Nhận xét của giáo viên

Nội dung

[Nội dung 3](#_Toc469820934)

[1. Tổng quan 6](#_Toc469820935)

[1.1. Giới thiệu 6](#_Toc469820936)

[1.2. Phạm vi báo cáo 6](#_Toc469820937)

[1.3. Các khái niệm OOP được sử dụng 6](#_Toc469820938)

[2. Giới thiệu về mẫu thiết kế 8](#_Toc469820939)

[2.1. Khái niệm mẫu thiết kế: 8](#_Toc469820940)

[2.2. Lịch sử ra đời 8](#_Toc469820941)

[2.3. Phân loại 9](#_Toc469820942)

[2.3.1. Mẫu kiến tạo 9](#_Toc469820943)

[2.3.2. Mẫu cấu trúc 10](#_Toc469820944)

[2.3.3. Mẫu hành vi 11](#_Toc469820945)

[2.4. Lợi ích khi sử dụng mẫu 13](#_Toc469820946)

[2.5. Cấu trúc trình bày mẫu 14](#_Toc469820947)

[2.6. Một số nguyên tắc 14](#_Toc469820948)

[3. Các mẫu Thiết kế GoF 15](#_Toc469820949)

[3.1. Mẫu Singleton 15](#_Toc469820950)

[3.1.1. Tên, phân loại, bí danh 15](#_Toc469820951)

[3.1.2. Mục đích, ý định 15](#_Toc469820952)

[3.1.3. Động lực sử dụng 15](#_Toc469820953)

[3.1.4. Khả năng ứng dụng 15](#_Toc469820954)

[3.1.5. Cấu trúc 15](#_Toc469820955)

[3.1.6. Các thành viên 15](#_Toc469820956)

[3.1.7. Sự công tác 15](#_Toc469820957)

[3.1.8. Các hệ quả mang lại 16](#_Toc469820958)

[3.1.9. Các chú ý liên quan đến cài đặt 16](#_Toc469820959)

[3.1.10. Các ví dụ về hệ thống thực tế 17](#_Toc469820960)

[3.1.11. Các mẫu liên quan 17](#_Toc469820961)

[3.1.12. Mã nguồn minh họa 18](#_Toc469820962)

[3.2. Mẫu Façade 18](#_Toc469820963)

[3.2.1. Tên, phân loại, bí danh 18](#_Toc469820964)

[3.2.2. Mục đích, ý định 18](#_Toc469820965)

[3.2.3. Động lực sử dụng 18](#_Toc469820966)

[3.2.4. Khả năng ứng dụng 19](#_Toc469820967)

[3.2.5. Cấu trúc 19](#_Toc469820968)

[3.2.6. Các thành viên 19](#_Toc469820969)

[3.2.7. Sự công tác 20](#_Toc469820970)

[3.2.8. Các hệ quả mang lại 20](#_Toc469820971)

[3.2.9. Các chú ý liên quan đến cài đặt 20](#_Toc469820972)

[3.2.10. Các ví dụ về hệ thống thực tế 20](#_Toc469820973)

[3.2.11. Các mẫu liên quan 21](#_Toc469820974)

[3.2.12. Mã nguồn minh họa 21](#_Toc469820975)

[3.3. Mẫu Proxy 21](#_Toc469820976)

[3.3.1. Tên, phân loại, bí danh 21](#_Toc469820977)

[3.3.2. Mục đích, ý định 21](#_Toc469820978)

[3.3.3. Động lực sử dụng 22](#_Toc469820979)

[3.3.4. Khả năng ứng dụng 22](#_Toc469820980)

[3.3.5. Cấu trúc 23](#_Toc469820981)

[3.3.6. Các thành viên 23](#_Toc469820982)

[3.3.7. Sự cộng tác 23](#_Toc469820983)

[3.3.8. Các hệ quả mang lại 24](#_Toc469820984)

[3.3.9. Các chú ý liên quan đến cài đặt 24](#_Toc469820985)

[3.3.10. Các ví dụ về hệ thống thực tế 25](#_Toc469820986)

[3.3.11. Các mẫu liên quan 25](#_Toc469820987)

[3.3.12. Mã nguồn minh họa 25](#_Toc469820988)

[3.4. Mẫu Iterator 27](#_Toc469820989)

[3.4.1. Tên, phân loại, bí danh 27](#_Toc469820990)

[3.4.2. Mục đích, ý định 27](#_Toc469820991)

[3.4.3. Động lực sử dụng 27](#_Toc469820992)

[3.4.4. Khả năng ứng dụng 27](#_Toc469820993)

[3.4.5. Cấu trúc 28](#_Toc469820994)

[3.4.6. Các thành viên 28](#_Toc469820995)

[3.4.7. Sự cộng tác 28](#_Toc469820996)

[3.4.8. Các hệ quả mang lại 29](#_Toc469820997)

[3.4.9. Các chú ý liên quan đến cài đặt 29](#_Toc469820998)

[3.4.10. Các ví dụ về hệ thống thực tế 30](#_Toc469820999)

[3.4.11. Các mẫu liên quan 30](#_Toc469821000)

[3.4.12. Mã nguồn minh họa 30](#_Toc469821001)

[3.5. Mẫu Observer 31](#_Toc469821002)

[3.5.1. Tên, phân loại, bí danh 31](#_Toc469821003)

[3.5.2. Mục đích, ý định 31](#_Toc469821004)

[3.5.3. Động lực sử dụng 31](#_Toc469821005)

[3.5.4. Khả năng ứng dụng 31](#_Toc469821006)

[3.5.5. Cấu trúc 31](#_Toc469821007)

[3.5.6. Các thành viên 31](#_Toc469821008)

[3.5.7. Sự cộng tác 32](#_Toc469821009)

[3.5.8. Các hệ quả mang lại 32](#_Toc469821010)

[3.5.9. Các chú ý liên quan đến cài đặt 32](#_Toc469821011)

[3.5.10. Các ví dụ về hệ thống thực tế 32](#_Toc469821012)

[3.5.11. Các mẫu liên quan 33](#_Toc469821013)

[sa](#_Toc469821014)

[4. Tổng kết 35](#_Toc469821015)

[5. Phụ lục 36](#_Toc469821016)

[5.1. Phân loại 36](#_Toc469821017)

[5.2. Tần suất sử dụng các mẫu 36](#_Toc469821018)

[5.3. Độ khó 36](#_Toc469821019)

[6. Tài liệu tham khảo 37](#_Toc469821020)

1. **Tổng quan** 
   1. **Giới thiệu**

Quá trình phát triển phần mềm đi theo trình tự

* 1. **Phạm vi báo cáo**

Sử dụng các mẫu của GoF,

Trong phạm vi báo cáo này trình bày về 5 mẫu DP có tần suất sử dụng tương đối cao, được áp dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau, bao gồm : Façade, Iterator, Observe, Proxy và Singleton.

* 1. **Các khái niệm OOP được sử dụng**

Trong quá trình mô tả các mẫu thiết kế, có khá nhiều các khái niệm trong OOP (lập trình hướng đối tượng) được sử dụng lại. Một số thuật ngữ tương đối khó hiểu và dễ nhầm lẫn khi chuyển đổi từ tiếng Anh sang tiếng Vệt cũng sẽ được nói sơ qua nhằm phục vụ cho nội dung báo cáo.

1. Ngôn ngữ lập trình

Ra đời vào đầu thế kỉ XIX, cùng với sự phát triển của ngành công nghiệp chế tạo máy tính, hiểu biết của con người đối với lập trình cũng ngày càng tăng lên. Từ các chỉ thị máy được đục trên bằng đến các câu lệnh được máy tính biên dịch,

1. Hướng tiếp cận
2. Lập trình hướng đối tượng

* Abstraction:

Trong lập trình hướng đối tượng, đầu tiên ta sẽ gặp các khái niệm về sự trừu tượng và sự hiện thực. Sự trừu tượng hay Abstraction là khái niệm mô tả cách chúng ta nhìn nhận các đối tượng trong thực tế thành các thành phần trong mã nguồn của chúng ta. Ví dụ: một chiếc xe trong thực tế sẽ được chúng ta trừu tượng hóa thành một lớp tên là Xe trong C#. <<mã nguồn>>. Còn sự hiện thực là khái niệm mô tả cách thức một đối tượng sau khi trừu tượng hóa sẽ hoạt động như thế nào. Ví dụ Xe ở trên, nếu ta hiện thực lớp này, nó sẽ có các khả năng run, stop, ….

