

# ENTWURFSMUSTER

2021-03-23

# EINLEITUNG

# WAS SIND ENTWURFSMUSTER?

- Elemente wiederverwendbarer Software
- Lösungsansätze für typische Probleme
- kein fertiger Code → muss auf das konkrete Problem adaptiert werden

# WARUM SIND ENTWURFSMUSTER SINNVOLL?

- kein "Neu-Erfinden" des Rads
- einfacheres Verständnis des Codes
- Reduktion der Komplexität
- Beginn einer höherwertigen Sprache unter Entwicklern

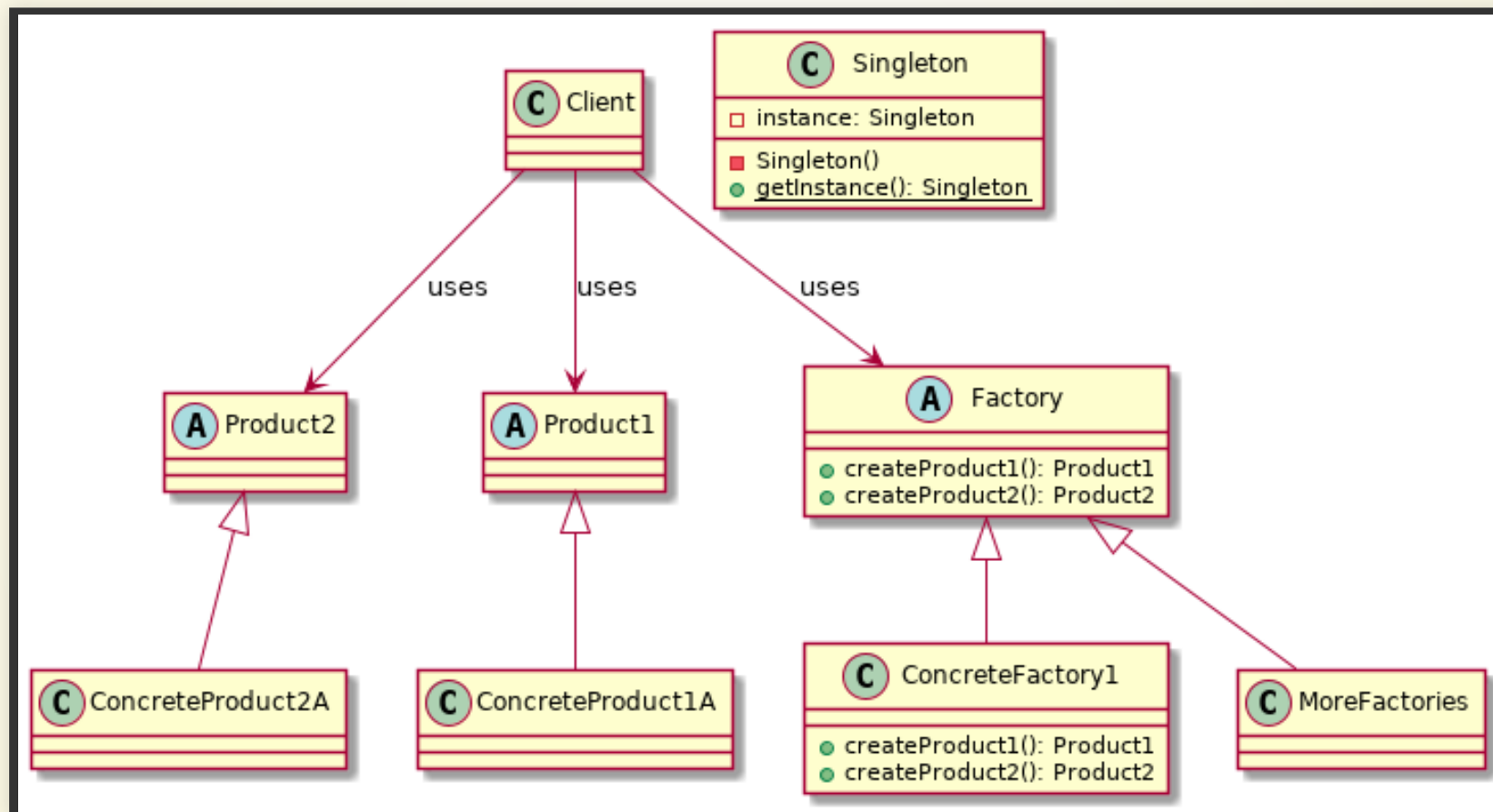
# KATEGORIEN VON ENTWUFSMUSTERN

- Erzeugungsmuster
- Strukturmuster
- Verhaltensmuster
- Nebenläufigkeitsmuster
  - typische Lösungen für Multithread-Programmierung

# KATEGORIE: ERZEUGUNGSMUSTER

- kümmern sich um die Erzeugung von Instanzen
- sinnvoll, wenn die Instanziierung komplex und/oder fehleranfällig ist
- Grundidee
  - Verstecken des konkreten Typs (in Zusammenhang mit Polymorphie)
  - Verstecken der Instanziierung

# ERZEUGUNGSMUSTER BEISPIELE

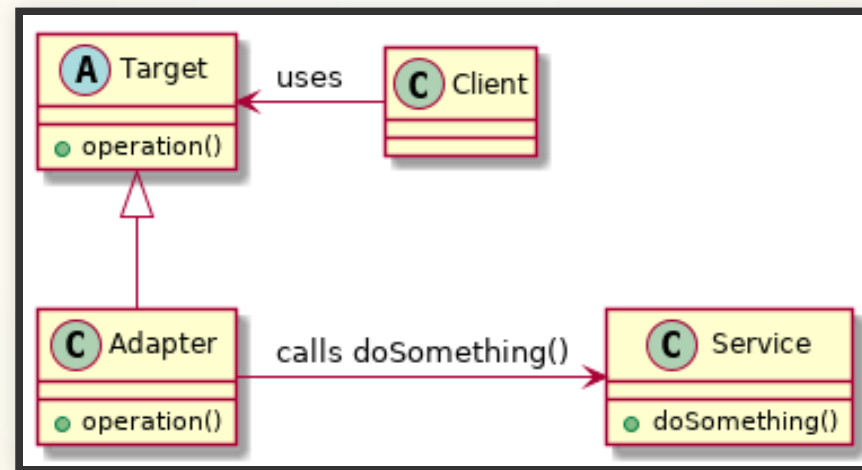


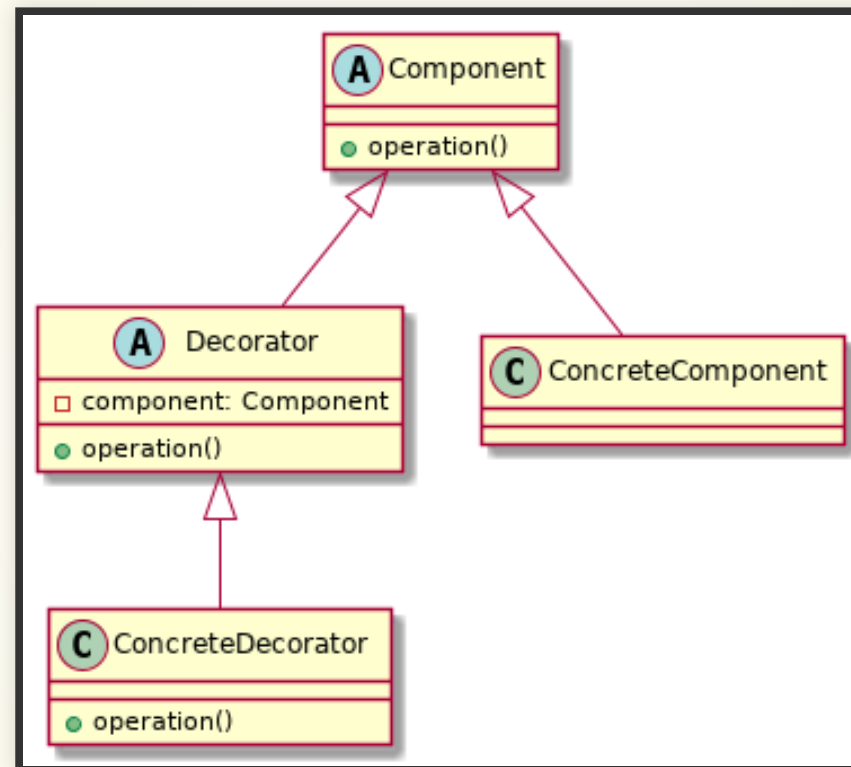
# KATEGORIE: STRUKTURMUSTER

- Komposition von Klassen / Objekten
- übergeordnete Strukturen
- Hauptwerkzeuge
  - Vererbung zwischen Klassen
  - Assoziationen zu anderen Objekten



# STRUKTURMUSTER BEISPIELE

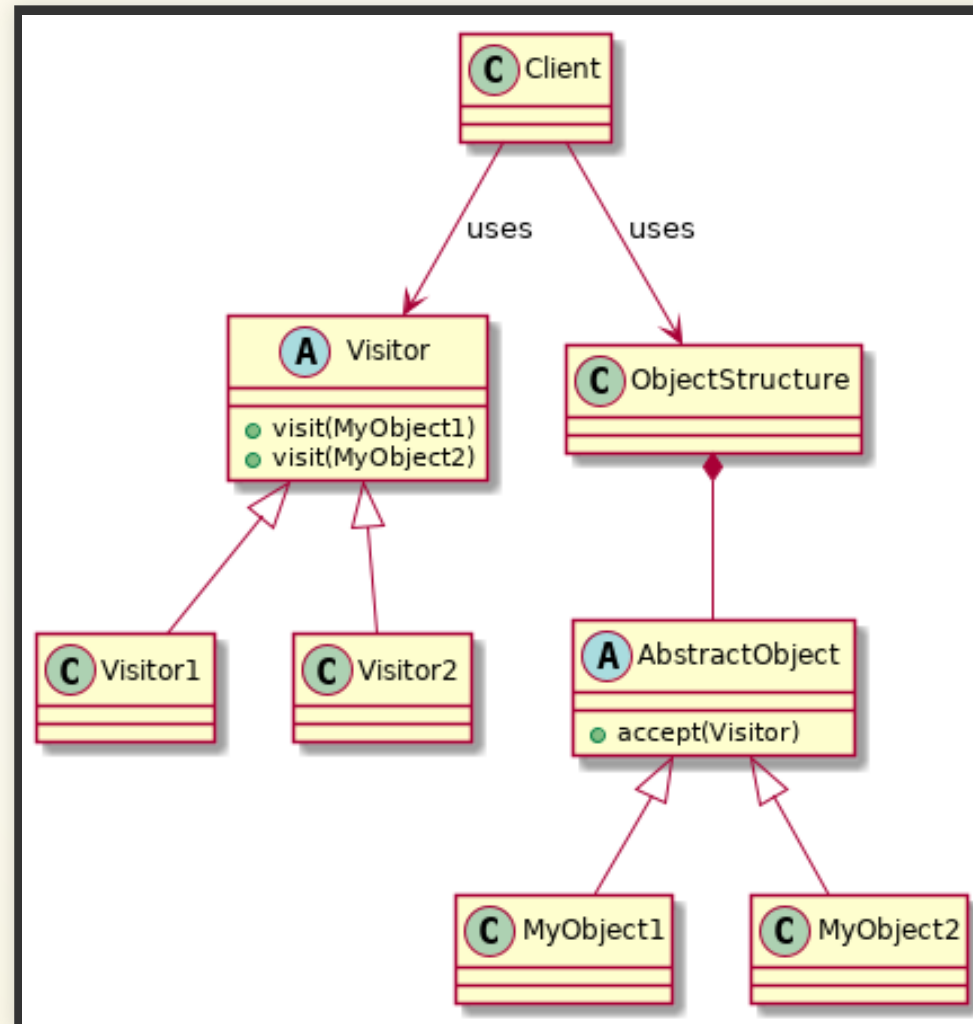


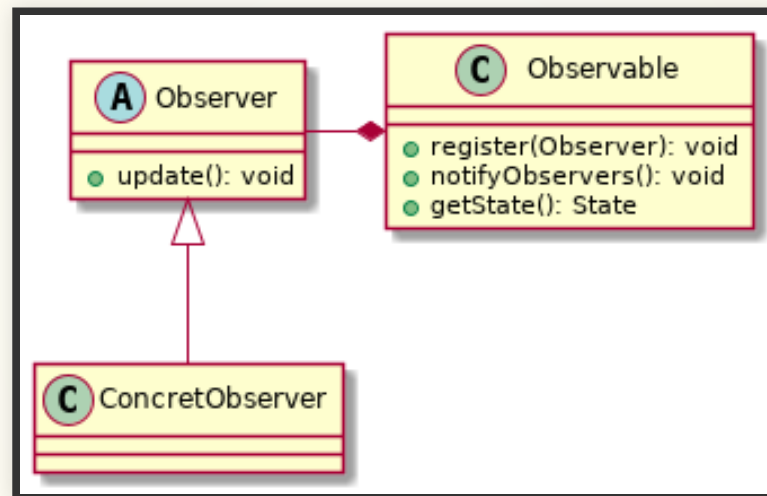


# KATEGORIE: VERHALTENSMUSTER

- Zusammenarbeit zwischen Objekten
- flexibleres Verhalten der Software
- Hauptwerkzeuge
  - polymorphe Methodenaufrufe
  - dynamisch änderbare Assoziation

# VERHALTENSMUSTER BEISPIELE





# BEOBACHTER (OBSERVER)

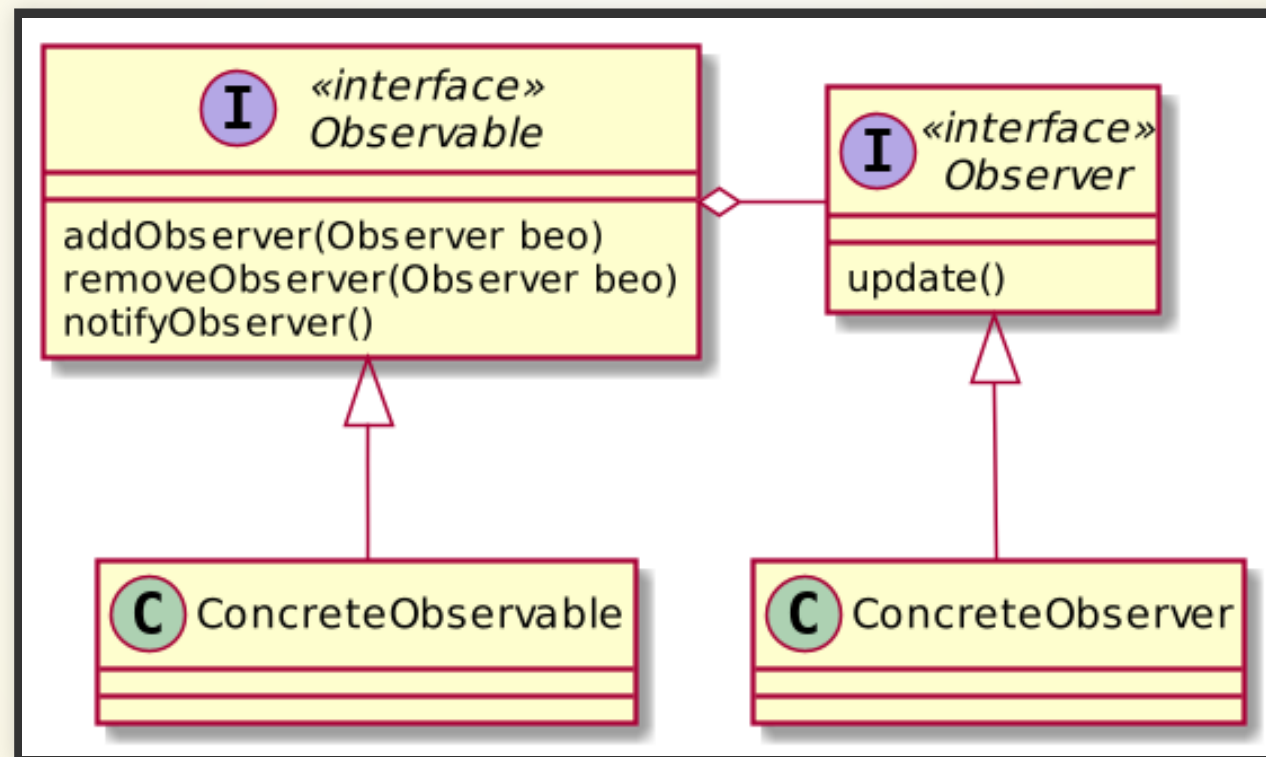
auch *Listener* oder Publish-Subscribe



# STECKBRIEF

- Art: Verhaltensmuster (behavioral pattern)
- Zweck
  - automatische Reaktion auf Zustandsänderung / Aktionen
  - 1:n Abhängigkeit zwischen Objekten ohne hohe Kopplung

# UML





# CODE BEISPIEL

## Observer

```
interface Observer<T extends Observable> {  
    void update(T observable);  
}
```

## Observable

```
interface Observable {  
    void addObserver(Observer observer);  
    void removeObserver(Observer observer);  
    void notifyObserver();  
}
```

# ConcreteObserver

```
public class ConcreteObserver implements Observer<ConcreteObservable> {  
  
    @Override  
    public void update(ConcreteObservable observable) {  
        System.out.println("Received update: " + observable.isState());  
    }  
  
}
```

# ConcreteObservable

```
class ConcreteObservable implements Observable {  
    private boolean state = false;  
    private Set<Observer> observers = new HashSet<Observer>();  
  
    @Override  
    public void addObserver(Observer observer) {  
        observers.add(observer);  
    }  
  
    @Override  
    public void removeObserver(Observer observer) {  
        observers.remove(observer);  
    }  
  
    @Override  
    public void notifyObserver() {  
        for (Observer observer : observers) {  
            observer.update(this);  
        }  
    }  
}
```

- Wie kommt der Beobachter an den aktuellen Zustand?
  - `new ConcreteObserver(ConcreteObservable obs)`
  - `Observer::update(ConcreteObservable obs)`
  - `Observer::update(T value)`
  - generell: **push** oder **pull**
  - abhängig vom Anwendungsfall

## Bewertung: *pull*

- (+) *Observable* braucht keine Informationen über *Observer*
  - lose Kopplung
- (-) *Observer* muss ggf. selbst das Delta bestimmen
  - u.U. kostenintensiv

## Bewertung: *push*

- (+) *Observable* informiert gezielt über spezifische Änderungen
- (-) *Observable* muss Informationen über *Observer* haben

- Wer löst die Methode `Observable::notifyObserver` aus?
  - *Observable* selbst
    - (+) keine Änderung wird übersehen
    - (-) jede Änderung löst aus
  - Benutzer von *Observable*
    - (+) Transaktionen möglich
    - (-) `_notifyObserver` kann leicht übersehen werden

## Weitere\_notifyObserver-Alternativen:

- Observable::setValue(T value, boolean notify)
  - notify = true, falls benachrichtigt werden soll
- Observable::setValueWithNotify(T value)
  - alternative *setter*-Methode, die benachrichtigt
- Observable::setValueWithoutNotify(T value)
  - normale *setter*-Methode benachrichtigt, diese extra Methode nicht

# PROBLEME DES OBSERVERS



# PROBLEM 1: UNGEWOLLTE REKURSION

1. ein *Observer* ändert den Zustand des *Observables*, nachdem er informiert wurde
2. ein anderer *Observer* empfängt diese Änderungen und ändert auch das *Observable*
3. der erste *Observer* wird informiert und es geht von vorne los

# CODE BEISPIEL

## PROBLEM 2: UNVORHERSEHBARE REIHENFOLGE

- Aufruf-Reihenfolge der einzelnen Observer ist nicht garantiert (bei 1 Observable zu n Observers)
- Reihenfolge, wer den Observer zu erst aufruft, ist nicht garantiert (bei n Observables zu 1 Observer)

# BEISPIEL: N OBSERVERS, 1 OBSERVABLE

```
class Observable {  
  
    private Set<Observer> observers = new HashSet<>();  
  
    void addObserver(Observer observer) {  
        observers.add(observer);  
    }  
  
    void notifyObservers() {  
        for (Observer observer : observers) {  
            observer.update();  
        }  
    }  
}
```

```
interface Observer {  
    void update();  
}
```

```
class Observer_1 implements Observer {  
    @Override  
    public void update() {  
        System.out.println("Observer_1 wurde informiert.");  
    }  
}
```

```
Observable observable = new Observable();  
observable.addObserver(new Observer_1());  
observable.addObserver(new Observer_2());  
observable.addObserver(new Observer_3());  
observable.addObserver(new Observer_11());  
observable.addObserver(new Observer_12());  
observable.notifyObservers();
```

### *Beispiel Ausgabe:*

```
Observer_12 wurde informiert.  
Observer_3 wurde informiert.  
Observer_2 wurde informiert.  
Observer_11 wurde informiert.  
Observer_1 wurde informiert.
```

# VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE

- eine Liste verwenden, die die Observer in der *Add*-Reihenfolge aufruft
  - (-) Thread-übergreifendes *add* ist immer noch ein Problem
  - (-) *remove* wird teurer, aber evtl nur ein Randfall
  - (-) *add* ist fehleranfälliger (gleicher Observer 2x hinzufügen)
- Gewichtung der Observer angeben (höhere Gewichtung = frühere Benachrichtigung)
  - `observable.register(observer, 1000);`

