

Aufgabe 1 (AudioClipManager)

▷ Welches Entwurfsproblem?

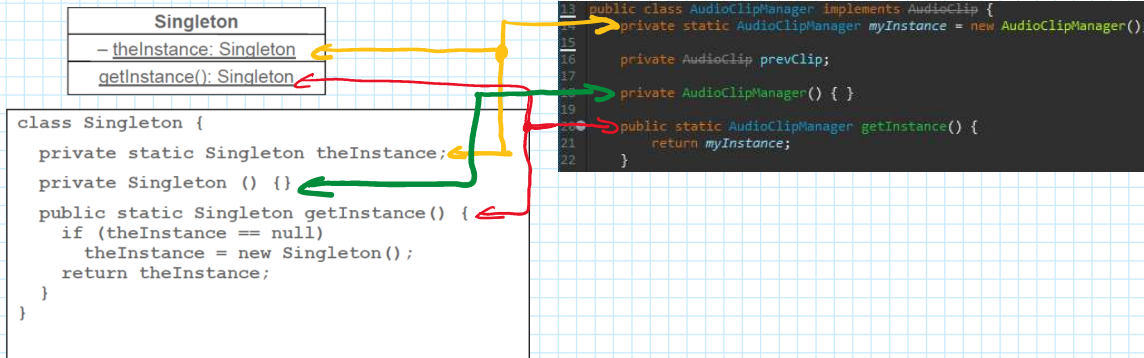
mehrere AudioClip's dürfen nie gleichzeitig abgespielt werden

↳ Was heißt das für den Entwurf?

Es darf nur ein Ding gleichzeitig geben dass einen AudioClip abspielt.

⇒ nur ein Objekt / Instanz vom AudioClipManager

▷ Welches Entwurfsmuster?

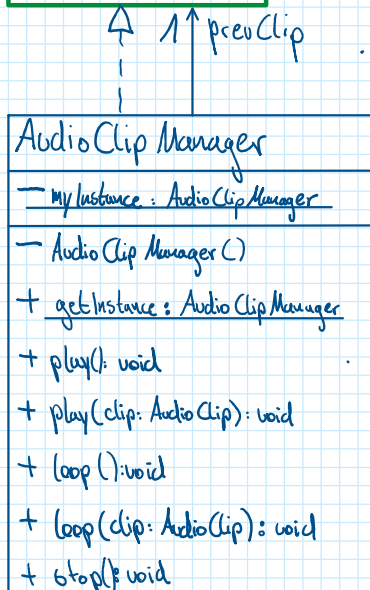


static bei Variablen

↳ Klassenvariable gehören zur Klasse selbst und sind keinem Objekt zugeordnet, sondern stehen allen Instanzen gleichermaßen zur Verfügung