* Interface
* Implementation
* Inheritance
* Composition
* Is-a, Has-a
* Polymorphism
* Creation of object

1. **Giới thiệu về mẫu thiết kế** 
   1. **Khái niệm mẫu thiết kế:**

Trong quá trình thiết kế phần mềm, chúng ta có thể gặp phải một vài vấn đề khó giải quyết, hoặc cách giải quyết của chúng không phù hợp, hoặc giải quyết vấn đề không trọn vẹn, chúng ta có thể nghĩ đến các mẫu thiết kế phần mềm. Nói chung, mẫu thiết kế là một giải pháp chung được các lập trình viên và các nhà phát triển đi trước tìm ra và tổng hợp lại, chúng thường được áp dụng trong việc giải quyết một số vấn đề thường xảy ra trong quá trình chúng ta thiết kế phần mềm.

Nói một cách khác, ta có thể coi một mẫu thiết kế như một khuôn mẫu mô tả cách thức giải quyết một vấn đề mà ta có thể sử dụng trong nhiều tình huống khác nhau.

* 1. **Lịch sử ra đời**

Khái niệm mẫu thiết kế mà chúng ta đang dùng có nguồn gốc trong lĩnh vực kiến trúc xây dựng. Một kỹ sư người Áo là Christopher Alexander (sinh năm 1936) đã nhận thấy có rằng có nhiều thiết kế được sử dụng nhiều lần trong quá trình thiết kế các công trình kiến trúc. Ông đã xuất bản hai quyển sách có tầm ảnh hưởng lớn là “A Pattern Language : Towns, Buildings, Construction” (xuất bản năm 1977) và “The Timeless Way of Building” (xuất bản năm 1979). Trong các quyển sách này, ông đã mô tả các mẫu thiết kế kiến trúc “Mỗi mẫu mô tả một vấn đề mà chúng xảy ra lặp đi lặp lại trong môi trường của chúng tôi. Đồng thời mô tả giải pháp cốt lõi để giải quyết vấn đề đó, theo một cách mà bạn có thể sử dụng giải pháp này hàng triệu lần mà không cần phải giải quyết một vấn đề giống nhau hai lần.

Gần hai thập kỉ sau, các chuyên gia trong lĩnh vực phần mềm bắt đầu kết hợp các nguyên lý của Alexander và việc tạo ra các tài liệu hướng dẫn đầu tiên về mẫu thiết kế cho các nhà phát triển mới. Vào năm 1994, hội nghị đầu tiên về các mẫu thiết kế được tổ chức. Tên của hội nghị là Pattern Languages of Program Design (PLoP), tạm dịch là “Các ngôn ngữ mô mẫu của thiết kế chương trình”. Không lâu sau đó (1995), cuốn sách có tầm ảnh hưởng lớn nhất đến các mẫu thiết kế phần mềm là *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software* đã được xuất bản, nó giới thiệu 23 mẫu thiết kế đầu tiên, do bốn người Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson và John Vlissides đồng tác giả. Các tác giả sau này thường được nhắc đến với biệt danh *Gang of Four*  hay GoF. Kể từ đó, càng ngày càng có nhiều mẫu thiết kế được ghi chép và phân loại. Tuy nhiên, 23 mẫu GoF đầu tiên được biết đến và được ứng dụng nhiều nhất.

* 1. **Phân loại**

Các mẫu thiết kế được chia thành 3 loại chính: Mẫu kiến tạo, mẫu kiến trúc và mẫu hành vi.

* + 1. **Mẫu kiến tạo**

Mẫu kiến tạo (Creational Pattern) trừu tượng hóa quá trình khởi tạo. Chúng giúp chúng ta tạo nên một hệ thống độc lập với cách mà các đối tượng của hệ thống được tạo ra, kết hợp và thể hiện. Các mẫu kiến tạo có thể được chia thành 2 nhóm nhỏ hơn là các mẫu Kiến tạo Lớp (class-creation) và các mẫu Kiến tạo Đối tượng (object-creation). Trong khi mẫu Kiến tạo Lớp sử dụng kế thừa để thay đổi lớp cần được khởi tạo, mẫu Kiến tạo Đối tượng sẽ ủy nhiệm quá trình khởi tạo đến một đối tượng khác.

Mẫu kiến tạo có vai trò quan trọng bởi khi hệ thống phát triển phụ thuộc theo thời gian. Khi đó hệ thống cần được phát triển dựa vào sự kết hợp các đối tượng nhiều hơn sự kế thừa các lớp.

Khi điều đó xảy ra, việc hard-coding các tập cố định các hành vi sẽ chuyển thành việc định nghĩa một tập nhỏ hơn các hành vi cơ bản để chúng có thể được kết hợp thành bất kỳ các thành phần phức tạo nào khác nhau. Khi đó, việc tạo ra một đối tượng với các hành vi cụ thể yêu cầu nhiều công sức hơn so với việ chỉ đơn giản là khởi tạo một lớp.

Có hai chủ đề quan trọng trong các mẫu khởi tạo. Đầu tiên, chúng đóng gói tất cả các thông tin về các lớp con cụ thể mà hệ thống sẽ sử dụng. Thứ hai, chúng ẩn đi cách mà các thể hiện của lớp con được hệ thống sử dụng sẽ được tạo ra và kết hợp với nhau. Tất cả những gì mà các hệ thống sử dụng các đối tượng đó biết được là giao diện của chúng đã được định nghĩa bởi các lớp ảo.

Mẫu kiến tạo cung cấp cho chúng ta sự linh hoạt vô cùng lớn, trong việc đối tượng nào sẽ được tạo ra, cái gì sẽ tạo ra chúng, làm thế nào để chúng tạo ra, và khi nào. Mẫu kiến tạo cho phép chúng ta cấu hình một hệ thống với các đối tượng “sản phẩm” thuộc đủ các thể loại cấu trúc và hành vi khác nhau. Việc cấu hình có thể tĩnh (được quy định tại thời điểm biên dịch – compile-time) hay động (trong khi chương trình đang trong thời gian chạy – run-time).

Các mẫu kiến tạo của GoF bao gồm 5 mẫu, được giới thiệu sơ lược sau đây:

|  |  |
| --- | --- |
| Mẫu | Mô tả ngắn gọn |
| Abstract Factory | Cung cấp một interface cho việc tạo lập các đối tượng (có liên hệ với nhau) mà không cần qui định lớp hay xác định lớp cụ thể (concrete) khi tạo mỗi đối tượng. |
| Factory Method | Định nghĩa Interface để sinh ra đối tượng nhưng để cho lớp con quyết định lớp nào được dùng để sinh ra đối tượng Factory method cho phép một lớp chuyển quá trình khởi tạo đối tượng cho lớp con |
| Singleton | Đảm bảo 1 class chỉ có 1 instance và cung cấp 1 điểm truy xuất toàn cục đến nó. |
| Prototype | Qui định loại của các đối tượng cần tạo bằng cách dùng một đối tượng mẫu, tạo mới nhờ vào sao chép đối tượng mẫu này. |
| Builder | Tách rời việc xây dựng (construction) một đối tượng phức tạp khỏi biểu diễn của nó sao cho cùng một tiến trình xây dựng có thể tạo được các biểu diễn khác nhau |

* + 1. **Mẫu cấu trúc**

Các mẫu cấu trúc có liên quan đến cách thức cấu tạo nên các lớp và các đối tượng để chúng có thể tạo thành các cấu trúc lớn và phức tạp hơn bằng cách sử dụng tính kế thừa để tạo ra các giao diện hoặc các triển khai.

Thay vì tạo ra các giao diện và các triển khai, mẫu cấu trúc mô tả các cách để chúng ta có thể phối hợp các đối tượng để nhận ra các chức năng mới. Sự linh hoạt được thêm vào của việc kết hợp các đối tượng đến từ khả năng thay đổi sự kết hợp đó tại thời điểm chương trình đang chạy – run-time, một điều bất khả thi khi chúng ta kết hợp tĩnh các lớp.