# BEISPIEL: ZEICHENPROGRAMM

1 Observer, n Observables

- Klick auf ein Element selektiert dieses
- Klick nicht auf das Element deselektiert dieses
- wenn nichts selektiert ist, ist der Mauszeiger ein Pfeil
- wenn ein Element selektiert ist, ist der Mauszeiger ein X

# IMPLEMENTIERUNG MIT BEOBACHTER-MUSTER

```
interface SelectionListener {  
    void select(Element element);  
    void deselect(Element element);  
}
```

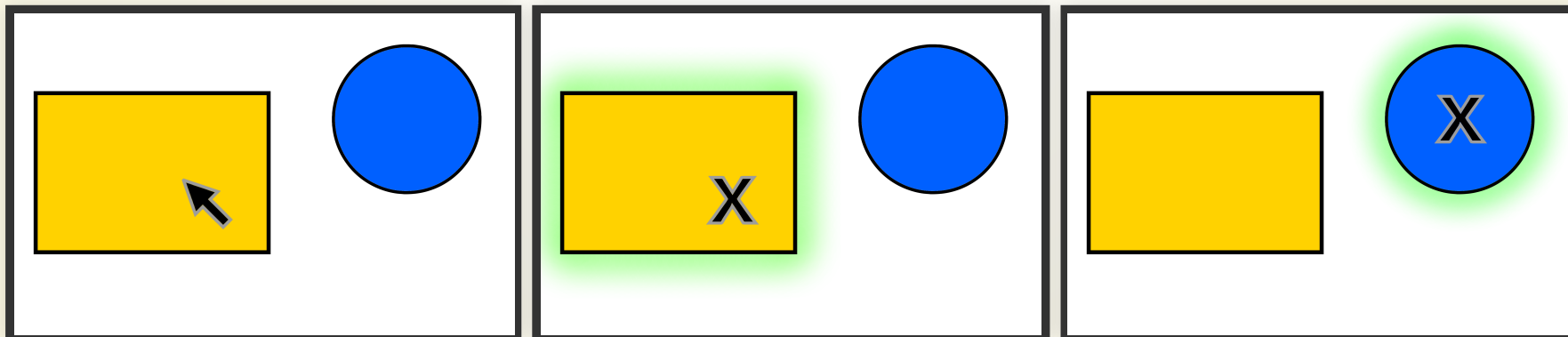


# Interface-Implementierung

```
class CursorMonitor implements SelectionListener {  
  
    private final Set<Element> elements = new HashSet<>();  
  
    @Override  
    public void select(Element element) {  
        if (elements.add(element)) updateCursor();  
    }  
  
    @Override  
    public void deselect(Element element) {  
        if (elements.remove(element)) updateCursor();  
    }  
  
    private void updateCursor() {  
        if (elements.isEmpty()) {  
            System.out.println("Cursor ist jetzt ein Pfeil.");  
            return;  
        }  
        System.out.println("Cursor ist jetzt ein X.");  
    }  
}
```

# TESTFALL

1. nichts ist selektiert
2. Klick auf Rechteck
3. Klick auf Kreis



# AUSWERTUNG

## 1. Alternative 1

1. Rechteck wird selektiert: Cursor wird zum X
2. Kreis wird selektiert: Cursor bleibt X
3. Rechteck wird deselektiert: Cursor bleibt X

## 2. Alternative 2

1. Rechteck wird selektiert: Cursor wird zum X
2. Rechteck wird deselektiert: Cursor wird zum Pfeil
3. Kreis wird selektiert: Cursor wird zum X

# VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE

- Timer einbauen, der bei Deselektierung das Update um ein paar ms verzögert
  - (-) Deselektierung ist verzögert
- Transaktion händisch einbauen
  - (-) fehleranfällig
  - (-) sehr aufwändig
- die Reihenfolge der Events garantieren
  - (-) sehr schwierig und umständlich
- Listener mit Prioritäten versehen (sehr umständlich)
  - geht nur bei mehreren Listener

# PROBLEM 3: VERPASSTE EREIGNISSE

# BEISPIEL: VERBINDUNGSaufbau

```
public class Connection {  
    void addListener(Listener listener);  
    void requestConnection();  
    // ...  
  
    interface Listener {  
        void online(Session session);  
    }  
}
```

```

class Client implements Connection.Listener {
    private final Connection connection;

    Client(Connection connection) {
        this.connection = connection;
        connection.addListener(this);
    }

    void connect() {
        connection.requestConnection();
    }

    void online(Session session) {
        // ...
    }
}

```

```

Connection connection = new Connection();
// [...]
// andere Clients bekommen auch diese Connection (evtl. auch in anderen Threads)
// [...]
Client client = new Client(connection);
client.connect();

```

# AUSWERTUNG

- Alternative 1
  - *Client* registriert sich als Listener
  - Verbindung wird aufgebaut
  - *Client* wird informiert
- Alternative 2
  - Verbindung wird aufgebaut (z.B. ausgelöst durch andere Clients)
  - *Client* registriert sich als Listener
  - *Client* wird **nicht** informiert (Verbindung schon da)



# VERBESSERUNGSVORSCHLÄGE

- bei Listener-Registrierung den aktuellen Zustand schicken
  - (-) ungewollte Seiteneffekte möglich

# PROBLEM 4: UNGEWOLLTE BENACHRICHTIGUNGEN

im Normalfall wird jeder Observer immer informiert, auch wenn ihn eine Änderung nicht interessiert

# CODE-BEISPIEL

```
class Observable {  
  
    private final Set<Observer> observers = new HashSet<>();  
    private boolean state1;  
    private boolean state2;  
  
    void setState1(boolean state) {  
        this.state1 = state;  
        notifyObservers();  
    }  
  
    void setState2(boolean state) {  
        this.state2 = state;  
        notifyObservers();  
    }  
  
    boolean getState1() { return this.state1; }  
  
    boolean getState2() { return this.state2; }  
  
    void addObserver(Observer observer) { this.observers.add(observer); }
```

```
class Observer_Simple implements Observer {  
    @Override  
    public void update(Observable observable) {  
        System.out.println("Observable hat sich geändert. State1 = "  
            + observable.getState1());  
    }  
}
```

```
Observable observable = new Observable();  
observable.addObserver(new Observer_Simple());  
  
observable.setState1(true);  
observable.setState2(true);  
observable.setState1(true);
```

## Ausgabe

```
Observable hat sich geändert. State1 = true  
Observable hat sich geändert. State1 = true  
Observable hat sich geändert. State1 = true
```

## Mögliche Lösungen:

- Zustand im Observer merken
- gezielte Benachrichtigung durch Observable

# FIX: ZUSTAND IM OBSERVER

```
class Observer_Fixed implements Observer {  
  
    private boolean oldState = false;  
  
    @Override  
    public void update(Observable observable) {  
        if (oldState == observable.getState1())  
            return;  
        oldState = observable.getState1();  
        System.out.println("Observable hat sich geändert. State1 = "  
            + oldState);  
    }  
}
```

Observer verpasst so doppeltes gleiches Setzen des *State1*.