↳ sie sind aber nicht wie bei **final** unveränderlich

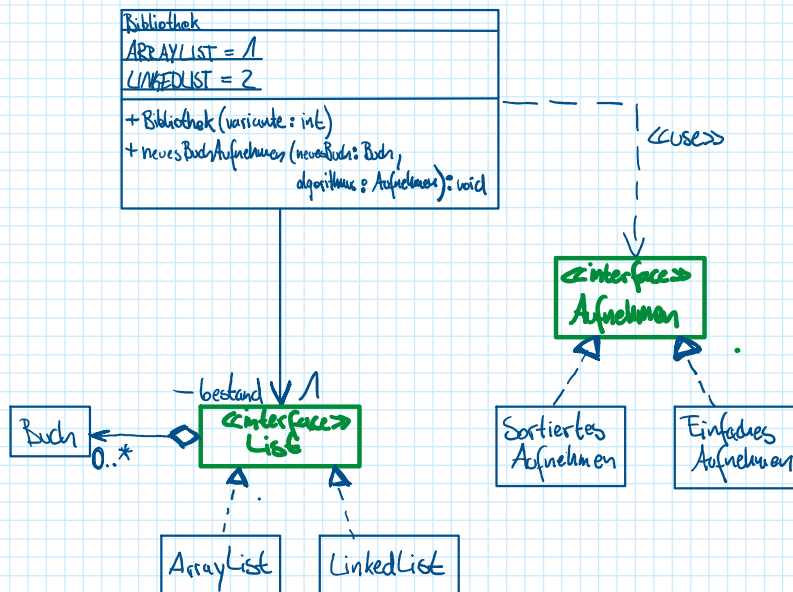
◀interface▶
java.applet.AudioClip



Singleton
Singleton

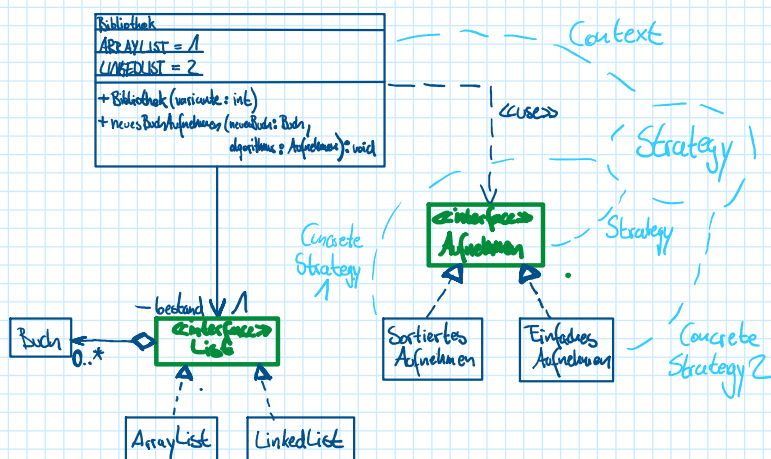
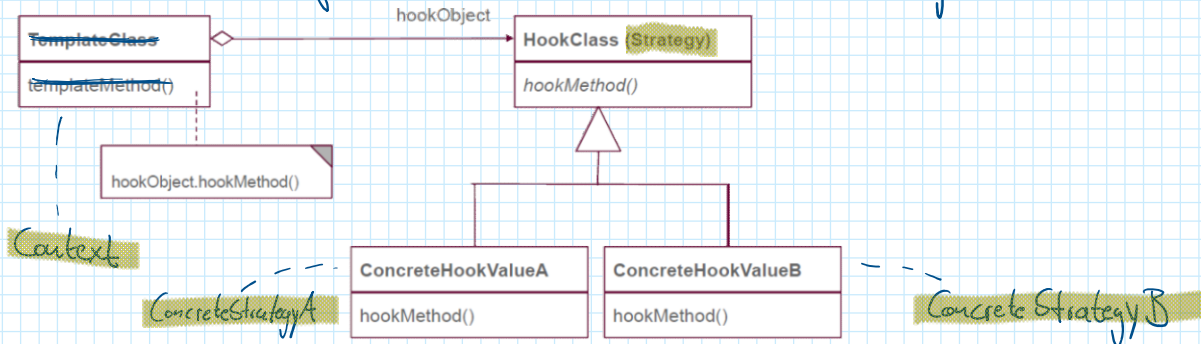
Aufgabe 2 (Bibliothek)

▷ Welche Entwurfsmuster?



Strategy / Template Class

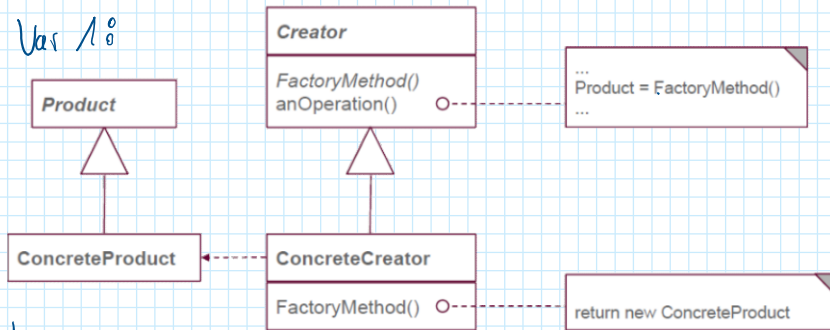
- Auswahl verschiedener „Modi“
- die konkreten Strategien bilden Varianten der abstrakten Strategien