Các mẫu cấu trúc của GoF bao gồm 7 mẫu, được giới thiệu sơ lược sau đây:

|  |  |
| --- | --- |
| Mẫu | Mô tả Ngắn gọn |
| Adapter | Do vấn đề tương thích, thay đổi interface của một lớp thành một interface khác phù hợp với yêu cầu từ phía sử dụng lớp. |
| Bridge | Tách rời sự trừu tượng của một vấn đề khỏi việc cài đặt; mục đích để cả hai bộ phận (trừu tượng và cài đặt) có thể thay đổi độc lập với nhau. |
| Composite | Tổ chức các đối tượng theo cấu trúc phân cấp dạng cây; Tất cả các đối tượng trong cấu trúc được thao tác theo một cách duy nhất như nhau. Tạo quan hệ thứ bậc bao gộp giữa các đối tượng. |
| Decorator | Thêm các trách nhiệm vào một đối tượng một cách tự động. |
| Facade | Một lớp duy nhất đại diện toàn bộ cho một hệ thống con. |
| Flyweight | Một thể hiện nhỏ vừa đủ để sử dụng trong việc chia sẻ. |
| Proxy | Cung cấp một đối tượng đại diện cho một đối tượng khác để hỗ trợ hoặc kiểm soát quá trình truy xuất đối tượng đó. |

* + 1. **Mẫu hành vi**

Các mẫu hình vi có liên quan đến các giải thuật và việc phân công trách nhiệm giữa các đối tượng. Các mẫu hành vi mô tả không chỉ mô hình của các đối tượng hay các lớp mà còn mô hình sự tương tác giữa chúng. Chúng thể hiện các luồng điều khiển phức tạp mà chúng ta khó theo dõi trong quá trình chạy thành trở nên đơn giản hơn. Khi đó, chúng chuyển sự chú ý của chúng ta ra khỏi các dòng điều khiển rườm rà phức tạp, và ta chỉ cần tập trung vào cách mà các đối tượng liên kết với nhau.

Có ba cách mà các mẫu hành vi quản lý các đối tượng của mình và cách các đối tượng đó tương tác với nhau.

Cách thứ nhất, chúng sử dụng các tính kế thừa để phân phối các hành vi giữa các lớp. Có hai mẫu sử dụng cách này là Template Method và Interpreter.

Cách thứ hai, chúng sử dụng sự kết hợp các đối tượng thay vì kế thừa. Một số mẫu mô tả làm cách nào một nhóm các đối tượng hợp tác với nhau để thực hiện một thao tác mà không đối tượng nào có thể tự mình thực hiện được, ví dụ như Mediator quản lý cách thức các đối tượng giao tiếp với nhau, Chain of Responsibility làm các đối tượng trong tập hợp liên kết lỏng lẻo với nhau, Observer định nghĩa và quản lý sự phụ thuộc giữa các đối tượng .

Cách thứ ba, các mẫu hành vi đóng gói các hành vi trong một đối tượng và ủy nhiệm các yêu cầu đến đối tượng đó. Mẫu Strategy là một ví dụ cụ thể, nó đóng gói một giải thuật vào một đối tượng, khi đó chúng ta dễ dàng lựa chọn và thay đổi giải thuật của một đối tượng khác sử dụng mẫu này.

Các mẫu hành vi của GoF bao gồm 11 mẫu, được giới thiệu sơ lược sau đây:

|  |  |
| --- | --- |
| Mẫu | Mô tả Ngắn gọn |
| Chain of resp | Các đối tượng nhận thông điệp được kết nối thành một chuỗi và thông điệp được chuyển dọc theo chuỗi nầy đến khi gặp được đối tượng xử lý nó.Tránh việc gắn kết cứng giữa phần tử gởi request với phần tử nhận và xử lý request bằng cách cho phép hơn 1 đối tượng có có cơ hội xử lý request . |
| Command | Mỗi yêu cầu (thực hiện một thao tác nào đó) được bao bọc thành một đối tượng. Các yêu cầu sẽ được lưu trữ và gởi đi như các đối tượng. |
| Interpreter | Hỗ trợ việc định nghĩa biểu diễn văn phạm và bộ thông dịch cho một ngôn ngữ. |
| iterator | Truy xuất các phần tử của đối tượng dạng tập hợp tuần tự (list, array, …) mà không phụ thuộc vào biểu diễn bên trong của các phần tử. |
| Mediator | Định nghĩa một đối tượng để bao bọc việc giao tiếp giữa một số đối tượng với nhau. |
| Memento | Lưu giữ và phục hồi trạng thái bên trong của một đối tượng mà vẫn không vi phạm việc tính đóng gói của đối tượng đó. |
| Observer | Định nghĩa sự phụ thuộc một-nhiều giữa các đối tượng sao cho khi một đối tượng thay đổi trạng thái thì tất cả các đối tượng phụ thuộc nó cũng thay đổi theo. |
| state | Thay đổi hành vi của một đối tượng khi trạng thái bên trong của nó thay đổi. |
| Strategy | Bao bọc một họ các thuật toán bằng các lớp đối tượng để thuật toán có thể thay đổi độc lập đối với chương trình sử dụng thuật toán. Cung cấp một họ giải thuật cho phép client chọn lựa linh động một giải thuật cụ thể khi sử dụng |
| Template Method | Định nghĩa phần khung của một thuật toán, tức là một thuật toán tổng quát gọi đến một số phương thức chưa được cài đặt trong lớp cơ sở; việc cài đặt các phương thức được ủy nhiệm cho các lớp kế thừa. |
| visitor | Cho phép định nghĩa thêm phép toán mới tác động lên các phần tử của một cấu trúc đối tượng mà không cần thay đổi các lớp định nghĩa cấu trúc đó. |

* 1. **Lợi ích khi sử dụng mẫu**

1. Mẫu thiết kế tạo điều kiện cho việc tái sử dụng

Một trong những vấn đề gây nhiều tranh cãi nhất trong phát triển phần mềm là làm thế nào để kết hợp và tái sử dụng các thành phần nhiều hơn. Nhiều người trong số các bên liên quan tham gia phát triển phần mềm nhận ra sự cần thiết và cơ hội để tái sử dụng mã, nhưng thử thách sẽ ngày càng lớn hơn để có thể tái sử dụng trên quy mô lớn. Các mẫu thiết kế cung cấp cho chúng ta một cách để tái sử dụng các giải pháp thiết kế qua nhiều ứng dụng khác nhau

1. Mẫu thiết kế làm cho việc thiết kế đơn giản hơn

The previous section illustrates how the application of design patterns can make the design phase easier. When a problem from the analysis phase is one for which a design pattern exists the design pattern offers an instant solution of high quality. Design patterns make design easier but their application still requires intellect. You must be able to recognize when the pattern applies and how to specialize the pattern for the particular context. Applying design patterns is much easier than solving design problems from first principles but it's still not algorithmic

* 1. **Cấu trúc trình bày mẫu**

Các mẫu thiết kế trong báo cáo sẽ được trình bày theo cấu trúc dưới đây:

|  |  |
| --- | --- |
| Mục trình bày | Nội dung trình bày |
| Tên, phân loại, bí danh | Mô tả ngắn gọn về mẫu |
| Mục đích, ý định | Mô tả mẫu này làm được những gì |
| Động lực sử dụng | Nêu một ví dụ về một vấn đề cần giải quyết có thể sử dụng mẫu này. |
| Khả năng ứng dụng | Liệt kê một số tình huống cụ thể trong thiết kế phần mềm có thể áp dụng mẫu này |
| Cấu trúc mẫu | Mô tả mẫu bằng một sơ đồ UML bao gồm các lớp và đối tượng |
| Các thành viên | Trình bày ý nghĩa của các lớp/đối tượng tha gia vào mẫu thiết kế và trcahs nhiệm của chúng |
| Sự cộng tác | Mô tả các thức các thành viên của mẫu tương tác với nhau như thế nào để thực hiện trách nhiệm của chúng |
| Các hệ quả mang lại | Trình bày về ưu điểm khi sử dụng mẫu, các nhược điểm sẽ dẫn tới khi sử dụng mẫu. |
| Các chú ý khi cài đặt | Các chú ý đặc biệt khi cài đặt mẫu |
| Ví dụ thực tế | Nêu ra những ví dụ thực tế về các hệ thống (đã pt triển và đang chạy) có sử dụng mẫu này |
| Các mẫu liên quan | Những mẫu nào có liên hệ đến mẫu này, những điểm quan trọng cần phân biệt, mẫu này có thể phối hợp với những mẫu nào. |
| Mã nguồn minh họa | Trình bày một ví dụ demo cụ thể về mẫu |

* 1. **Một số nguyên tắc**
* Bên sử dụng (client) không bao giờ gọi trực tiếp các lớp hiện thực, thay vào đó, chúng gọi các lớp ảo hoặc các interface (sự trừu tượng hóa của các lớp đó).
* Các thay đổi trong tương lai không được ảnh hưởng đến hệ thống hiện tại.

