

## ПП11 – Visitor

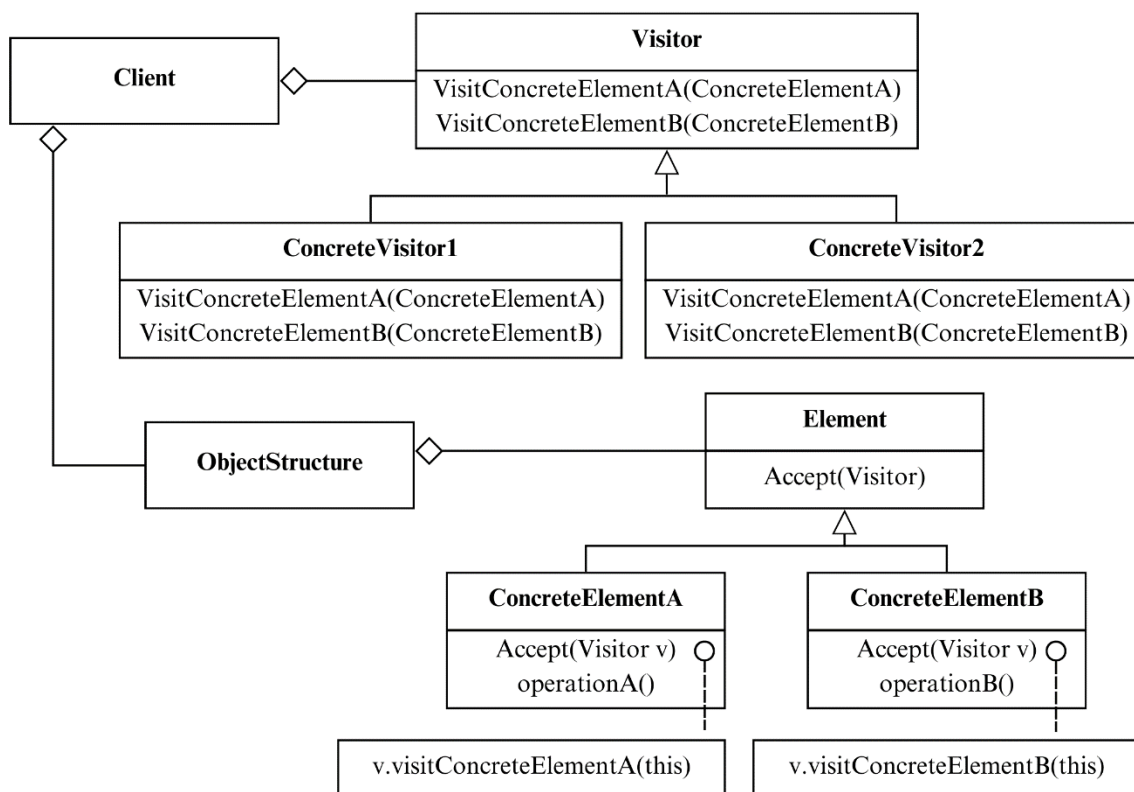
### Дефиниција

Представља операцију која се извршава на елементима објектне структуре. Visitor патерн омогућава да се дефинише нова операција без промене класа или елемената над којима она (операција) оперише.

### Појашњење дефиниције

Представља операцију класе ObjectStructure која се извршава на елементима објектне структуре (ConcreteElementA, ConcreteElementB). Visitor омогућава да се дефинише нова операција (имплементирањем операција нове подкласе класе Visitor) без промене класа или елемената (ConcreteElementA, ConcreteElementB) над којима она (операција) оперише.