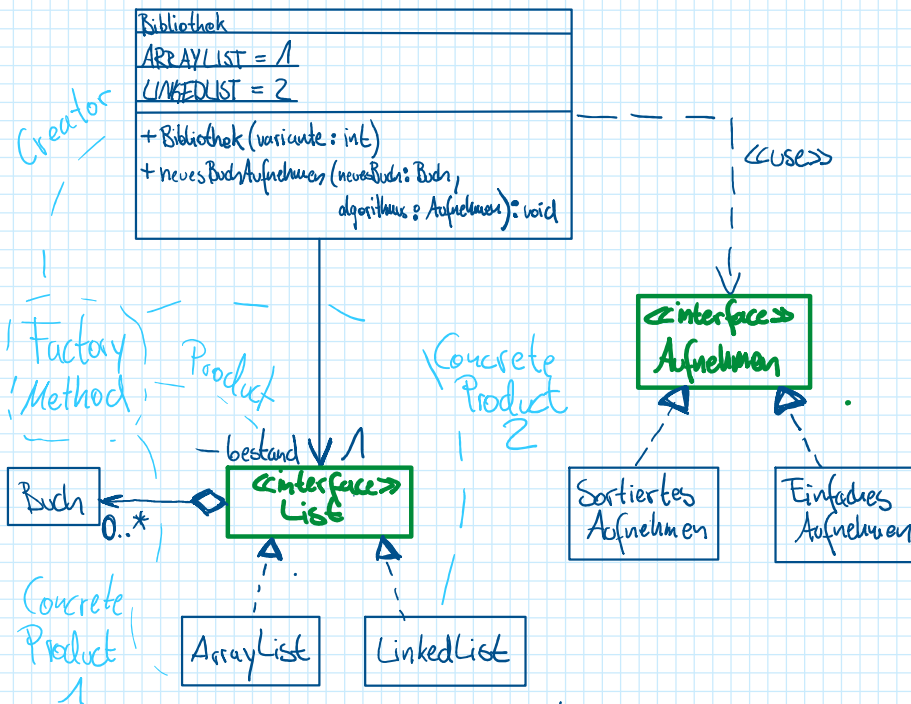
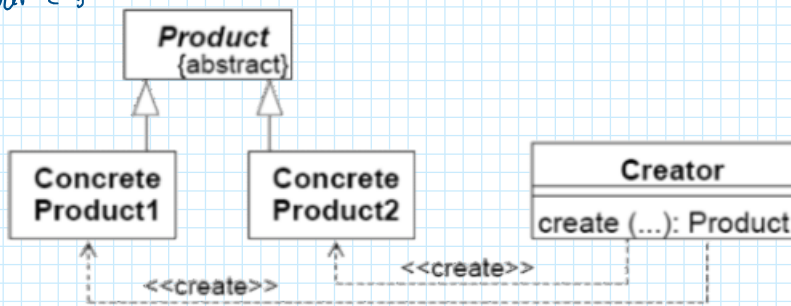
Factory Method

- ermöglicht Auswahl welche Art von Produkt erstellt werden soll

Var 1:

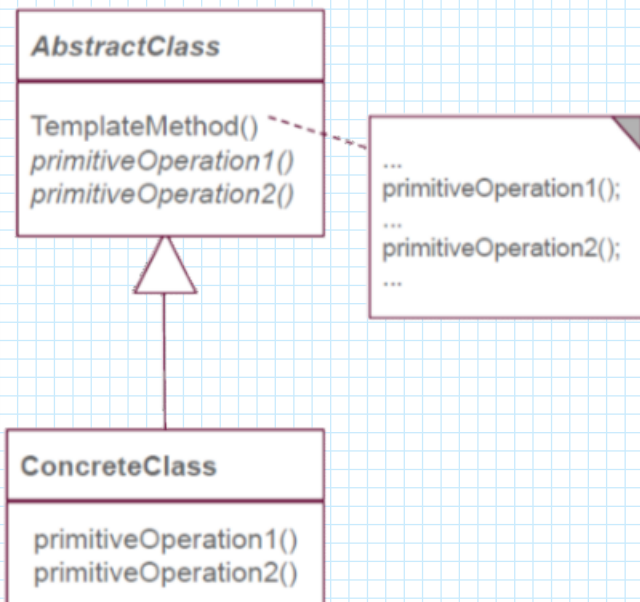
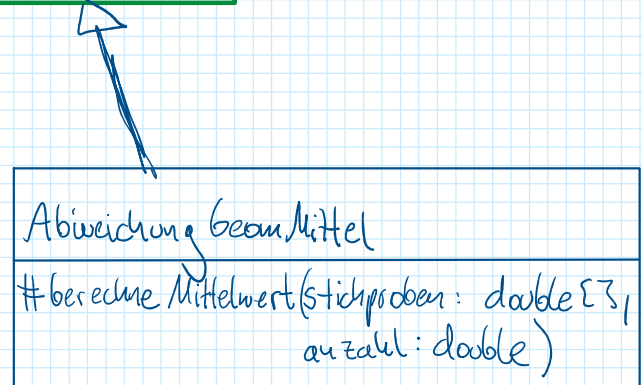
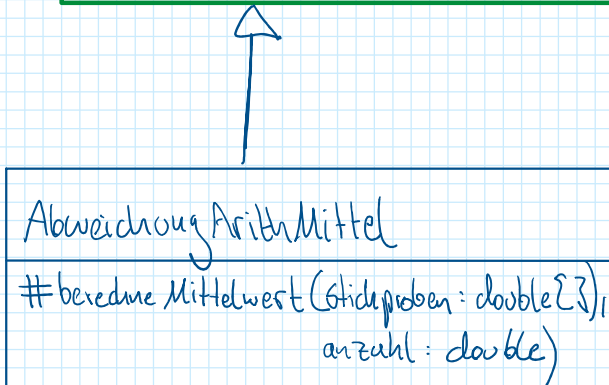
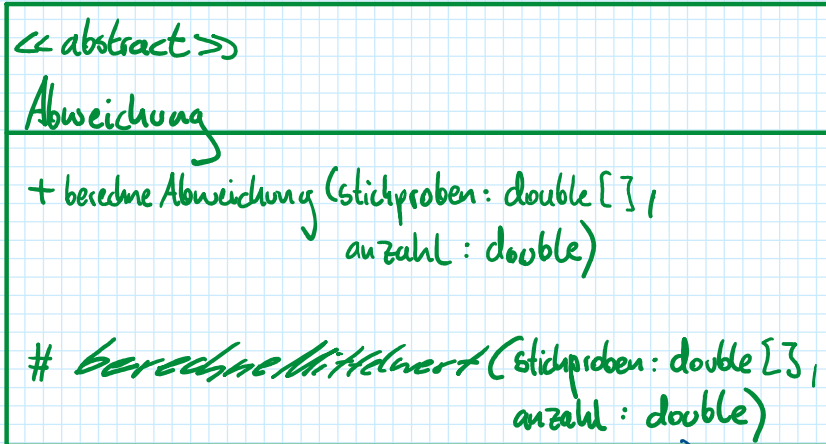


Var 2:

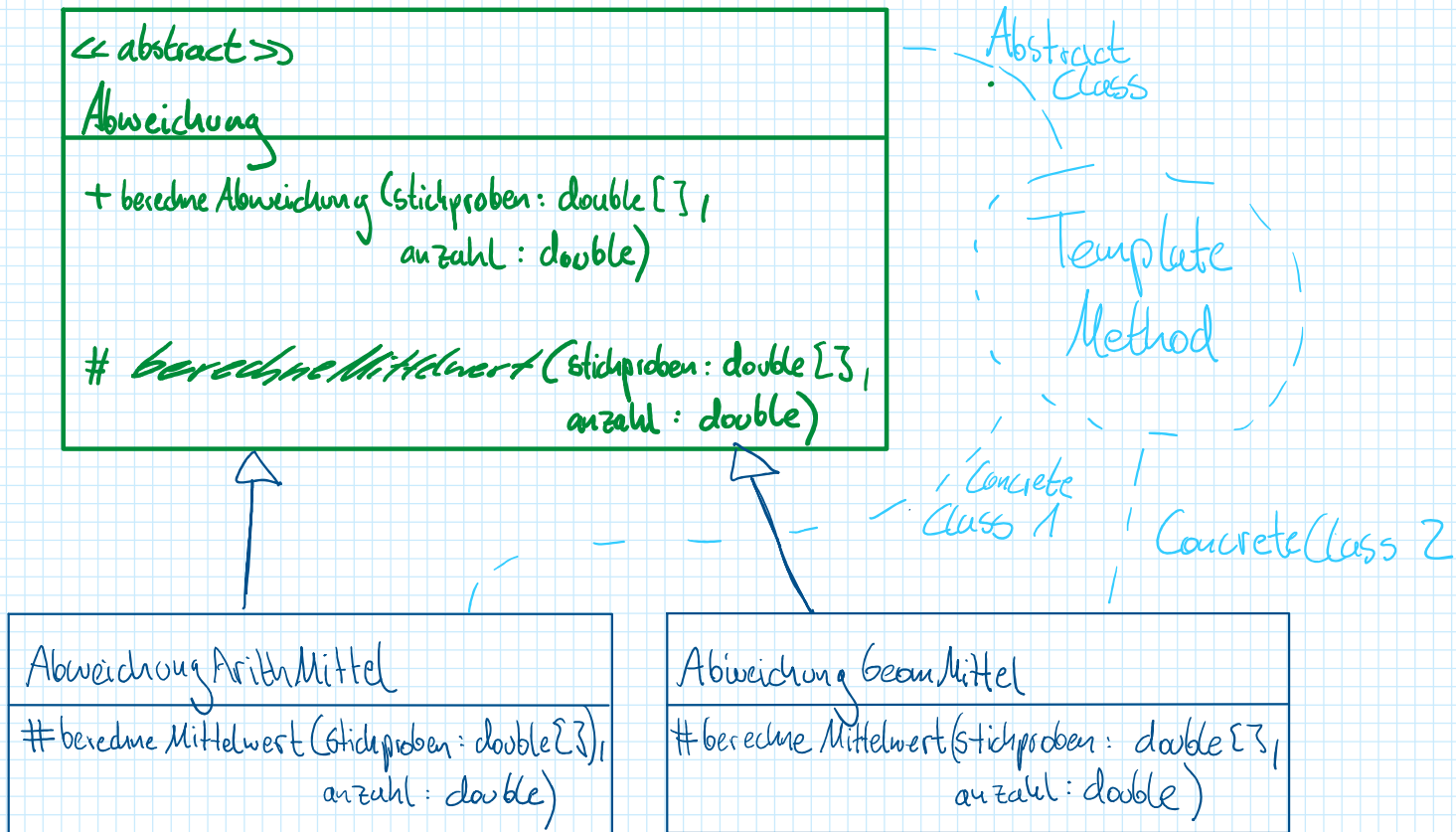


Aufgabe 3 (Abweichung)

