

Міністерство освіти і науки України Національний технічний університет України "Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського" Факультет інформатики та обчислювальної техніки Кафедра інформаційні систем та технологій

Лабораторна робота №5

із дисципліни «ТРПЗ»

Тема: «ШАБЛОНИ «ADAPTER», «BUILDER», «COMMAND», «CHAIN OF RESPONSIBILITY», «PROTOTYPE»»

Виконав: Студент групи IA-24 Бакалець А.І. Перевірив: Мягкий М.Ю. **Мета**: Навчитися використовувати шаблони adapter, builder, command, chain of responsibility, prototype.

Завдання.

- 1. Ознайомитися з короткими теоретичними відомостями.
- 2. Реалізувати частину функціоналу робочої програми у вигляді класів та їхньої взаємодії для досягнення конкретних функціональних можливостей.
- 3. Застосування одного з розглянутих шаблонів при реалізації програми

Тема:

..1 Музичний програвач (iterator, command, memento, facade, visitor, client-server)

Музичний програвач становить собою програму для програвання музичних файлів або відтворення потокової музики з можливістю створення, запам'ятовування і редагування списків програвання, перемішування/повторення (shuffle/repeat), розпізнавання різних аудіоформатів, еквалайзер.

Github: https://github.com/Clasher3000/TRPZ_labs

Теоретичні відомості

Адаптер (Adapter)

Шаблон проєктування "Адаптер" дозволяє об'єднати інтерфейси двох несумісних класів. Це корисно, коли потрібно використовувати наявний клас, але його інтерфейс не відповідає потребам клієнтського коду. Адаптер огортає клас-джерело і надає інтерфейс, що сумісний з інтерфейсом, який очікує клієнт. Таким чином, клієнтський код може працювати з адаптером, не змінюючи свій інтерфейс. У Java цей шаблон часто реалізується шляхом створення нового класу, який наслідує або реалізує необхідний інтерфейс і всередині використовує методи класу-джерела. Шаблон дозволяє покращити модульність і повторне використання коду, зберігаючи при цьому стабільний інтерфейс для клієнта.

Будівник (Builder)

Шаблон "Будівник" забезпечує гнучкий спосіб створення складних об'єктів, дозволяючи будувати їх покроково. Це особливо корисно, коли об'єкт має багато опціональних параметрів або складну структуру. Замість того щоб створювати об'єкт через конструктор з численними параметрами, будівник дає можливість додавати

значення по черзі і в кінці отримати готовий об'єкт. У Java це часто реалізується за допомогою вкладеного статичного класу "Builder" всередині основного класу, де кожен метод будівника повертає об'єкт будівника, дозволяючи ланцюжковий виклик методів. Така реалізація робить код читабельнішим і гнучкішим для створення об'єктів з різними конфігураціями.

Команда (Command)

Шаблон "Команда" інкапсулює дію або запит як об'єкт, дозволяючи відкладене виконання операції, її скасування або збереження для подальшого використання. Кожна команда реалізує інтерфейс із методами для виконання дії (наприклад, execute). Це дозволяє відокремити клієнтський код від отримувача дії. Команди можна комбінувати, записувати в лог або ставити в чергу. У Java цей шаблон можна реалізувати за допомогою інтерфейсу Command і його конкретних реалізацій для різних операцій. Це полегшує обробку запитів в інтерфейсі, де користувач може обирати команди, а також зручно для реалізації таких функцій, як "Скасувати" або "Повторити" в додатках.

Ланцюг відповідальностей (Chain of Responsibility)

Шаблон "Ланцюг відповідальностей" дозволяє передавати запит вздовж ланцюга обробників, де кожен обробник має шанс обробити запит або передати його далі. Це дозволяє клієнтському коду не знати, хто саме оброблятиме запит, і забезпечує гнучкість в додаванні чи видаленні обробників. Кожен обробник реалізує інтерфейс із методом для обробки запиту і зберігає посилання на наступного обробника в ланцюзі. У Java цей шаблон можна реалізувати шляхом створення абстрактного класу для обробників, де кожен конкретний обробник перевіряє, чи здатен він обробити запит, або передає його далі. Це зручно для систем обробки помилок або запитів з різними рівнями доступу.

Прототип (Prototype)

Шаблон "Прототип" дозволяє створювати нові об'єкти шляхом копіювання вже наявного об'єкта (прототипу) замість створення об'єктів "з нуля". Це ефективно, коли створення нового об'єкта є складним або ресурсозатратним, а також корисно для створення об'єктів зі схожими початковими станами. У Java шаблон може бути реалізований через інтерфейс Cloneable, що вимагає реалізації методу clone, який повертає копію об'єкта. Завдяки цьому шаблону можна створювати об'єкти зі схожою конфігурацією без необхідності повторювати весь процес ініціалізації, зберігаючи при цьому незалежність їхніх станів.

Хід роботи

У цій лабораторній роботі я реалізував шаблон Команда (Command), оскільки моя програма містить різні дії, які потрібно виконувати над об'єктами, і цей шаблон спрощує їх інкапсуляцію. Шаблон Команда дозволяє створювати об'єкти для кожної окремої дії, яка може бути виконана, скасована або збережена для подальшого виконання. Завдяки цьому, програма стає більш гнучкою, оскільки дії можна організовувати, комбінувати або додавати нові команди без суттєвих змін в існуючому коді.

Реалізація Команди забезпечила уніфікований спосіб для виконання дій, таких як "Play", "Pause" та "Stop" у музичному плеєрі. Це підвищує узгодженість коду, оскільки тепер для всіх подібних операцій використовується єдиний підхід, що полегшує тестування і підтримку.

Крім того, шаблон Команда забезпечує можливість скасування дій, що є корисним для зворотних операцій, наприклад, перемотування треку або повернення до попередньої пісні. Це також спрощує розширення програми — якщо потрібно додати нову команду, можна легко створити новий клас, не порушуючи вже існуючу структуру.

У моїй програмі реалізація Команди, наприклад, PlayCommand, PauseCommand та StopCommand, інкапсулює дії для керування відтворенням музики. Кожна команда має метод execute() для виконання дії,

Структура шаблону Command:

Рис.1 – Інтерфейс команд

Інтерфейс, який задає базову структуру команд, визначає основний метод, що повинен бути реалізований кожною командою. Основна мета цього інтерфейсу — забезпечити уніфікований спосіб виконання команд, незалежно від їхньої внутрішньої реалізації. Це дозволяє клієнтському коду викликати метод виконання (execute) для будь-якої команди, не знаючи деталей її реалізації, що робить систему гнучкішою та зручнішою для розширення.

```
💶 PlaylistIterator.java 🗴 🌀 PlaylistIteratorImpl.java 🗴 📵 Command.java 🗴 🌀 AddToPlaylistCommand.java 🗡
1
       package org.example.server.command;
2
3
     ⊕import ...
6
       1 usage 🚨 Clasher3000
       public class AddToPlaylistCommand implements Command{
          private TrackService trackService;
          4 usages
          private String trackTitle;
           4 usages
          private String playlistName;
           2 usages
           private PrintWriter out;
           1 usage 😃 Clasher3000
           public AddToPlaylistCommand(TrackService trackService, String playlistName, String trackTitle, PrintWriter out) {
               this.trackService = trackService;
15
               this.playlistName = playlistName;
               this.trackTitle = trackTitle;
               this.out = out;
18
19
           Clasher3000
           @Override
           public void execute() {
22 1
             if (trackTitle != null && !trackTitle.isEmpty() && playlistName != null && !playlistName.isEmpty()) {
                  trackService.addTrackToPlaylist(playlistName, trackTitle);
24
              } else {
25
                   out.println("Please provide both playlist name and track title to complete.");
28
     }
29
```

Рис.2 - Реалізація команди додавання треку до плейлисту

Клас для додавання треку до плейлиста реалізує функціонал додавання музичного треку в колекцію плейлиста. Він інкапсулює дію додавання, дозволяючи виконувати операцію додавання через командний інтерфейс без прямої взаємодії клієнтського коду з самим плейлистом.

```
package org.example.server.command;
2
     ⊞import ...
3
6
       1 usage . Clasher3000
       public class AddTrackCommand implements Command {
7
           private TrackService trackService;
8
           private String title;
9
           private String filePath;
           private PrintWriter out;
           1 usage ... Clasher3000
           public AddTrackCommand(TrackService trackService, String title, String filePath, PrintWriter out) {
              this.trackService = trackService;
               this.title = title;
               this.filePath = filePath;
17
               this.out = out;
18
19
           Clasher3000
           @Override
           public void execute() {
               if (title != null && !title.isEmpty() && filePath != null && !filePath.isEmpty()) {
                   trackService.addTrack(title, filePath); // Додаємо трек у сховище
24
                   System.out.println("Track added: " + title + " (" + filePath + ")");
               } else {
                   out.println("Please provide both title and file path for the track.");
               }
28
29
       }
```