# FIX: GEZIELTE BENACHRICHTIGUNG

```
class Observable {  
  
    private final Set<Observer> observers = new HashSet<>();  
    private boolean state1;  
    private boolean state2;  
  
    void setState1(boolean state) {  
        this.state1 = state;  
        notifyObserversState1();  
    }  
  
    void setState2(boolean state) {  
        this.state2 = state;  
        notifyObserversState2();  
    }  
  
    boolean getState1() { return this.state1; }  
  
    boolean getState2() { return this.state2; }  
  
    void addObserver(Observer observer) { this.observers.add(observer); }  
  
}  
  
interface Observer {  
    void onState1(Observable observable);  
    void onState2(Observable observable);  
}
```

Observer könnte um einen Zustand erweitert werden (wie im vorherigen Fix)  
→ doppelte Benachrichtigung beim Setzen des gleichen Wertes entfällt.

# PROBLEM 5: THREADSICHERHEIT

- bei mehreren Observables / Observern über Threads verteilt

# CODE-BEISPIEL

```
class Observable {  
    private final Set<Observer> observers = new HashSet<>();  
  
    void addObserver(Observer observer) {  
        this.observers.add(observer);  
    }  
  
    void removeObserver(Observer observer) {  
        this.observers.add(observer);  
    }  
  
    void notifyObservers() {  
        for(Observer observer : observers) {  
            Sleep.milliseconds(1000);  
            observer.update();  
        }  
    }  
}
```

```
class Observer {  
  
    private final int number;  
  
    Observer(int number) {  
        this.number = number;  
    }  
  
    void update() {  
        System.out.println("Observer " + number + " aktualisiert.");  
    }  
}
```



```

Observable observable = new Observable();

observable.addObserver(new Observer(1));
observable.addObserver(new Observer(2));
observable.addObserver(new Observer(3));
observable.addObserver(new Observer(4));
observable.addObserver(new Observer(5));

CompletableFuture future1 = CompletableFuture.runAsync(() -> {
    observable.notifyObservers();
});

Sleep.milliseconds(300);

CompletableFuture future2 = CompletableFuture.runAsync(() -> {
    observable.addObserver(new Observer(6));
    System.out.println("Observer 6 hinzugefügt.");
});

CompletableFuture.allOf(future1, future2).get();

```

Observer 6 hinzugefügt.

Observer 5 aktualisiert.

```

Exception in thread "main" java.util.concurrent.ExecutionException: java.util.ConcurrentModi
    at java.base/java.util.concurrent.CompletableFuture.reportGet(CompletableFuture.java:
    at java.base/java.util.concurrent.CompletableFuture.get(CompletableFuture.java:1999)
    at patterns.o.o.listener.threadsicherheit.ohne_synchronized.ThreadSicherheitMain.main
Caused by: java.util.ConcurrentModificationException
    at java.base/java.util.HashMap$HashIterator.nextNode(HashMap.java:1489)
    at java.base/java.util.HashMap$KeyIterator.next(HashMap.java:1512)
    at patterns.o.o.listener.threadsicherheit.ohne_synchronized.Observable.notifyObserver
    at patterns.o.o.listener.threadsicherheit.ohne_synchronized.ThreadSicherheitMain.lamb

```

# PROBLEMLÖSUNG?

synchronized benutzen

```
class Observable {  
  
    private final Set<Observer> observers = new HashSet<>();  
  
    synchronized void addObserver( Observer observer ) {  
        this.observers.add(observer);  
    }  
  
    synchronized void removeObserver( Observer observer ) {  
        this.observers.remove(observer);  
    }  
  
    synchronized void notifyObservers() {  
        for ( Observer observer : observers ) {  
            observer.update(this);  
        }  
    }  
}
```

## neues Problem: Deadlocks

```
class Observer {  
  
    private final int number;  
  
    Observer(int number) {  
        this.number = number;  
    }  
  
    void update(Observable observable) {  
        System.out.println(number + " updated.");  
        observable.removeObserver(this);  
    }  
}
```

```
public static void main(String[] args) {  
    Observable observable = new Observable();  
  
    observable.addObserver(new Observer(1));  
    observable.addObserver(new Observer(2));  
    observable.addObserver(new Observer(3));  
  
    observable.notifyObservers();  
}
```

# LÖSUNG DES DEADLOCK

```
class Observable {  
  
    private final Set<Observer> observers = new HashSet<>();  
  
    synchronized void addObserver( Observer observer ) {  
        this.observers.add(observer);  
    }  
  
    synchronized void removeObserver( Observer observer ) {  
        this.observers.remove(observer);  
    }  
  
    void notifyObservers() {  
        for ( Observer observer : new HashSet<>(observers) ) {  
            observer.update(this);  
        }  
    }  
}
```

# ALTERNATIVE LÖSUNG: CONCURRENTHASHSET

```
class Observable {  
  
    // basically a ConcurrentHashMap  
    private final Set<Observer> observers = ConcurrentHashMap.newKeySet();  
  
    void addObserver(Observer observer) {  
        this.observers.add(observer);  
    }  
  
    void removeObserver(Observer observer) {  
        this.observers.remove(observer);  
    }  
  
    void notifyObservers() {  
        for (Observer observer : observers) {  
            Sleep.milliseconds(1000);  
            observer.update(this);  
        }  
    }  
}
```

- (+): während dem Iterieren können weitere Observer hinzugefügt werden, über die ggf. auch iteriert wird

# PROBLEM 6: ZUSTANDSCHAOS

# BEISPIEL: VERBINDUNGSABBAU

```
interface Listener {  
    void online(Session session);  
    void offline(Session session);  
    void tearDown(Session session, TearDownCallback callback);  
  
    interface TearDownCallback {  
        void tornDown();  
    }  
}
```

## Ereignisse

- Verbindungsaufbau anfordern
- Verbindungsabbau anfordern
- Verbindung hergestellt
- Verbindung fehlgeschlagen
- TearDown Bestätigung der Clients

## Zustände

- ONLINE
- OFFLINE
- CONNECTING
- TEARING\_DOWN

# PROBLEM

- viele Ereignisse passen nicht zu allen Zuständen
- Lösung
  - Zustand merken
  - 20 Möglichkeiten abbilden (und dabei nichts vergessen)
- Randfälle
  - Verbindung ist schneller aufgebaut als die Methode beendet, die dies gestartet hat
  - TEAR\_DOWN der Clients schneller als die Methode, die dies ausgelöst hat



# PROBLEM 7: TRANSAKTIONEN

es sollen mehr als 1 Operation auf dem Observable ausgeführt werden, bevor die Observer benachrichtigt werden

# CODE-BEISPIEL

```
Observable observable = new Observable();  
observable.addObserver(new Observer());  
  
observable.setState1("Hello");  
observable.setState2("world!");  
observable.notifyObservers();
```

## Bewertung

- (+) einfach
- (-) *notifyObservers* **muss** extern aufgerufen werden (und darf nicht vergessen werden)
- (-) nicht threadsicher
  - andere Threads können die State-Felder auch setzen und *notifyObservers* propagiert dann ungewollte Werte

## Alternative

### *synchronized* Transaktionsmethode

```
Observable observable = new Observable();  
observable.addObserver(new Observer());  
  
observable.setState1AndState2("Hello", "World");
```

## Bewertung

- (o) für wenige Felder OK
- (-) Aufrufer muss den Unterschied kennen und ggf. die richtige Methode aufrufen

## Alternative

### *start / endTransaction*

```
// als extra Methoden  
observable.startTransaction();  
// [hier werden Werte geändert]  
observable.endTransaction();  
  
// als Lambda  
observable.transaction(() => {  
    // [hier werden Werte geändert]  
});
```

## Bewertung

- (+) für viele Felder eine (relativ) saubere Lösung
- (-) kompliziert umzusetzen
  - Threadsicherheit; was passiert bei Änderungen ohne Transaktion; ...