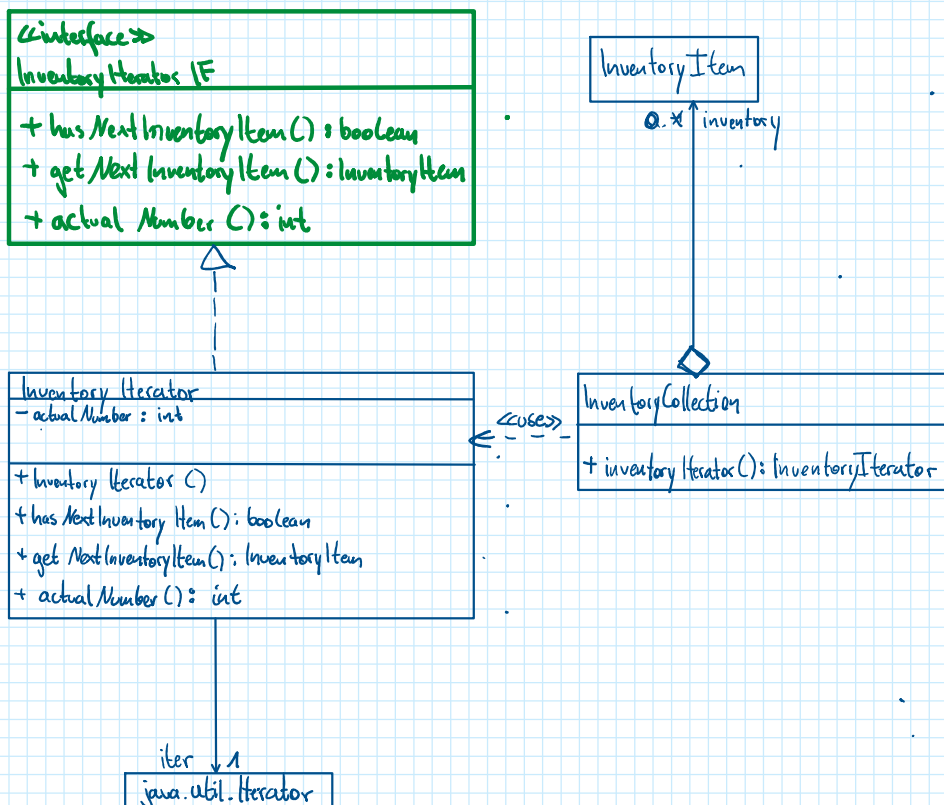
▷ welche Entwurfsmuster?

