
Dispositioner - Software Design

AARHUS SCHOOL OF ENGINEERING

OM GENEREL OPSÆTNING AF ET L^AT_EXDOKUMENT PÅ FANCY VIS

Indholdsfortegnelse

1	Solid 1 - SRP, ISP og DIP	1
2	Solid 2 - OCP, LSP og DIP	2
3	Patterns 1 - GoF Strategy + GoF Template Method	3
4	Patterns 2 - GoF Observer	4
5	Patterns 3 - GoF Singleton + Method/Abstract Factory	5
5.1	Fokuspunkter	5
6	Patterns 4 - State patterns	6
6.1	Fokuspunkter	6
7	Patterns 5 - Model-View-Controller og Model-View-ViewModel	7
7.1	Fokuspunkter	7
8	Patterns 6 - Redegør for følgende concurrency mønstre	8
8.1	Fokuspunkter	8
9	Domænemodeller og Domain Driven Design	9
9.1	Fokuspunkter	9
10	Software arkitektur	10
10.1	Fokuspunkter	10

List of Figures

List of Tables

1 Solid 1 - SRP, ISP og DIP

2 Solid 2 - OCP, LSP og DIP

3 Patterns 1 - GoF Strategy + GoF Template Method

4 Patterns 2 - GoF Observer

5 Patterns 3 - GoF Singleton + Method/Abstract Factory

5.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for opbygningen af GoF Factory Method og GoF Abstract Factory.
- Giv et designeksempel på anvendelsen af GoF Abstract Factory.
- Redegør for opbygningen af GoF Singleton.
- Redegør for fordele og ulemper ved anvendelsen af GoF Singleton

6 Patterns 4 - State patterns

6.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for de forskellige måder at implementere en state machine på.
- Redegør for opbygning af GoF State Pattern
- Sammenlign switch/case-implementering med GoF State
- Redegør for fordele og ulemper ved anvendelsen af GoF State
- Redegør for, hvordan et UML (SysML) state machine diagram mapper til GoF State.

7 Patterns 5 - Model-View-Controller og Model-View-ViewModel

7.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for Model-View-Control mønstret og dets variationer
- Redegør for Model-ViewModel mønstret

8 Patterns 6 - Redegør for følgende concurrency mønstre

8.1 Fokuspunkter

- Parallel Loops
- Passing data
- Producer/consumer
- Mapreduce
- Shared state

9 Domænemodeller og Domain Driven Design

9.1 Fokuspunkter

- Hvad er en domændemodel?
- Hvordan dokumenteres den?
- Hvad bruges domænemodellen til?
- Hvilke metoder kan man bruge til at finde de konceptuelle klasser?
- Redegør for begrebet Domain Driven Design.

10 Software arkitektur

10.1 Fokuspunkter

- Redegøre for begrebet softwarearkitektur.
- Hvordan er den typiske software arkitektur?
- Hvordan udarbejdes en software arkitektur?
- Hvordan dokumenteres en software arkitektur?
- Hvorledes udarbejdes og dokumentes en concurrency model?