# PROBLEM 8: VERGESSENE OBSERVER

- *removeListener* wird vergessen
- schwierig den Zeitpunkt für *removeListener* zu finden

# ALTERNATIVEN ZUM OBSERVER

- *Mediator als ChangeManager*
  - zwischen *Observable* und *Observer* sitzt der *ChangeManager*, der letztlich über Änderungen informiert
- Message Queue
  - eher im applikationsübergreifenden Kontext
- Callback-Methoden (in der funktionalen Programmierung)

# DECORATOR

auch *Wrapper*

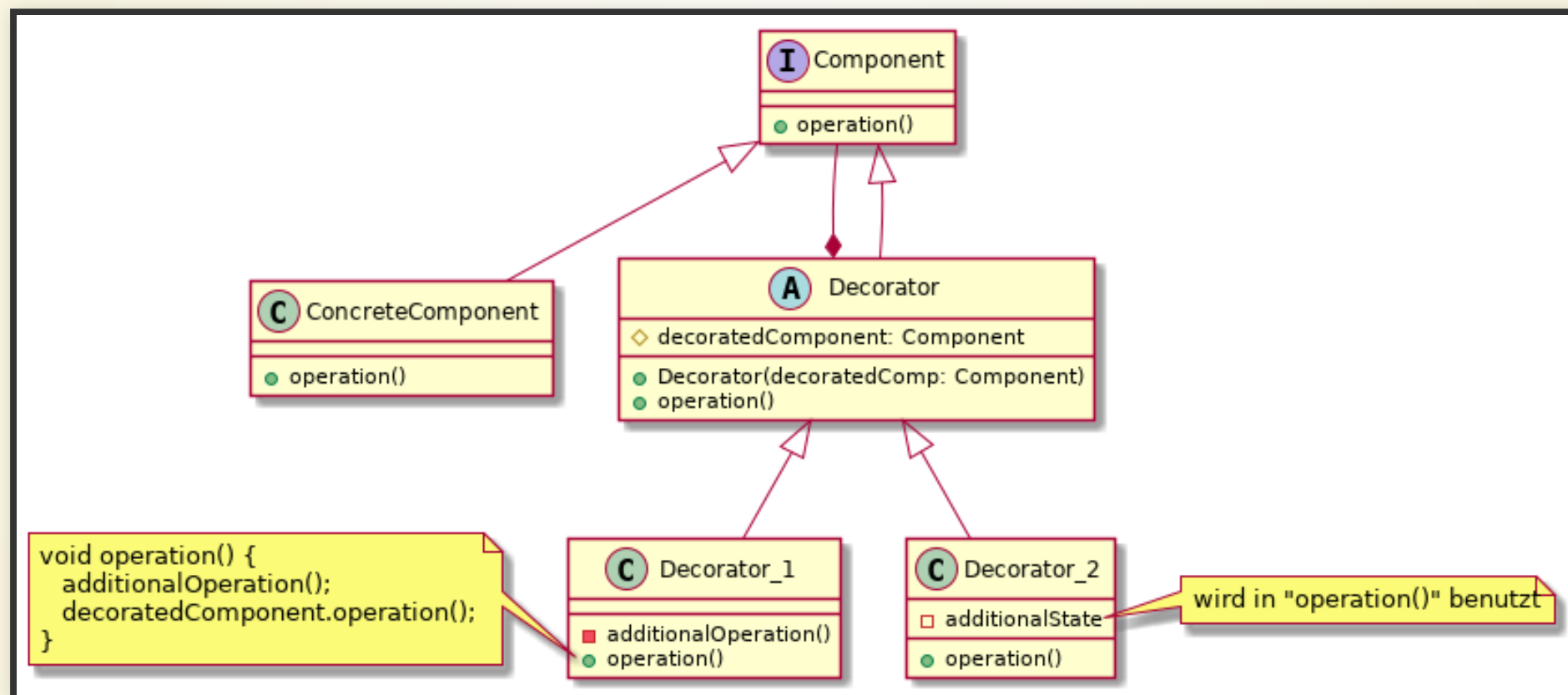


# STECKBRIEF

- Art: Strukturmuster (structural pattern)
- Zweck
  - flexible Alternative zur Vererbung
  - dynamisches Hinzufügen von Funktionalität zur Laufzeit



# DEKORIERER: UML



# DEKORIERER: BEISPIEL

- Text soll durch den Nutzer zur Laufzeit formatiert werden können
  - *kursiv*
  - **fett**

Klassisch könnte die Klasse *Text* die Zustände halten:

```
class Text {  
    boolean isItalic;  
    boolean isBold;  
  
    String unformattedText;  
  
    String toHtml() {  
        String html = "";  
        if (isItalic) html += "<i>";  
        if (isBold) html += "<b>";  
        html += unformattedText;  
        if (isBold) html += "</b>";  
        if (isItalic) html += "</i>";  
        return html;  
    }  
}
```

```
interface Text {  
    String toHtml();  
}
```

```
class BasicText implements Text {  
    String unformattedText;  
  
    String toHtml() {  
        return unformattedText;  
    }  
}
```

```
abstract class TextDecorator implements Text {  
  
    protected final Text decoratee;  
  
    protected TextDecorator(Text decoratee) {  
        this.decoratee = decoratee;  
    }  
}
```

```
class BoldDecorator extends TextDecorator {  
  
    BoldDecorator(Text decoratee) {  
        super(decoratee);  
    }  
  
    String toHtml() {  
        return "<b>" + decoratee.toHtml() + "</b>";  
    }  
}
```

```
class ItalicDecorator implements TextDecorator {  
  
    ItalicDecorator(Text decoratee) {  
        super(decoratee);  
    }  
  
    String toHtml() {  
        return "<i>" + decoratee.toHtml() + "</i>";  
    }  
}
```

```
// Aufrufer  
Text myText = new BasicText();  
myText.unformattedText = "Hello world!";  
  
myText = new BoldText(myText);  
myText = new ItalicText(myText);
```

# VORTEILE

- vermeidet großen Klassen
- Funktionalität nur im Bedarfsfall hinzugefügt
- flexibler als Vererbung

==== Nachteile

- Entfernen von Dekorieren nicht vorgesehen
- viele Dekorierer können unübersichtlich werden
- erhöhter Debugging und Leseaufwand

# SINGLETON

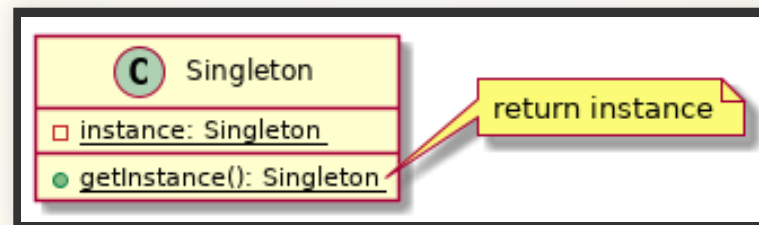
dt: Einzelstück

# STECKBRIEF

- Art: Erzeugungsmuster (creator pattern)
- Zweck
  - Einschränkung der Instanziierung
    - üblicherweise auf 1 Objekt
  - globale Variable / Zustand / Service