1. **Các mẫu Thiết kế GoF** 
   1. **Mẫu Singleton**
      1. **Tên, phân loại, bí danh**

Tên: Singleton Pattern.

Bí danh: Không có

Phân loại: Mẫu kiến tạo

* + 1. **Mục đích, ý định**

Đảm bảo rằng mỗi lớp chỉ có một thể hiện duy nhất và cung cấp khả năng truy xuất toàn cục đến thể hiện này.

* + 1. **Động lực sử dụng**

Khi ta cần giới hạn việc tạo ra các thể hiện từ một lớp. Đặc biệt là các đối tượng tốn nhiều tài nguyên hệ thống khi được tạo ra.

* + 1. **Khả năng ứng dụng**

Các hệ thống cần quản lý các đối tượng tài nguyên được chia sẻ chung, chẳng hạn như printer spooler.

* + 1. **Cấu trúc**



* + 1. **Các thành viên**

Chỉ có một lớp Singleton tham gia vào mẫu. Lớp này phải định nghĩa hàm khởi tạo là private để ngăn việc khởi tạo thể hiện từ lớp này từ bên ngoài, đồng thời bắt buộc phải có hàm getInstace() để trả một tham chiếu đến đối tượng sẽ được trả về có kiểu của lớp đó.

* + 1. **Sự cộng tác**

Lớp nào muốn thể hiện mẫu Singleton cần định nghĩa một biến thành viên có kiểu là chính nó, đông thời biến này cần được đặt modifier là static private.

Hàm khởi tạo của lớp Singleton được định nghĩa thành protected hoặc private để người dùng không thể tạo thể hiện của lớp trực tiếp từ bên ngoài.

Phương thức getInstance() dùng để khởi tạo đối tượng duy nhất, có modifier là public static. Client chỉ dùng phương thức getInstance() này để nhận được một đối tượng lớp Singleton.

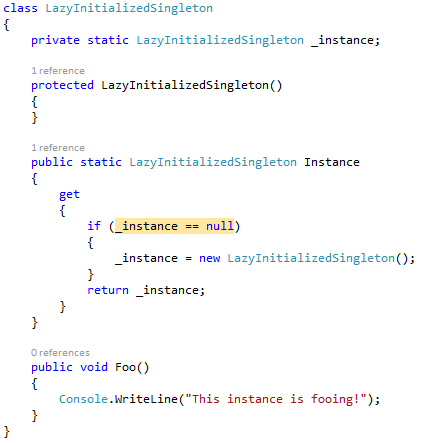
* + 1. **Các hệ quả mang lại**

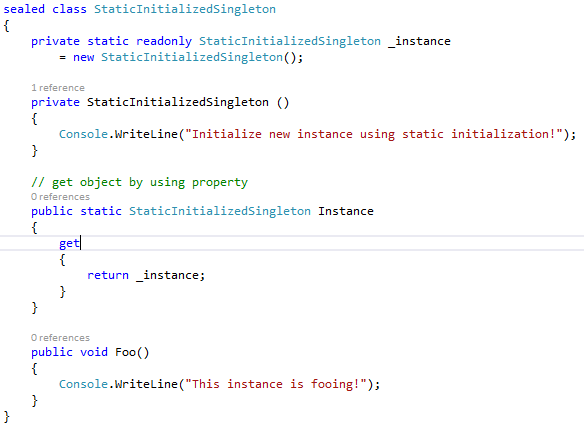
Giới hạn số lượng thể hiện của lớp ở một con số nào đó, con số này phải có ý nghĩa nhất định trong chương trình của chúng ta.

Nếu một lớp là Singleton, chúng ta có thể gặp khó khăn khi tạo lớp con của lớp đó. Mọi thao tác đều phải thông qua hàm getInstance() của lớp đó.

* + 1. **Các chú ý liên quan đến cài đặt**

Có nhiều cách để khởi tạo đối tượng sẽ được trả về trong C#:

* Sử dụng Lazy initialization và property method:
  + Là cách thường dùng nhất.
  + Cách tiếp cận này sẽ làm trì hoãn quá trình khởi tạo đối tượng cho đến khi nào client thực sự cần đến nó.
  + Code minh họa:
* 
* Sử dụng Static Initialization – Khởi tạo tĩnh:
  + Cách tiếp cận ở trên không phù hợp khi đối tượng được tạo ra cần được sử dụng chung, khi đó if (\_instance == null) sẽ gây ra lỗi khi lập trình đa luồng.
  + Trong cách tiếp cận này, thể hiện \_instance sẽ được tạo ra bất cứ khi nào một thành viên của lớp StaticInitializedSingleton được tham chiếu đến. Khi đó chúng ta để cho CLR khởi tạo đối tượng. Lớp tương ứng sẽ được đánh dấu là sealed để ngăn việc kế thừa, đồng thời biến \_instance sẽ được đánh dấu là readonly, chỉ được gán giá trị lúc khởi tạo. Môi trường .NET sẽ đảm nhận việc quản lý đa luồng trong trường hợp này.
  + Code minh họa:



Trong nhiều trường hợp, cách tiếp cận này phù hợp hơn cách đầu tiên.

* + 1. **Các ví dụ về hệ thống thực tế**

Win32: GetProcessHeap

MFC: AfxGetApp, AfxGetMainWnd

.NET: System.AppDomain.CurrentDomain

* + 1. **Các mẫu liên quan**

**Abstract Factory**: thường là Singleton để trả về các đối tượng factory duy nhất

**Builder**: dùng để xây dựng một đối tượng phức tạp, trong đó Singleton được dùng để tạo một đối tượng truy cập tổng quát (Director).

**Prototype**: dùng để sao chép một đối tượng, hoặc tạo ra một đối tượng khác từ Prototype của nó, trong đó Singleton được dùng để chắc chắn chỉ có một Prototype.

* + 1. **Mã nguồn minh họa**
  1. **Giới thiệu bài toán**:

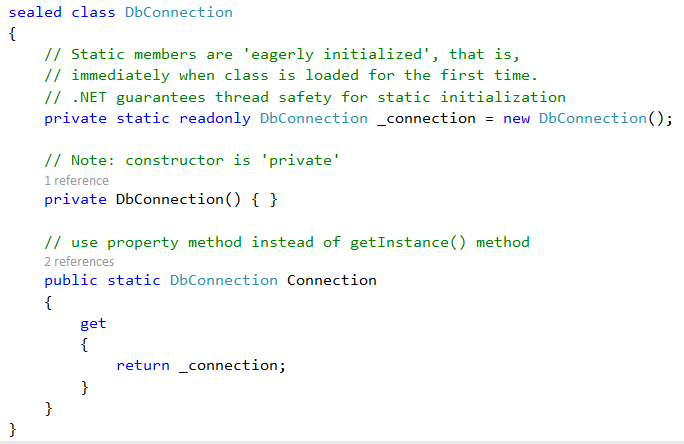
Giả sử chúng ta phát triển một ứng dụng sử dụng CSDL. Ta có thể kết nối đến CSDL thông qua một lớp DbConnection đã được các thành viên tham gia phát triển tạo ra. Vấn đề đặt ra là nếu mọi người đều có thể tạo ra các đối tượng DbConnection thì sẽ tốn rất nhiều chi phí bộ nhớ và làm giảm hiệu suất chương trình.

Ta sẽ áp dụng mẫu Singeton để chỉnh sửa lại lớp DbConnection này.