Рис.3 - Реалізація команди створення треку

Клас команди створення треку відповідає за інкапсуляцію процесу створення нового треку в системі. Він дозволяє створити трек із заданими параметрами, такими як назва, виконавець, та інші характеристики, і зберегти його в системі або плейлисті.

```
package org.example.server.command;
 2
3
     ⊕import ...
       1 usage . Clasher3000
       public class CreatePlaylistCommand implements Command{
 8
           private PlaylistService playlistService;
           private String name;
           3 usages
           private PrintWriter out;
           1 usage ... Clasher3000
           public CreatePlaylistCommand(PlaylistService playlistService, String name, PrintWriter out) {
                this.playlistService = playlistService;
                this.name = name;
15
               this.out = out;
16
17
           }
18
19
           Clasher3000
           @Override
           public void execute() {
               if (name != null && !name.isEmpty()) {
                    playlistService.create(name);
23
                    out.println("Playlist created: " + name);
24
                } else {
25
                    out.println("Please provide both title and file path for the track.");
27
           }
28
29
       }
30
```

Рис.4 - Реалізація команди створення плейлисту

Клас команди створення плейлиста інкапсулює процес створення нового плейлиста у системі, дозволяючи централізовано керувати дією створення плейлистів без прямого втручання в основний код. Цей клас реалізує шаблон "Команда" та виконує роль команди, що ініціює створення плейлиста з вказаними параметром назва.

```
package org.example.server.command;
3
       import java.io.PrintWriter;
4
       1 usage ... Clasher3000 *
       public class HelpCommand implements Command {
5
           private PrintWriter out;
8
           1 usage . Clasher 3000
           public HelpCommand(PrintWriter out) { this.out = out; }
9
           Clasher3000 *
           @Override
13
           public void execute() {
14 1
               out.println("Commands:");
               out.println("play <track_title> - Play a specific track.");
17
               out.println("stop - Stop the current track.");
               out.println("pause - Pause the current track.");
               out.println("resume - Resume the current track.");
19
               out.println("start <playlist_name> - Play a specific playlist.");
               out.println("next - Play next track in playlist.");
               out.println("add <track_title> <track path> - Add track.");
               out.println("create_playlist <playlist_name> - Create playlist");
               out.println("add_to_playlist <playlist_name>,<track_title> - Add track to the playlist");
24
               out.println("exit - Disconnect from the server.");
```

Рис.5 - Реалізація команди надання додаткової інформації

Клас команди надання додаткової інформації призначений для запиту і виведення даних про існуючі команди в системі. Цей клас інкапсулює дію отримання й відображення інформації, що дозволяє отримувати деталізовані відомості без прямого звертання до внутрішньої структури об'єктів.

```
package org.example.server.command;
import ...
1 usage . Clasher3000
public class NextCommand implements Command{
    2 usages
    private MusicPlayer musicPlayer;
    1 usage
    private PrintWriter out;
    1 usage 🚨 Clasher3000
    public NextCommand(MusicPlayer musicPlayer, PrintWriter out) {
        this.musicPlayer = musicPlayer;
        this.out = out;
    }
    Clasher3000
    @Override
    public void execute() {
        musicPlayer.playNextTrackInPlaylist();
}
```

Рис.6 - Реалізація команди відтворення наступного треку в плейлисті

Клас команди відтворення наступного треку в плейлисті призначений для інкапсуляції логіки переходу до наступного треку та його відтворення. Цей клас ϵ частиною системи командного управління плейлистом, яка дозволя ϵ керувати відтворенням треків у послідовному порядку.

```
package org.example.server.command;
import ...
1 usage . Clasher3000
public class PauseCommand implements Command{
    2 usages
    private MusicPlayer musicPlayer;
    1 usage
    private PrintWriter out;
    1 usage 🚨 Clasher3000
    public PauseCommand(MusicPlayer musicPlayer, PrintWriter out) {
        this.musicPlayer = musicPlayer;
        this.out = out;
    Clasher3000
    @Override
    public void execute() { musicPlayer.pauseSong(); }
}
```