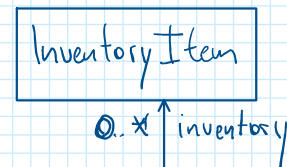
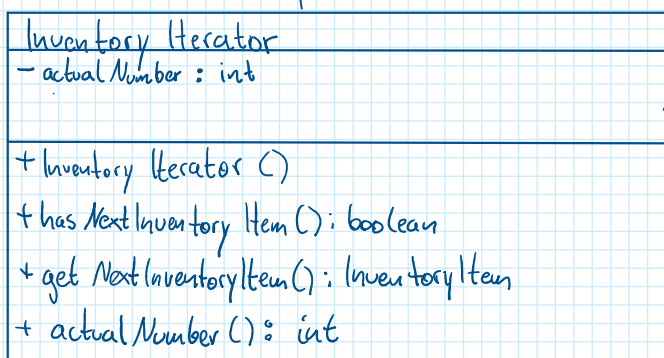
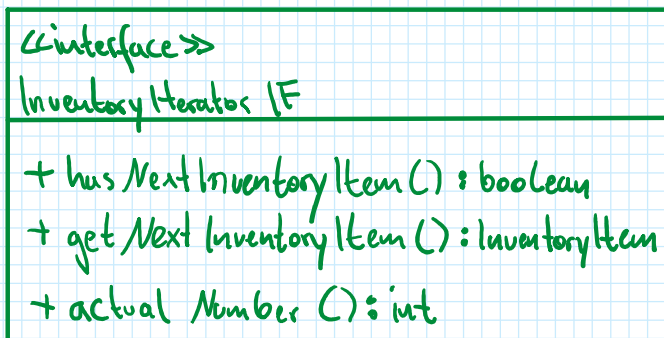
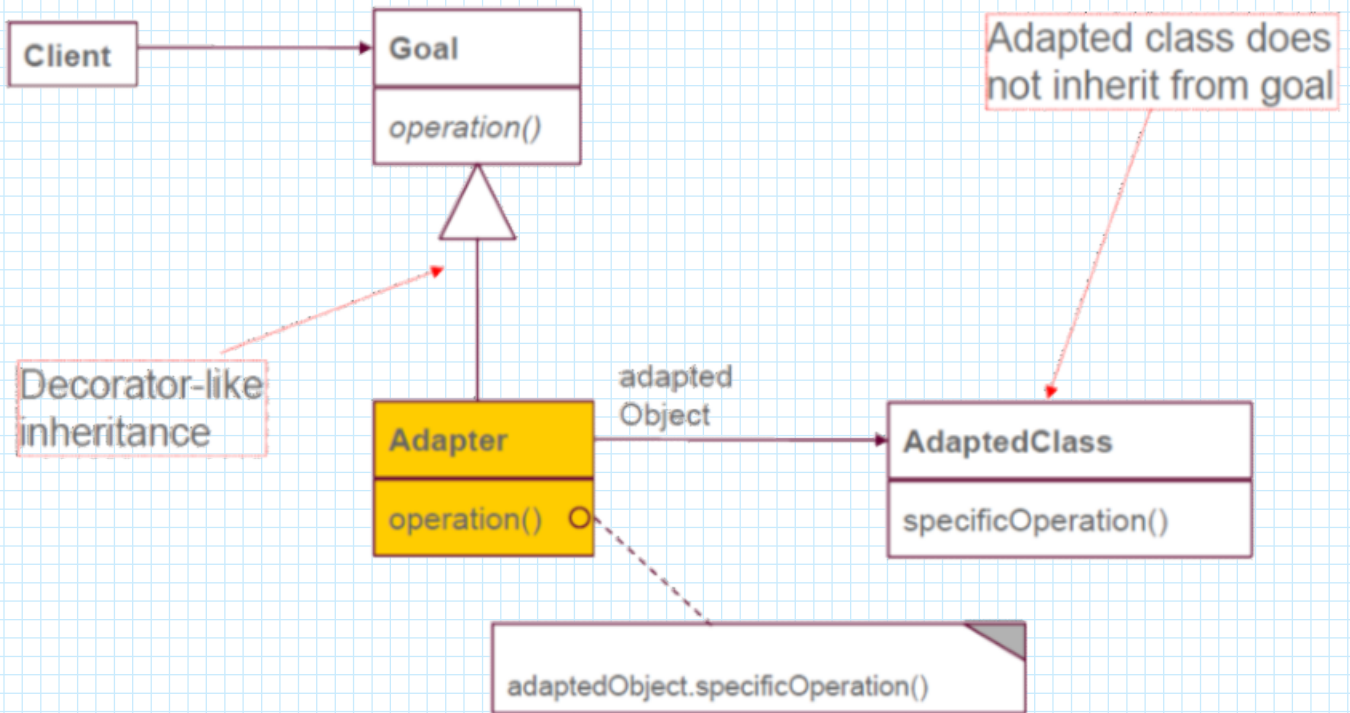


- in einer konkreten TemplateMethod() wird ein Skelet einer Methode vorgegeben
↳ doch einige Teile werden ausgelagert in abstrakte Methoden (hook)
- die ausgelagerten abstrakten Methoden werden von einer oder mehreren Subklassen ausgefüllt

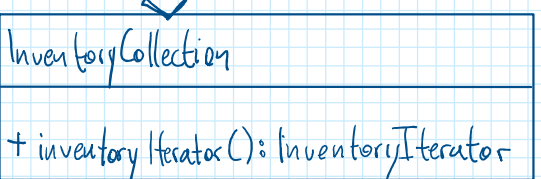


2. Entwurfsmusterklausur 2005 2





Goal



Adapter

Adapted Class

Object Adapter