# SINGLETON: UML



# SINGLETON: IMPLEMENTIERUNG

```
public final class MySingleton {  
    private static final MySingleton instance = new MySingleton();  
    private MySingleton() {}  
    public static MySingleton getInstance() {  
        return instance;  
    }  
}
```

## Eager Instantiation (frühe Instanziierung)

- Vorteile: einfache Implementierung, Laufzeitverhalten bekannt
- Nachteil: Erzeugungsarbeit immer beim Systemstart (= längere Startzeit)

# LAZY INSTANTIATION

```
public final class MySingleton {  
  
    private static final MySingleton instance;  
  
    private MySingleton() {}  
  
    public static MySingleton getInstance() {  
        if (instance == null) {  
            instance = new MySingleton();  
        }  
        return instance;  
    }  
}
```

**Fallstrick:** Threadsicherheit!

# LAZY INSTANTIATION: SYNCHRONIZED

```
public final class MySingleton {  
  
    private static final MySingleton instance;  
  
    private MySingleton() {}  
  
    public static synchronized MySingleton getInstance() {  
        if (instance == null) {  
            instance = new MySingleton();  
        }  
        return instance;  
    }  
}
```

*synchronized* ohne eigenes *Lock* ist fehleranfällig → bei statischen Methoden wird das Klassenobjekt als Lock genutzt

# LAZY INSTANTIATION: SYNCHRONIZED MIT CUSTOM LOCK

```
public final class MySingleton {  
  
    private static final MySingleton instance;  
    private static final Object lock = new Object();  
  
    private MySingleton() {}  
  
    public static MySingleton getInstance() {  
        synchronized ( lock ) {  
            if (instance == null) {  
                instance = new MySingleton();  
            }  
            return instance;  
        }  
    }  
}
```

Viel Aufwand für einen geringen Effekt.

# SINGLETON ALS ENUM

```
public enum MySingleton {  
    INSTANCE;  
}
```

- Einzige korrekte Art Singletons zu erzeugen.
- *Enums* sind ein Sprachfeature, dass die einzigartige Erzeugung garantiert.

# VERGLEICH DER VARIANTEN

- Eager Instantiation
  - einfache Implementierung
  - früher Ressourcenbedarf
- Lazy Instantiation
  - aufwendige Implementierung
  - spätestmöglicher Ressourcenbedarf
- Enum-basiert
  - Garantie durch Sprachfeature
  - früher Ressourcenbedarf
  - ungewohnt

# SINGLETON: VORTEILE

- systemweit nur eine Instanz
  - bei korrekter Implementierung
- einfacher Zugriff auf die Instanz
  - einfach zu verstehen
  - einfach zu verwenden
  - unmittelbarer "Erfolg"



# SINGLETON: NACHTEILE

## NACHTEIL: GLOBALER ZUGRIFF

- globaler Zugriff auf die Instanz
- konkreter Klassenname in jedem Zugriff
  - keine Polymorphie möglich
- aus Architektursicht unvorteilhaft
  - jeder hat jederzeit auf alles Zugriff
- Race Conditions

```
// skipping instantiation and constructor  
final public class MySingleton {  
    private int state = 0;  
    public void changeState() {  
        state++;  
    }  
}
```

```
// Aufrufer 1  
MySingleton.getInstance().changeState();  
// parallel Aufrufer 2  
MySingleton.getInstance().changeState();
```

Nicht thread-sicher, da *state* erst gelesen und dann gesetzt wird.

# NACHTEIL: STARKE KOPPLUNG

- Kopplung an den konkreten Typ
- keine polymorphen Aufrufe zu haben bedeutet, den Singleton-Code nahezu zu „Inlinen“
- es gibt kaum eine stärkere Kopplung
  - guter Code ist lose gekoppelt

100% Kopplung

```
class MyClass {  
    void myMethod() {  
        // ...  
        MySingleton.getInstance().operation();  
        // ...  
    }  
}
```

## NACHTEIL: TESTEN ERSCHWERT

- aufwendig ein Mock-Objekt für ein Singleton anzubieten
  - Singletons erlauben keine Unterklassen
  - Singletons werden im Normalfall "direkt" benutzt

## Wie kann man in einem Test das Singleton mit einem Mock-Objekt ersetzen?

```
class MyClass {  
    void myMethod() {  
        // ...  
        MySingleton.getInstance().operation();  
        // ...  
    }  
}
```

## *Extract Interface und Parametrize Method*

```
class MyClass {  
    void myMethod(MySingletonInterface singleton) {  
        // ...  
        singleton.operation();  
        // ...  
    }  
}
```

Jetzt kann ein Mock-Objekt das *MySingletonInterface* implementieren und im Test verwendet werden.

```
void test() {  
    MyClass myClass = new MyClass();  
    myClass.myMethod(new MockSingleton());  
    //...  
}
```

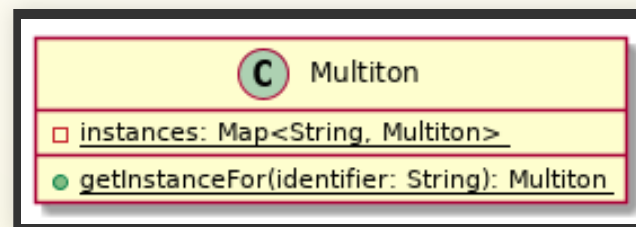
## Nachteil:

- durch *Extract Interface* können nun beliebig viele andere Instanzen mit diesem Interface erzeugt werden.
- Ausblick: Sealed Classes
  - seit Java 15 in der Preview (JEP 360)
  - seit Java 16 in der Second Preview (JEP 397)
  - *sealed* Interfaces erlauben das Deklarieren der Implementierer → "Wildwuchs" nicht mehr möglich



# SINGLETON: VARIANTEN

- Instanzpool / Factory
  - statt einer Instanz werden mehrere Instanzen erzeugt und vorgehalten
  - Herausgabe z.B. im "Round Robin"-Verfahren
- Multiton
  - mehrere Instanzen werden erzeugt und vorgehalten
  - jede Instanz besitzt einen eindeutigen Identifier



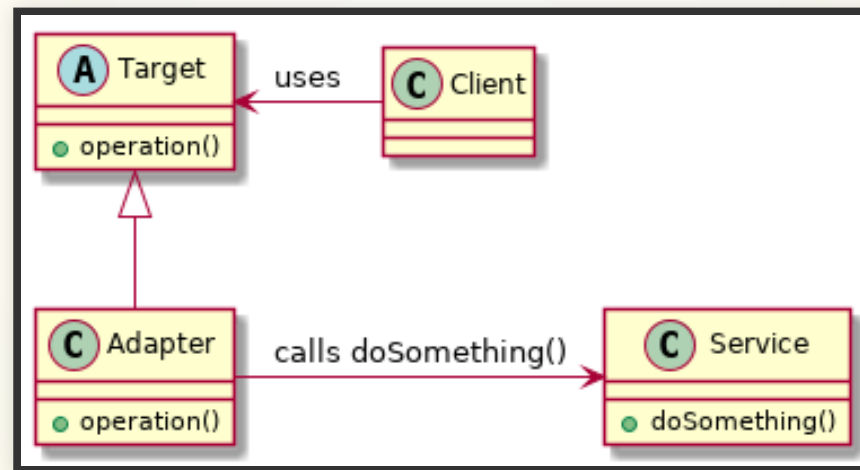
# ADAPTER

auch: Hüllenklasse oder Wrapper

# STECKBRIEF

- Art: Strukturmuster (structural pattern)
- Zweck
  - adaptieren einer Schnittstelle in eine andere
  - generell für Klassen, Methoden, Services, ...

