

Übung 4 Command and Composites

Beschreibung der Umsetzung

Das Beispiel wurde in C# umgesetzt. Die Klasse **Program.cs** beinhaltet die Main Funktion und stellt den Entry Point der Applikation dar.

In der Klasse **Commands.cs** wurden die Commands implementiert und von dem Interface **ICommand.cs** abgeleitet. Bezüglich des Design Patterns stellt **Game.cs** den „Receiver/Empfänger“ dar und **Player.cs** den „Invoker/Aufrufer“. Über die Methode `Player.ExecuteCommand` kann das Command ausgeführt werden, welches wiederum dann den State des Games ändert. In der Klasse **Macro.cs** wurde die Funktionalität Makros zu erstellen, implementiert, darin befindet sich ebenfalls die Ableitung für die vorgefertigte „1-Click-Play“ Klasse. Im **TradeHandler.cs** wird die Funktionalität für das Ausborgen der Spiele festgehalten, die Klasse wurde als Singleton implementiert.

Erkenntnisse

Das Command Pattern ist ein guter Weg um das Koppeln von Sender/Empfänger zu reduzieren. Außerdem macht es den Programmaufbau und -ablauf ebenso wie das State Pattern sehr übersichtlich.

Composites sind gute Lösungen für Probleme die eine Baum-Struktur erfordern.