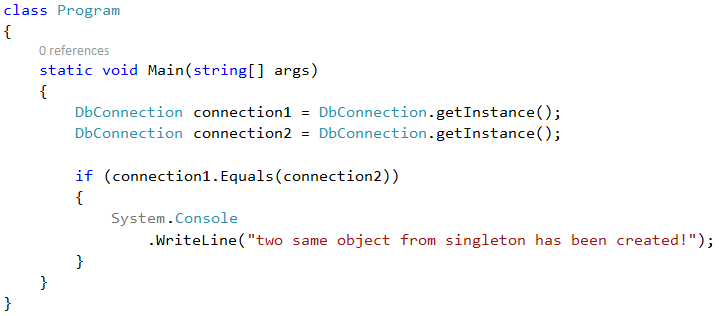
* 1. **Sơ đồ lớp:**

****

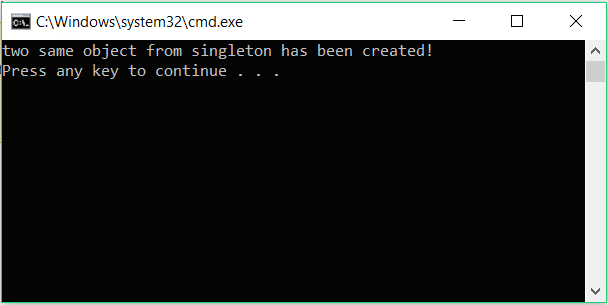
* 1. **Code:**
* **Lớp DbConnection – (Singleton):**



* **Lớp Program – (Client):**



* **Kết quả khi chạy chương trình**



* 1. **Mẫu Façade** 
     1. **Tên, phân loại, bí danh**

Tên đầy đủ: Façade Pattern

Phân loại: Mẫu kiến trúc.

Bí danh:

* + 1. **Mục đích, ý định**

Façade Pattern là pattern cung cấp một giao diện chung đơn giản thay cho một nhóm các giao diện có trong một hệ thống con (subsystem).

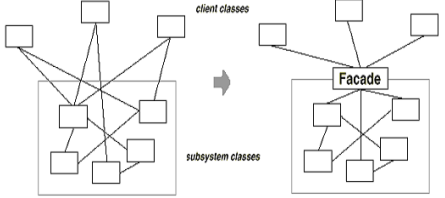
Façade Pattern định nghĩa một giao diện ở một cấp độ cao hơn để giúp cho người dùng có thể dễ dàng sử dụng hệ thống con này vì chỉ cần giao tiếp với một giao diện chung duy nhất.

* + 1. **Động lực sử dụng**

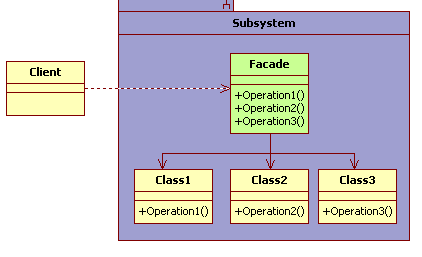
Cơ cấu một hệ thống thành các hệ thống con nhằm giúp giảm độ phức tạp.

Giao diện bên ngoài của các lớp trong một hệ thống con hoặc một tập các hệ thống con có thể trở nên khá phức tạp.

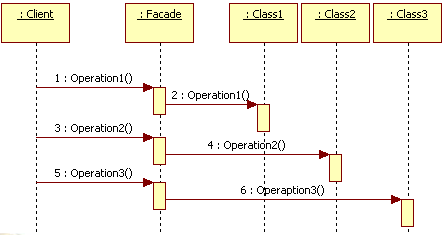
Khi đó có một cách để giảm thiểu tính phức tạp này là hiện thực một đối tượng façade chịu trách nhiệm cung cấp một giao diện đơn giản hơn biểu diễn cho các chức năng chung của một hệ thống con.



* + 1. **Khả năng ứng dụng**
* Bạn muốn cung cấp một giao diện đơn giản hơn cho một hệ thống con phức tạp:
  + Các hệ thống con càng phát triển theo thời gian thì chúng càng trơ nên phức tạp
  + Nhiều mẫu khi được áp dụng thường để lại kết quả là có nhiều và rất nhiều những lớp nhỏ hơn.
  + Cung cấp một góc nhìn mặc định đơn giản hơn cho một hệ thống con và đủ dùng cho hầu hết các client. Chỉ có các client cần nhiều khả năng chỉnh sửa (customizability) hơn mới cần phải nhìn vượt ra khởi façade.
* Có quá nhiều phụ thuộc giữa các client và sự hiện thực các class của một trừu tượng nào đó.
  + Façade giúp decouple hệ thống con ra khỏi client và các hệ thống con khác, nâng cấp khả năng độc lập và tính di động (portability) của hệ thống con.
    1. **Cấu trúc**



* + 1. **Các thành viên**
* **Façade** 
  + Biết các lớp của hệ thống con nào chịu trách nhiệm cho một request.
  + Ủy thác các request của client đến các đối tượng của hệ thống con thích hợp.
* **Subsystem classes**:
  + Thực thi chức năng của hệ thống con.
  + Xử lý công việc được gán bởi đối tượng Façade.
  + Không cần biết gì về façade và không giữ tham chiếu đến nó
    1. **Sự công tác**



* + 1. **Các hệ quả mang lại**
* Bảo vệ client khỏi các thành phần của hệ thống con, bằng cách đó nó làm giảm số lượng đối tượng mà client cần giải quyết và làm cho hệ thống con trở nên dễ sử dụng hơn.
* Làm giảm coupling giữa hệ thống con và client của nó:
  + Chúng ta có thể sửa đổi các lớp trong hệ thống con mà ko làm ảnh hưởng đến các client sử dụng nó.
  + Giúp tách lớp một hệ thống và sự phụ thuộc giữa các đối tượng. Chúng có thể loại bỏ sự phức tạp hay phụ thuộc vòn tròn (circular dependencies). Đây là một hệ quả rất quan trọng bởi vì client và hệ thống con được hiện thực một cách độc lập.
* Không hề ngăn cản ứng dụng sử dụng các lớp của hệ thống con nếu chúng cần. Do đó ta có thể thoải mái lựa chọn giữa việc dùng façade (giao diện sử dụng trở nên đơn giản hơn) hoặc không dùng façade.
  + 1. **Các chú ý liên quan đến cài đặt**
    2. **Các ví dụ về hệ thống thực tế**
    3. **Các mẫu liên quan**
* Abstract Factory:
  + Có thể được sử dụng cùng với Facade đẻ cung cấp một giao diện cho việc tạo ra các đối tượng hệ thống con một cách độc lập với nhau. Abstract Factory cũng có thể được sử dụng như một giải pháp thay thế cho Facage nhằm ẩn đi các lớp phụ thuộc nền tảng (platform-specific).
* Mediator:
  + Tương tự như Façade, tuy nhiên mục đích chính của Mediator là trừu tượng hóa các giao tiếp truyền thông tùy ý giữa các đối tượng colleague. Giao tiếp của các đối tượng colleague phải thông qua Mediator.
  + Tuy nhiên Façade chỉ đơn giản là trừu tượng hóa giao diện của một đối tượng hệ thống con và làm cho nó dễ xài hơn mà thôi. Façade cũng không định nghĩa các tính năng mới, và các lớp của hệ thống con cũng không biết gì về nó.
* Thông thường chỉ một đối tượng Façade là đủ. Do đó các đối tượng Façade thường là các Singleton.
  + 1. **Mã nguồn minh họa**

1. Giới thiệu bài toán
2. Sơ đồ lớp
3. Code mẫu
   1. **Mẫu Proxy**
      1. **Tên, phân loại, bí danh**
4. Tên chính thức: Proxy Pattern
5. Phân loại: Structural Pattern
6. Tên khác: Không có
   * 1. **Mục đích, ý định**
7. Cung cấp một đối tượng đại diện cho một đối tượng khác để hỗ trợ hoặc kiểm soát quá trình truy xuất đối tượng đó.
8. Các mẫu Proxy được sử dụng khi bạn cần để biểu diễn một đối tượng phức tạp hay tốn thời gian để tạo ra bằng một thứ đơn giản hơn.

Nếu việc tạo ra một đối tượng mới mất nhiều thời gian hay tài nguyên máy tính, Proxy cho phép chúng ta trì hoãn quá trình tạo đối tượng cho đến khi chúng ta cần đối tượng thực sự.

Một mẫu Proxy thường có chung các phương thúc giống như đối tượng mà nó đại diện, và một khi đối tượng được nạp vào bộ nhớ, các lời gọi hàm đến đối tượng thực sự này sẽ được chuyển tiếp qua Proxy

* + 1. **Động lực sử dụng**
* Một đối tượng, chẳng hạn như một file ảnh, mất quá nhiều thời gian để load.
* Kết quả của một tính toán cần nhiều thời gian để hoàn thành, và bạn cần hiển thị các kết quả ngay lập tức trong khi quá trình tính toán vẫn đang tiếp tục.
* Đối tượng nằm ở trên một máy remote, và tải nó thông qua mạng có thể mất nhiều thời gian, đặc biệt trong những thời điểm mạng lag.
* Quyền truy cập đối tượng bị hạn chế, và proxy có thể xác nhận quyền truy cần của người dùng.
* Giả sử trong trường hợp chương trình cần nạp và hiển thị một file ảnh có dung lượng lớn. Khi chương trình khởi động, cần có một vài dấu hiệu cho người dùng thấy rằng bức ảnh đó sẽ được hiển thị trên màn hình và nằm đúng vị trí, nhưng thực sự thì việc hiển thị hình ảnh sẽ bị trì hoãn lại cho đến khi nào việc nạp bức ảnh hoàn tất.
* Điều này đặc biệt quan trọng trong các chương trình xử lí văn bản hay các trình duyệt Web khi chúng đặt các dòng chữ nằm xung quanh các bức ảnh thậm chí trước khi cả tấm ảnh đó được hiển
  + 1. **Khả năng ứng dụng**

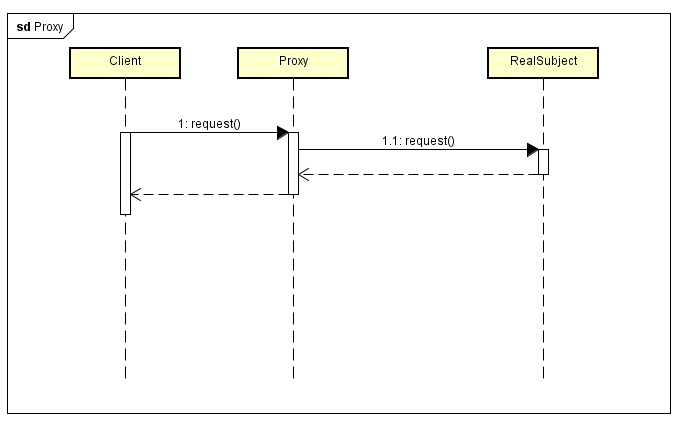
Các tình huống thường thấy khi cần áp dụng một mẫu proxy:

1. Proxy ảo: Giữ chổ cho một đối tượng mà đối tượng đó tốn tài nguyên khi được tạo ra. Đối tượng đó được tạo ra chỉ khi có yêu cầu từ client
2. Proxy từ xa: ??????????
3. Proxy bảo vệ: Điều khiển truy cập đối một đối tượng RealObject nào đó. Việc truy cập đến RealObject sẽ được thông qua ProxyObject
4. Liên kết thông minh: bổ sung hành động cho đối tượng được truy cập như đếm số lượng tham chiếu, tải đối tượng vào bộ nhớ khi nó được tham chiếu lần đầu tiên, kiểm tra đối tượng có đang được truy cập bởi một đối tượng khác hay không
   * 1. **Cấu trúc**

****

* + 1. **Các thành viên**

1. **Subject** 
   1. Định nghĩa một giao diện chung cho cả Real Subject và Proxy
2. **Proxy**
   1. Giữ một tham chiếu cho phép truy cập đến đối tượng thực sự (Real Subject)
   2. Hiện thực hóa giao diện chung (Subject).
   3. Giữ quyền điều khiển và quyền truy cập vào đối tượng Real Subject
3. **Real Subject** 
   1. Đối tượng thực sự được sử dụng thông qua Proxy
      1. **Sự cộng tác**

****

1. Đối tượng Proxy sẽ là đối tượng trung gian và là một lớp bảo vệ cho đối tượng RealSubject khi có truy cập đến đối tượng này
2. Không phải tất cả các truy cập đều phải thông qua Proxy
   * 1. **Các hệ quả mang lại**
3. Che giấu thông tin của các đối tượng thực sự đối với các client sử dụng chúng bằng cách cung cấp mức truy cập gián tiếp vào đối tượng đó và cơ chế tham chiếu vào đối tượng đích và chuyển tiếp các yêu cầu đến đối tượng đó.
4. Tối ưu hóa hoạt động của hệ thống nhờ cơ chế tải theo nhu cầu – demand loading.
5. Cả proxy và đối tượng đích đều kế thừa hoặc thực thi chung một lớp giao diện. Mã máy dịch cho lớp giao diện thường “nhẹ” hơn các lớp cụ thể và do đó có thể giảm được thời gian tải dữ liệu giữa server và client.
   * 1. **Các chú ý liên quan đến cài đặt**

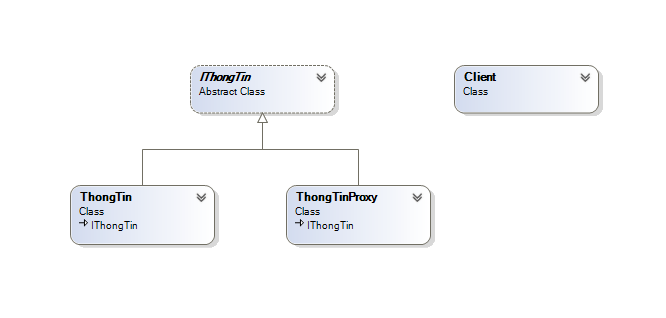
Mẫu Proxy cung cấp cùng một interface cho đối tượng thực và đối tượng Proxy.

Mẫu Decorator và mẫu Proxy có mục đích khác nhau nhưng cấu trúc thì giống nhau.

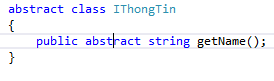
Đối tượng Proxy luôn luôn giữ một tham chiếu đến đối tượng thực sự.

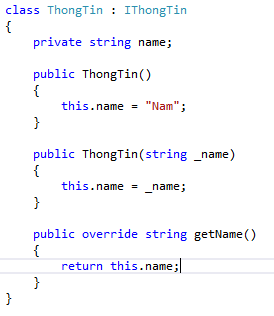
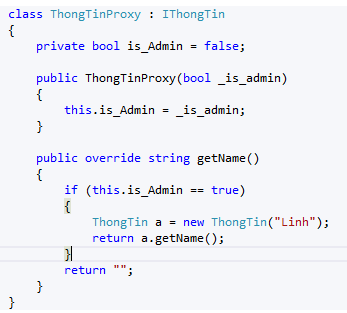
* + 1. **Các ví dụ về hệ thống thực tế**

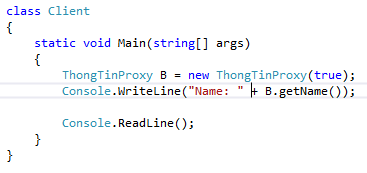
1. Các hệ thống cần truy cập thông tin từ các hệ thống khác đa phần sử dụng kiến trúc Proxy
2. Các máy khách sử dụng các dịch vụ WCF phụ thuộc vào các đối tượng proxy được WCF tự động tạo ra.
3. Máy ATM có một proxy ảo lưu các thông tin ngân hàng được dùng khi xác nhận thẻ tín dụng,…
   * 1. **Các mẫu liên quan**
4. Mẫu Adapter:
   1. Adapter hiện thực một giao diện khác cho đối tượng mà nó tham chiếu tới (đối tượng cần sự tương thích).
   2. Proxy hiện thực một giao diện tương tự như chủ thể của mà nó giữ tham chiếu.
5. Mẫu Decorator:
   1. Một hiện thực của decorator có thể gần giống như các proxy, tuy nhiên một decorator sẽ thêm một trách nhiệm mới cho đối tượng được tham chiếu.
   2. Trong khi đó, một proxy sẽ kiểm soát các truy cập vào đối tượng mà nó đang giữ tham chiếu.
      1. **Mã nguồn minh họa**
6. Giới thiệu bài toán
   1. Bài toán: Người dùng A muốn truy cập để xem thông tin bảo mật của người dùng B. Nhưng để xem được thì cần phải có quyền hạn cho chức năng này. Người dùng A cần có quyền hạn của Admin để truy cập những thông tin đó.
   2. Yêu cầu: Xuất thông tin người dùng B ra màn hình khi người dùng A đủ quyền hạn truy cập (quyền Admin)
7. Sơ đồ lớp