# ADAPTER: UML



# ADAPTER: BEISPIEL

```
class User {  
    private MyBirthday birthday;  
  
    void setBirthday(MyBirthday date) {  
        birthday = date;  
    }  
}
```

```
interface MyBirthday {  
    int getCurrentAge();  
}
```

Jetzt wird ein Service eingebunden, der als Birthday ein *LocalDate* zurückliefert.

```
class AdaptedLocalDate implements MyBirthday {  
    private final LocalDate birthday;  
  
    AdaptedLocalDate(LocalDate date) {  
        birthday = date;  
    }  
  
    int getCurrentAge() {  
        return Period  
            .between(birthday, LocalDate.now())  
            .getYears();  
    }  
}
```

*LocalDate* kann nun in *User* als *MyBirthday* benutzt werden.

## Vorteile

- lose Kopplung
- einfache Erweiterung / Adaptierung anderer Komponenten
- Unabhängigkeit von externen Komponenten
- unterstützt *Information Expert* und *High Cohesion*
- Einschränkung des Zugriffs auf nicht-benötigte Funktionalität

## Nachteile

- "teure" Aufrufe nicht sichtbar
  - z.B. ein unerwarteter Remote Call

# ADAPTER: VARIANTE

## Ohne Interface

```
class MyBirthday {  
  
    public static MyBirthday of(LocalDate date) {  
        return new MyBirthday(date);  
    }  
  
    public static MyBirthday of(Date date) {  
        return new MyBirthday(toLocalDate(date));  
    }  
  
    private final LocalDate birthday;  
  
    private MyBirthday(LocalDate date) {  
        birthday = date;  
    }  
  
    int getCurrentAge() {  
        return Period  
            .between(birthday, LocalDate.now())  
            .getYears();  
    }  
}
```

- Vorteil: schnell implementiert und verständlich
- Nachteil: kann groß und unübersichtlich werden



# EMPFEHLUNG: ALLES EXTERNE ADAPTIEREN

- 3rd-Party-Libraries
- Services
- SDKs

Besser für einen konkreten Anwendungsfall adaptieren als eine weitere allgemeine Klasse.

Z.B.: LocalDate → MyBirthday

Nicht: LocalDate → MyLocalDate

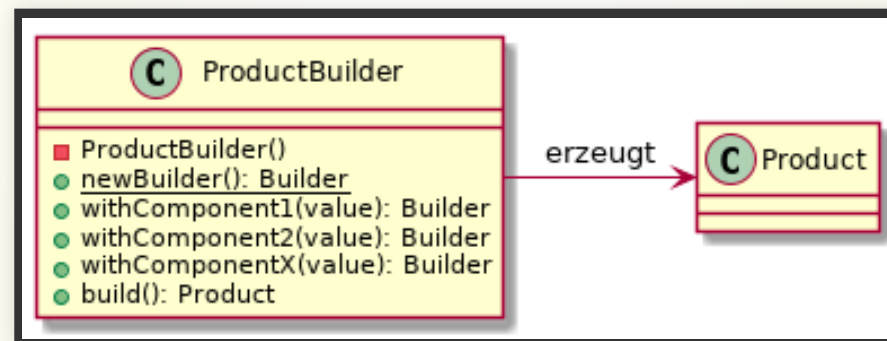
# BUILDER

auch: Erbauer, Creator

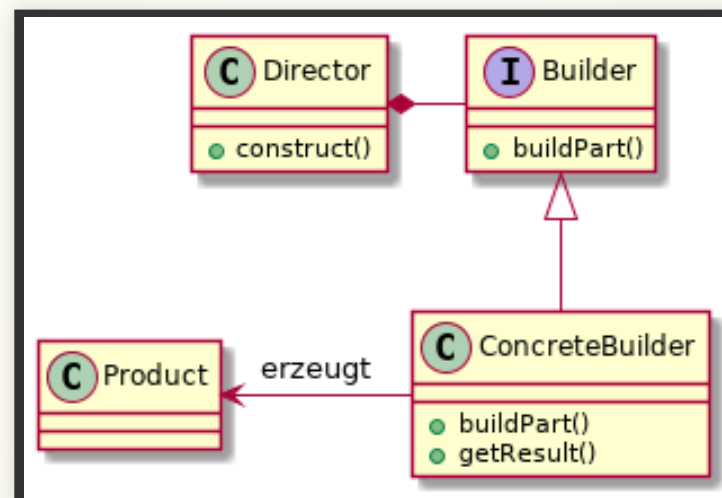
# STECKBRIEF

- Art: Erzeugungsmuster (creational pattern)
- Zweck
  - Auslagern komplexer Erzeugungslogik
  - einfaches Bauen komplexer Objekte
  - Wiederverwendung der Erzeugungslogik für unterschiedliche Repräsentationen

# BUILDER: UML



# BUILDER (ALTERNATIV): UML



# BUILDER: BEISPIEL

```
class User {  
    // ...  
    User(String firstName, String lastName, Role role, String email, String phoneNumber) {  
        // ...  
    }  
  
    User(String firstName, String lastName, Role role) {  
        this(firstName, lastName, role, null, null);  
    }  
  
    User(String firstName, String lastName, String phoneNumber) {  
        this(firstName, lastName, Role.default(), null, phoneNumber);  
    }  
}
```

Probleme: unübersichtlich, mögliche Überschneidung der Methoden-Signatur (User(String, String, String)), fehleranfällig beim Aufruf (nur Strings)

```
class UserBuilder {  
    // ...  
  
    public static Builder withName(String firstName, String lastName) {  
        return new UserBuilder(firstName, lastName);  
    }  
  
    private UserBuilder(String firstName, String lastName) {  
        this.firstName = firstName;  
        this.lastName = lastName;  
    }  
  
    public Builder withEmail(String email) {  
        this.email = email;  
        return this;  
    }  
  
    // ...  
  
    public User build() {  
        return new User(firstName, lastName, ...);  
    }  
}
```

# BUILDER: VORTEILE

- Erzeugung wird vereinfacht
- sprechende Methodennamen
- schwieriger falsch zu benutzen
- *Seperation of Concerns* und *Information Hiding*
- einfach erweiterbar mit neuen Attributen



# BUILDER: NACHTEILE

- (relativ) viel Code für die Objekterzeugung
- Duplizierung der Objektattribute im Builder
  - enge Kopplung zwischen Objekt und Builder

# BUILDER: VARIANTEN

- Builder kann Default-Werte festlegen, wenn die entsprechenden Attribute nicht gesetzt werden
- Builder kann vorbelegte Varianten vorhalten
  - z.B. *CarBuilder.mercedes().withAC()* und *CarBuilder.audi().withoutAC()*