

СП4 – Decorator

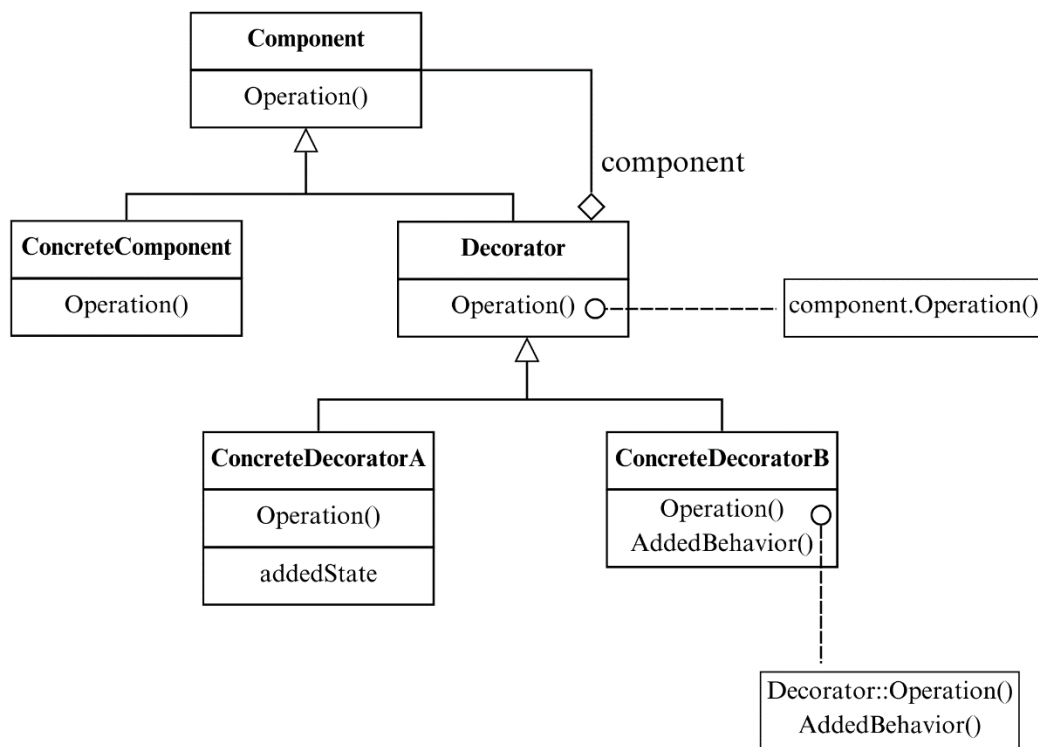
Дефиниција

Придружује додатне одговорности (функционалности) до објекта динамички. Decorator патерн обезбеђује флексибилност у избору подкласа које проширују функционалност.

Појашњење дефиниције

Придружује додатне одговорности (функционалности) до објекта (ConcreteComponent) динамички. Декоратор обезбеђује флексибилност у избору подкласа (ConcreteDecoratorA, ConcreteDecoratorB) које проширују функционалност ConcreteComponent објекта.

Структура Decorator патерна



Учесници

- **Component** - Дефинише интерфејс за **ConcreteComponent** објекте којима се одговорност додаје динамички.
- **ConcreteComponent** - Дефинише објекат коме ће бити додата одговорност динамички.
- **Decorator** - Чува референцу на **Component** објекат. Дефинише интерфејс који је у складу са интерфејсом **Component**.
- **ConcreteDecorator** - Додаје одговорност до **ConcreteComponent** објекта.

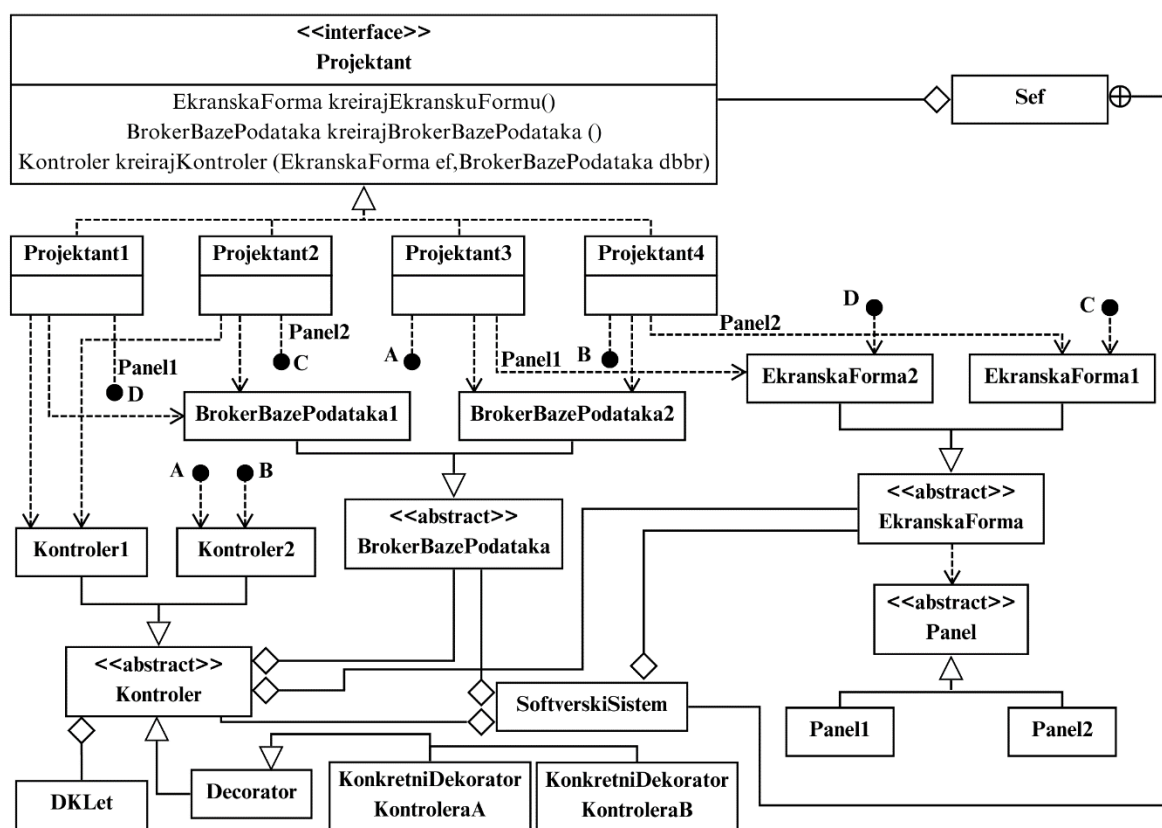
Кориснички захтев DEP: Потребно је променити постојећи Panel1 коришћењем декоратор патерна. Потребно је при отварању панела Panel1:

- 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 њеног приказивања на панелу Panel1 поставити фокус програма на поље AvioKompanija.

Када се кликну дугмад Kreiraj, Nadji, Promeni и 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 DEP



Веза између елемената структуре решења Decorator патерна и структуре решења примера DEP

Елементи Abstract Factory патерна	Елементи структуре примера AFP
Component	Kontroler
ConcreteComponent	Kontroler1, Kontroler2
Decorator	DecoratorKontroler
ConcreteDecorator	KonkretniDekoratorKontroleraA, KonkretniDekoratorKontroleraB

Напомене за пример DEP

Овај пример је направљен на основу примера AFP из Abstract Factory патерна.