Рис.7 - Реалізація команди паузи

Клас команди паузи реалізує функціональність зупинки відтворення поточного треку. Вона ϵ частиною системи командного управління відтворенням, що дозволяє зупинити відтворення музики безпосередньо з командного інтерфейсу. Така команда ϵ корисною для реалізації паузи при відтворенні треків.

```
package org.example.server.command;
import ...
1 usage . Clasher3000
public class PlayCommand implements Command {
    2 usages
    private MusicPlayer musicPlayer;
    private String title;
    3 usages
    private PrintWriter out;
    1 usage . Clasher3000
    public PlayCommand(MusicPlayer musicPlayer, String title, PrintWriter out) {
        this.musicPlayer = musicPlayer;
        this.title = title;
        this.out = out;
    Clasher3000
    @Override
    public void execute() {
        try {
             if (title != null && !title.isEmpty()) {
                 musicPlayer.playSong(title);
             } else {
                 out.println("Please provide a track title.");
        } catch (Exception e) {
             out.println("Error: " + e.getMessage());
}
```

Рис. 8 - Реалізація команди відтворення

Команда відтворення треку в плейлисті відповідає за запуск відтворення музики з поточного треку. Вона дозволяє користувачу написати команду "play" і починати відтворення треку.

Рис. 9 - Реалізація команди перемикання на попередній трек в плейлисті

Команда перемикання на попередній трек в плейлисті відповідає за повернення до попереднього треку під час відтворення музики. Вона дозволяє користувачеві зручно прокручувати плейлист назад, що може бути корисно, якщо він хоче повернутися до останнього відтвореного треку.

Команда продовження відтворення треку після паузи відповідає за відновлення відтворення музики з того моменту, де воно було призупинене. Ця команда дозволяє користувачеві легко продовжити прослуховування треку без необхідності починати його спочатку.

```
package org.example.server.command;
import ...
1 usage # Clasher3000
public class StopCommand implements Command{
    private MusicPlayer musicPlayer;
    2 usages
    private PrintWriter out;
    1 usage 🚨 Clasher3000
    public StopCommand(MusicPlayer musicPlayer, PrintWriter out) {
        this.musicPlayer = musicPlayer;
        this.out = out;
    Clasher3000
    @Override
    public void execute() {
        musicPlayer.stopSong();
        out.println("Track stopped");
```

Рис.11 - Реалізація команди зупинки відтворення треків

Команда зупинки відтворення треків відповідає за повне зупинення відтворення музики, припиняючи поточний трек або плейлист. Ця команда дозволяє користувачеві зупинити відтворення в будь-який момент без необхідності вручну переривати процес.

```
package org.example.server.command;
import ...
1 usage . Clasher 3000
public class StartCommand implements Command {
    2 usages
    private MusicPlayer musicPlayer;
    2 usages
    private PrintWriter out;
    4 usages
    private String name;
    1 usage 🚨 Clasher3000
    public StartCommand(MusicPlayer musicPlayer, String argument, PrintWriter out) {
        this.musicPlayer=musicPlayer;
        this.name = argument;
        this.out = out;
    Clasher3000
    @Override
    public void execute() {
         if (name != null && !name.isEmpty()) {
             musicPlayer.playPlaylist(name);
         else out.println("Please provide a playlist name");
}
```

Рис.12 - Реалізація команди початку відтворення плейлисту

Команда початку відтворення плейлисту відповідає за ініціалізацію та запуск відтворення всього плейлисту з першого треку. Вона дозволяє користувачеві швидко почати відтворення всіх треків у списку без необхідності запускати кожен трек окремо.

Висновок: виконуючи цю лабораторну роботу, я ознайомився з такими патернами, як adapter, builder, command, chain of responsibility, prototype. Особливу увагу я приділив реалізації шаблону Команді, детально описавши його основну логіку та функціональність у контексті мого проєкту. Завдяки цьому досвіду я краще зрозумів, як ці патерни можуть підвищити модульність, зручність використання та

читабельність коду, а та програмуванні.	кож як вони	сприяють	ефективному	управлінню	об'єктами в