

SWD Pattern

Mediator Pattern – Gruppe 13



16. april 2018

|  |  |
| --- | --- |
| **Navn:** | **Studienr:** |
| **Frederik Kastrup Mortensen** | **201607221** |
| **Stefanie Nielson** | **201605114** |
| **Søren Schou Mathiasen** | **201605264** |
| **Alexander Lichtenstein Davidsen** | **201608479** |

Indhold

[Introduktion 2](#_Toc511218619)

[UML Arkitektur 2](#_Toc511218620)

[Sammenligning 2](#_Toc511218621)

[Implementering 2](#_Toc511218622)

[Konklusion 2](#_Toc511218623)

# Introduktion

Mediator pattern er et behavioral pattern. Formålet ved pattern er at det skal ændre måden objekter kommunikere med hinanden på, ved at tilføje et ekstra lag. Objekter kommunikerer gennem en mediator, så objekter ikke kommunikerer direkte med hinanden. Dette reducerer koblingen mellem de forskellige klasser. Mediator sørger for at de rigtige objekter får de rigtige beskeder. Dette bliver smart når et program opnår en stor mængde klasser med mange objekter der skal kommunikere på kryds og tværs. Dette gør programmet svære at læse og vedligeholde.

# UML Arkitektur

# Sammenligning

# Implementering

# Konklusion

Mediator pattern er god til at løse problemer med høj kobling i software. Man vil gerne undgå at klasser refererer direkte til hinanden på kryds og tværs, det kan mediator hjælpe med at løse. Mediator gør det også muligt at ændre interaktionen mellem et sæt af objekter uafhængigt af hinanden. Her ændrer man blot i mediator i stedet for at ændre i de kommunikerende klasser.