****

1. Code mẫu

****

****

****

* 1. **Mẫu Iterator**
     1. **Tên, phân loại, bí danh**
* Tên: Iterator pattern
* Phân loại: Mẫu hành vi
  + 1. **Mục đích, ý định**
* Cung cấp một cách thức truy xuất tuần tự đến các phần tử của một đối tượng tập hợp mà không cần phải phơi bày cấu trúc bên trong của đối tượng này.
  + 1. **Động lực sử dụng**
* Một đối tượng tập hợp (aggregate object) là một đối tượng thể hiện một nhóm các đối tượng có liên quan với nhau. Ví dụ trong C#, các đối tượng của các lớp Collection như ArrayList, Stack, ... là một đối tượng tập hợp. Một operation - hành vi thường thấy trong các đối tượng như thế này là lặp (iteration) hay xử lý tuần tự (sequential processing) trên mỗi phần tử.
* Một phương pháp cổ điển mà các lớp tập hợp có thể hỗ trợ lặp là định nghĩa các operation như getFirst() và getNext(). Tuy nhiên khi sử dụng các đối tượng từ các lớp này thì client phải hard-code kiểu của lớp đó vào code, gây ra hiện tượng tightly-coupled, mặt khác client code sẽ bị phụ thuộc vào thuật toán lặp của lớp đối tượng, khi thuật toán này thay đổi thì code sử dụng đối tượng đó cũng phải đổi theo.

=> Mẫu Iterator có thể giúp chúng ta xử lý cả hai vấn đề này, áp dụng mẫu này giúp code bên phía client độc lập với lớp tập hợp, đồng thời giúp client sử dụng các đối tượng tập hợp mà không cần quan tâm đến chi tiết cách hiện thực iteration của lớp tập hợp.

* + 1. **Khả năng ứng dụng**

Khi cần truy xuất nội dung của một đối tượng tập hợp mà chúng ta không muốn biết về cấu trúc bên trong của nó.

Để hỗ trợ việc đa dịch chuyển (multiple traversals) trên các đối tượng tập hợp.

Để cung cấp một giao diện thống nhất cho việc di chuyển trên các đối tượng tập hợp (hay nói cách khác là hỗ trợ tính lặp đa hình - polymorphic iteration).

* + 1. **Cấu trúc**



* + 1. **Các thành viên**
* **Iterator**:
  + Định nghĩa một giao diện cho việc truy xuất và đi qua tập hợp các phần tử.
* **ConcreteIterator**:
  + Hiện thực giao diện **Iterator**, định nghĩa một thuật toán để lặp và di chuyển qua tập hợp.
  + Giữ thông tin về phần tử hiện tại trong quá trình di chuyển qua tập hợp.
* **Aggregate**:
  + Định nghĩa một giao diện cho việc tạo ra đối tượng **Iterator**,
* **ConcreteAggregate**:
  + Các lớp tập hợp hiện thực giao diện Aggregate, khi đó lớp đó sẽ định nghĩa các phương thức cần thiết để trả về một thể hiện của lớp **ConcreteIterator** cho client sử dụng.
    1. **Sự cộng tác**
    2. **Các hệ quả mang lại**
* Sử dụng mẫu này giúp chúng ta truy xuất tuần tự đến các phần tử của một đối tượng tập hợp mà không quan tâm đến hiện thực của lớp tập hợp tạo ra đối tượng đó, đồng thời độc lập với cách hiện thực thuật toán lặp của nó.
* Client độc lập (loosely-coupling) với kiểu của đối tượng tập hợp và thuật toán lặp sử dụng trong kiểu tập hợp đó. Ta có thể thay đổi mã nguồn của chúng mà không làm ảnh hưởng đến client.
* Hỗ trợ nhiều cách di chuyển trong một tập hợp:
  + Các tập hợp phức tạp có thể được lướt qua bằng nhiều cách, ví dụ như theo thứ tự (inorder) hoặc preorder.
  + Dễ dàng thay đổi thuật toán di chuyển:
    - Chỉ cần thay đổi thể hiện iterator với một thể hiện khác.
    - Hoặc định nghĩa một lớp con của Iterator để hỗ trợ một các di chuyển khác.
* Các Iterator làm đơn giản hóa giao diện Aggregate. Nếu không có các Iterator, nhiều giao diện Aggregate sẽ có phần giao diện cho việc iteration và traversal giống nhau.
  + 1. **Các chú ý liên quan đến cài đặt**

Có hai kiểu iterator: internal iterator và external iterator. Trong C#, ta có thể dùng external iterator một cách dễ dàng.

* Các thuật toán di chuyển quả các phần tử trong tập hợp có thể được định nghĩa bên trong lớp tập hợp hoặc bên trong bản thân Iterator, thông thường là trong iterator, khi đó iterator là một lớp inner trong lớp tập hợp.
* Robust Iterator:
  + Khi sử dụng quá trình lặp bắt đầu,một robust iterator cho phép ta có thể thêm hay xóa các phần tử trong tập hợp mà không tạo ra một một bản copy của tập hợp hiện tại; đồng thời không có phần tử nào bị bỏ qua hay bị lặp lại 2 lần.
* Nếu ta ko cần Robust Iterator thì tức là tập hợp đó không thể chỉnh sửa được và ta cần báo điều này cho client biêt. ta có thể trả về giá trị false hay quăng exception nếu client cố gắng thêm/xóa một phần tử của tập hợp.
* Một giải pháp thay thế là ta định nghĩa thêm các hàm bool remove(); bool insertAfer(); bool insertBefore(); vào bên trong Iterator để ta có thể thêm/xóa các phần tử của tập hợp. Khi đó các hành vi này nên được thêm vào giao diện Iterator.
  + 1. **Các ví dụ về hệ thống thực tế**
* C# hỗ trợ việc lặp và di chuyển qua các phần tử trong một đối tượng tập hợp (điều kiện là lớp của đối tượng đó phải hiện thực giao diện IEnumarable
  + 1. **Các mẫu liên quan**
* Composite: Các Iterator thường được áp dụng trong các cấu trúc đệ quy chẳng hạn như Composite.
* Factory Method: Các iterator đa hình phụ thuộc vào các factory method để khởi tạo lớp đối tượng Iterator phù hợp.
* Memento thường được sử dụng chung với mẫu Iterator. Một iterator có thể sử dụng một memento để chụp (capture) lại trạng thái lặp hiện tại và lưu trữ memento đó một cách cục bộ.
  + 1. **Mã nguồn minh họa**

1. Giới thiệu bài toán
2. Sơ đồ lớp
3. Code mẫu
   1. **Mẫu Observer** 
      1. **Tên, phân loại, bí danh**
4. Tên chính thức: Observer Pattern
5. Phân loại: Structural Pattern
6. Tên khác: Dependents, Publish/Subcribe hoặc Source/Listener
   * 1. **Mục đích, ý định**

Định nghĩa một sự phụ thuộc 1 – nhiều giữa các đối tượng để khi có một tượng thay đổi trạng thái thì tất cả những đối tượng phụ thuộc của nó được thông báo và cập nhật tự một cách tự động

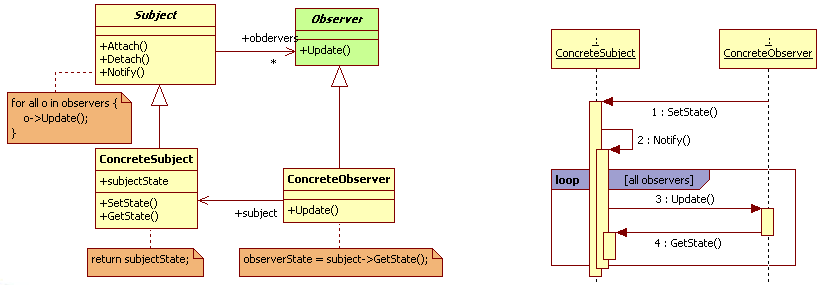
* + 1. **Động lực sử dụng**

Khi ta muốn các đối tượng có thể liên lạc với nhau

Khi đối tượng này gửi thông điệp thì các đối tượng đăng ký lắng nghe thông điệp sẽ phản ứng lại với thông điệp đó. Đối tượng gửi thông điệp sẽ biết được nó sẽ gửi cho ai và đối tượng nhận thông điệp sẽ không cần biết ai gửi thông điệp đó