### Структура Visitor патерна



### Учесници

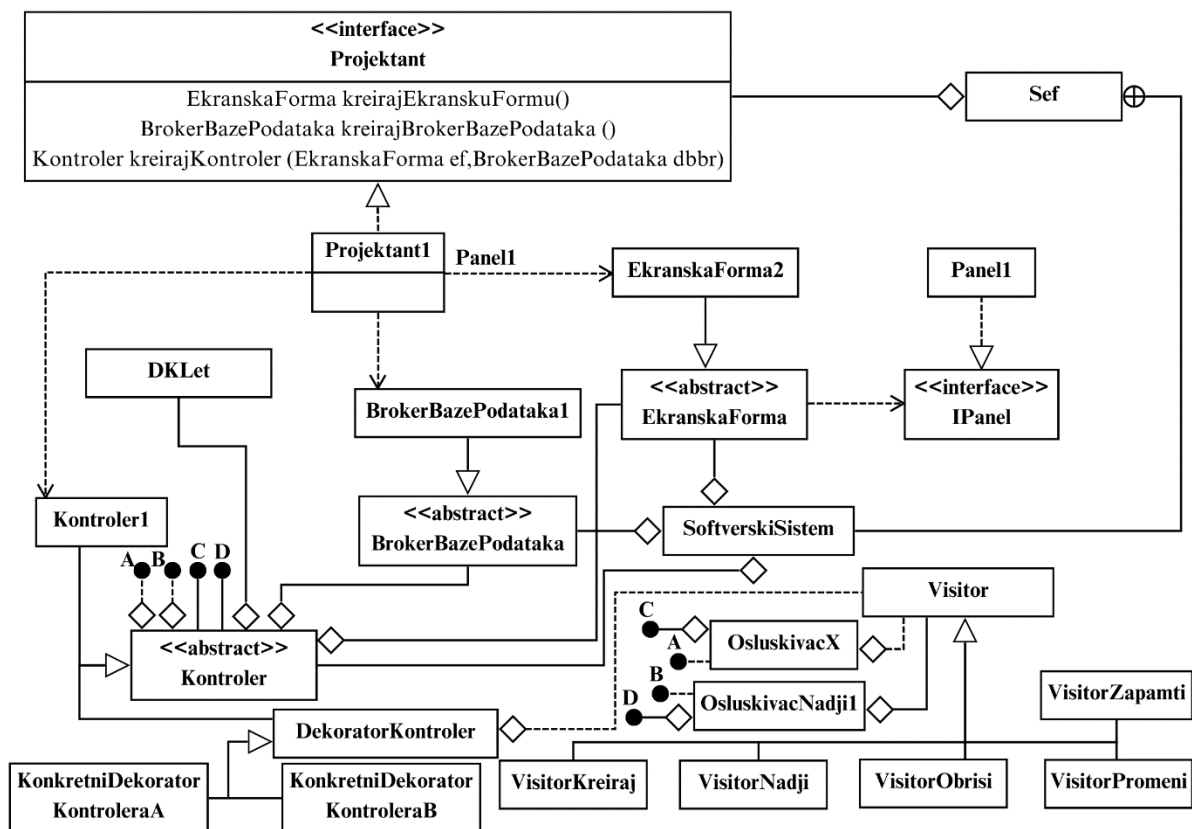
- **Visitor** - Декларише `Visit()` операцију (`VisitConcreteElementA()`, `VisitConcreteElementB()`) за сваку **ConcreteElement** класу објектне структуре (**ConcreteElementA**, **ConcreteElementB**). Наведена операција као аргумент садржи **ConcreteElement** објекат што омогућава **Visitor** објекту да може приступати и мењати тај **ConcreteElement** објекат.

- **ConcreteVisitor** - Имплементира сваку операцију (VisitConcreteElementA(), VisitConcreteElementB()) декларисану преко Visitor интерфејса.
- **ObjectStructure** - Чува елементе објектне структуре и обезбеђује интерфејс који допушта Visitor објекту да види наведене елементе. Може бити или композиција или колекција као што су листа или скуп.
- **Element** - Дефинише операцију Асепт() која прихвата Visitor објекат као аргумент.
- **ConcreteElement** - Имплементира операцију Асепт().

**Кориснички захтев VP:** Потребно је променити постојећи Panel1 коришћењем visitor патерна. Потребно је при отварању панела Panel1:

- поставити да дугме Nadji не буде видљиво.
- поставити фокус програма на поље AvioKompanija.
- Када се кликне дугме Kreiraj, након креирања новог лета у бази података и његовог приказивања на панелу Panel1 поставити фокус програма на поље AvioKompanija.
- Када се кликну дугмад Kreiraj, Promeni, Obrisi омогућити да 5 секунди након клика буде приказана одговарајућа слика са пратећим звуком. Свако дугме је везано за посебну слику са пратећим звуком.

### Дијаграм класа примера VP



**Беза између елемената структуре решења Visitor патерна и структуре решења примера VP**

<b>Елементи Strategy патерна</b>	<b>Елементи структуре примера STRP</b>
Visitor	Visitor
ConcreteVisitor	VisitorKreiraj, VisitorNadji, VisitorObrisi, VisitorPromeni, VisitorZapamti
ObjectStructure	OsluskivacX, OsluskivacNadji
Element	DekoratorKontroler
ConcreteElement	KonkretniDekoratorKontrolerA, KonkretniDekoratorKontrolerB