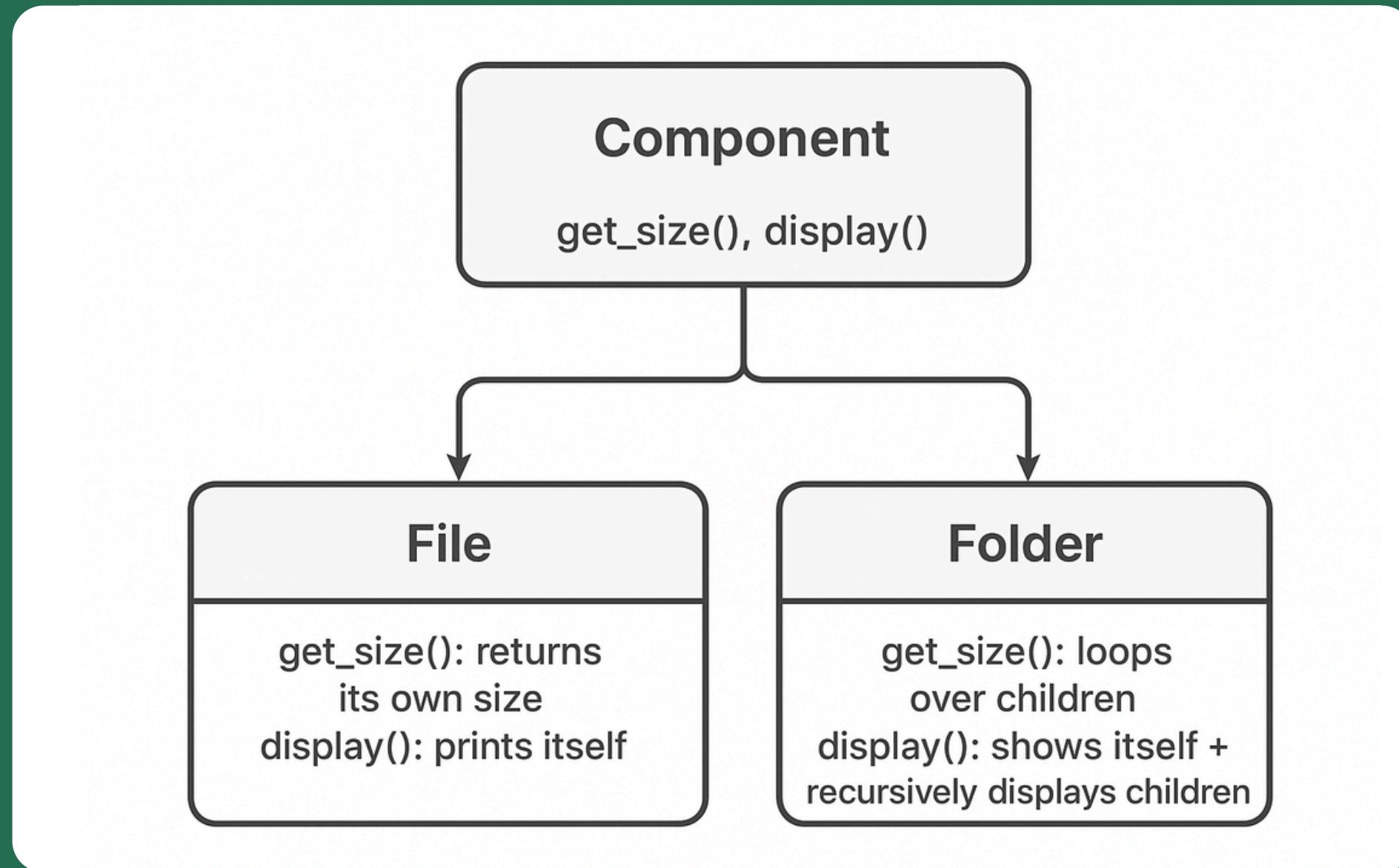
هر دو یه عملیات مشترک دارن مثل:

→ روی همه اعضا LOOP من زند و جمع من کند

→ روی خودش و زیرعناصر نمایش انجام من دهد

کلاینت لازم نیست بدونه فایل انتخاب کرده یا پوشه!

مثال واقعی: FILE SYSTEM



ارتباط با سایر پترن‌ها

COMPOSITE + BUILDER 

ساختار درختی رو مرحله به مرحله می‌سازه، BUILDER.

ساختار درختی رو نمایش می‌دهد COMPOSITE

مثال : ساخت نمودار سازمانی شرکت.



ارتباط با سایر پترن‌ها

COMPOSITE + PROTOTYPE 

وقتی من خواهی یک ساختار درختی بزرگ رو کپی کنی

مثال: صحنه بازی (SCENE GRAPH)

جمع‌بندی

COMPOSITE کمک می‌کنه:

- 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 کنن، COMPOSITE بهترین

انتخابه ❤

توصیهٔ دوستانه



هر وقت دیدی کدت داره شاخه به شاخه پخش منشه،

یادت بیاد همون الگوییه که کمک منکنه



جنگل رو بینی، نه فقط برگ‌ها رو.