* + 1. **Khả năng ứng dụng**

1. Hệ thống thu thập thông tin người dùng
2. Hệ thống quảng cáo sản phẩm, spam, thông tin báo người dùng
   * 1. **Cấu trúc**

****

* + 1. **Các thành viên**

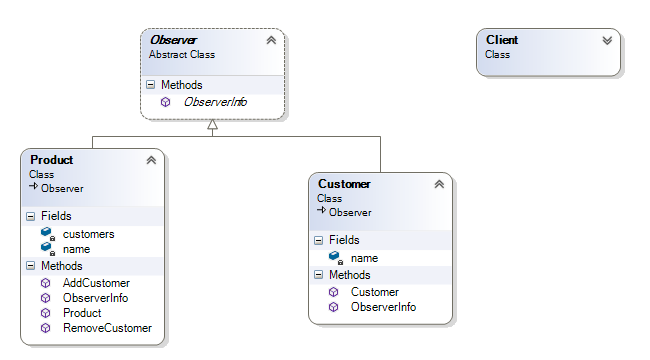
1. **Subject** 
   1. Lớp giao diện chung cho các đối tượng. Bao gồm các phương thức chính: Thêm, xóa và thông báo các Observer.
2. **ConcreteSubject**
   1. Triển khai giao diện lớp Subject. Lưu trữ trạng thái mà các đối tượng Observer quan tâm. Mỗi khi thay đổi trạng thái thì thông báo sẽ được gửi đến các Observer đã được đăng ký trước đó.
3. **Observer**
   1. Là một giao diện với phương thức chính là Update(). Phương thức này truy cập đối tượng Subject và cập nhật Observer khi trạng thái của Subject thay đổi.
4. **ConcreteObserver**
   1. Hiện thực hóa giao diện Observer. Là đối tượng sẽ nhận được thông báo khi trạng thái của Subject thay đổi.
      1. **Sự cộng tác**
5. Các liên kết giữa các Subject và Observer là trừu tượng vì các đối tượng không biết những lớp cụ thể của bất kỳ Observer nào
6. Hỗ trợ giao tiếp Broadcast
7. Các request không cần phải chỉ ra người nhận, mà các thông báo sẽ được gửi đi tự động đến tất cả các đối tượng đã đăng ký với nó
8. Các đối tượng không quan đến việc có bao nhiêu đối tượng khác tồn tại. Nhiệm vụ của nỏ chỉ là thông báo đến các đối tượng đang quan sát nó. Điều này giúp ta dễ dàng thêm và loại bỏ các Observer bất cứ lúc nào
   * 1. **Các hệ quả mang lại**
     2. **Các chú ý liên quan đến cài đặt**

Trong trường hợp các observer quan tâm nhiều subject, trong quá trình thông báo các subject truyền trực tiếp đến các observer để chính observer quy định hành vi thay đổi.

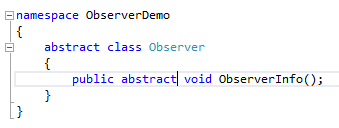
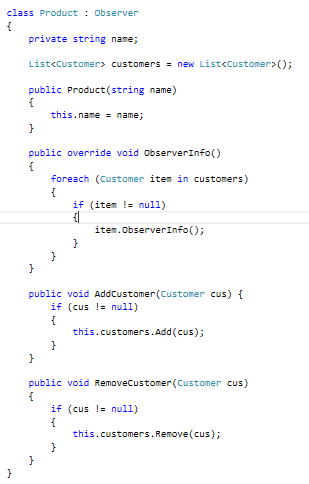
Các subject sẽ quy định điều kiện thông báo đến các observer, lược bỏ những thông báo không cần thiết, tăng hiệu năng, trong trường hợp này, các observer sẽ thông báo cho các subject khi nào là cần thiết.

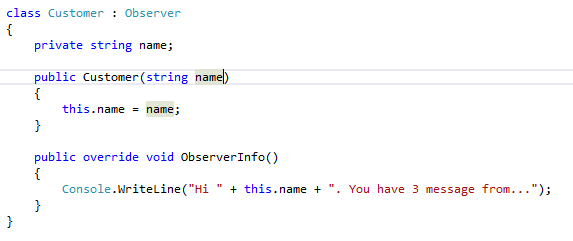
* + 1. **Các ví dụ về hệ thống thực tế**

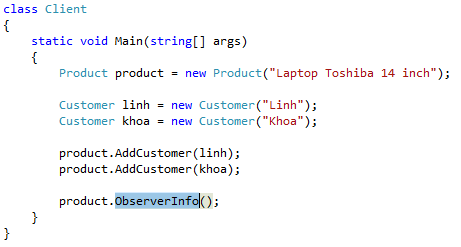
1. Mẫu thiết kế Observer đã được tích hợp vào package java.util trong Java API
2. Các hệ thống thông báo tin nhắn/email tự động
   * 1. **Các mẫu liên quan**
3. Mẫu Mediator: bằng cách đóng gói những cập nhật ngữ cảnh phức tạp, Observable hoạt động như đối tượng Mediator giữa các đối tượng và các Observer.
4. Mẫu Singleton: các Observable có thể là Singleton để nó trở nên duy nhất và được truy cập toàn cục.
   * 1. **Mã nguồn minh họa**
5. Giới thiệu bài toán
   1. Bài toán: Một sản phẩm mới chuẩn bị được tung ra thị trường bằng cách thông báo thông tin sản phẩm đến khách hàng. Hoặc khách hàng có mong muốn nhận bất kỳ thông báo nào từ sản phẩm mỗi khi có cập nhật.
   2. Yêu cầu: Xây dựng hệ thống thông báo tự động thông tin sản phẩm đến những khách hàng đã đăng ký nhận tin từ hệ thống.
6. Sơ đồ lớp

****

1. Code mẫu

****

****

****

1. **Tổng kết**
2. **Phụ lục**
   1. **Phân loại**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | Mục đích | | |
| Khởi tạo | Cấu trúc | Hành vi |
| Phạm vi | Lớp | Factory Method, | Adapter(class), | Interpreter,  Template Method |
| Đối tượng | Abstract Factory,  Builder,  Prototype,  Singleton | Adapter(object),  Bridge,  Composite,  Decorator,  Façade, Proxy Flyweight, | Chain Of Respository ,  Command, Iterator,  Mediator, Memento,  Observer, State,  Strategy, Visitor |
| Tổng cộng | | 5 | 7 | 11 |

* 1. **Tần suất sử dụng các mẫu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tần suất sử dụng | Mẫu GoF | Số lượng |
| 5 - Cao | Singleton, Composite, Façade, Proxy, Iterator, Observer, Template Method | 7 |
| 4 – Tương đối cao | Abstract Factory, Factory Method, Adapter, Decorator, Command, State, Strategy | 7 |
| 3 – Trung bình | Builder, Bridge, Chain Of Responsitory | 3 |
| 2 – Tương đối thấp | Prototype, Flyweight, Mediator, Visitor | 4 |
| 1 – Thấp | Interpreter, Memento | 2 |

* 1. **Độ khó**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cấp độ | Mẫu GoF | Tổng |
| A – Dễ | Façade, Singleton, Mediator, Iterator, Strategy, Command, Builder, State, Template Method, Factory Method, Memento, Prototype | 12 |
| B – Trung bình | Proxy, Decorator, Adapter, Bridge, Observer | 5 |
| C – Khó | Composite, Interpreter, Chain Of Respository, Abstract Factory, Flyweight, Visitor | 6 |

1. **Tài liệu tham khảo**
2. Sách :
   1. Thinking in java 4th Edition – tác giả - năm xuất bản – nhà xuất bản – chương sử dụng.
   2. Design Elements Of Reusable Object Oriented Software Patterns – tác giả GoF – November 1994 – nhà xuất bản Addison Wesley.
3. Tài liệu internet:
   1. <http://sce2.umkc.edu/BIT/burrise/pl/design-patterns/>