**Design Patterns**

Daniel Dimitrijevic

Version1.0(13.02.2013)

Inhaltsverzeichniss:

1. Aufgabenstellung
2. Strategy Pattern
3. Observer Pattern
4. Decorater Pattern
5. Factory
6. Quellen

1:Aufgabenstellung

Es soll basierend auf der [Vorlage](http://elearning.tgm.ac.at/mod/resource/view.php?id=11069) eine einfache GUI-Chat-Applikation implementiert werden. Beachten Sie dabei, dass das MVC-Pattern erfüllt werden muss. Das fertig gestellte Produkt soll als ausführbares Jar-File abgegeben werden. Beachten Sie dabei, dass entsprechende Parameter gesetzt werden müssen. Alle notwendigen Zusatzfiles (Sources, Libraries und Dokumentation) müssen ins Jar-File gepackt werden. Verwenden Sie Ant zum Deployen und Builden!

**Abgabe**

* Quellcode + Modellierung + JavaDoc/Kommentare
* Demonstration der Applikation + Protokoll

Gruppenarbeit (2er Teams)

**Benotungskriterien**

* 8 Punkte: Chatten von 2 Teilnehmern + 1 Zusatzfunktion + Ant build.xml  
  [Bsp. Benutzer kann seine Anzeigefarbe wählen]
* 16 Punkte: Chatten von mehreren Teilnehmern  
  [gleichzeitig, mit einer Server-Instanz]  
  [GUI in SWT implementieren]
* 24 Punkte: Chatten von mehreren Teilnehmern  
  [gleichzeitig, ohne eine Server-Instanz - keine Broadcast-Lösung!]

2:

3

4

5.

6. Quellen: