

BİL 443 - NESNEYE DAYALI TASARIM VE ANALİZ

ÖDEV2 RAPORU

QUESTION1

Singleton sınıfını çift kontrollü kilitleme yöntemiyle implement ettim.

Cevaplar:

1) Eğer Object sınıfından gelen clone() methodu çağrılırsa Singleton sınıfı Cloneable interface'ini implement etmediyse clone() methodu CloneNotSupportedException'ı fırlatır. Böylelikle clone() kullanılarak Singleton objesinin kopyası oluşturulamaz. Eğer Singleton sınıfı Cloneable interface'ini implement ediyorsa Singleton objesi üzerinde clone() methodu çağrıldığında Singleton objesinin kopyası oluşturulur.

2) Singleton objesinin klonlanması Cloneable interface'ini implement etmez ise önlenmiş olur.

3) Eğer Singleton sınıfı Cloneable interface'ini implement etmiş bir sınıfın alt sınıfı ise 1. ve 2. sorular şöyle cevaplanabilir.

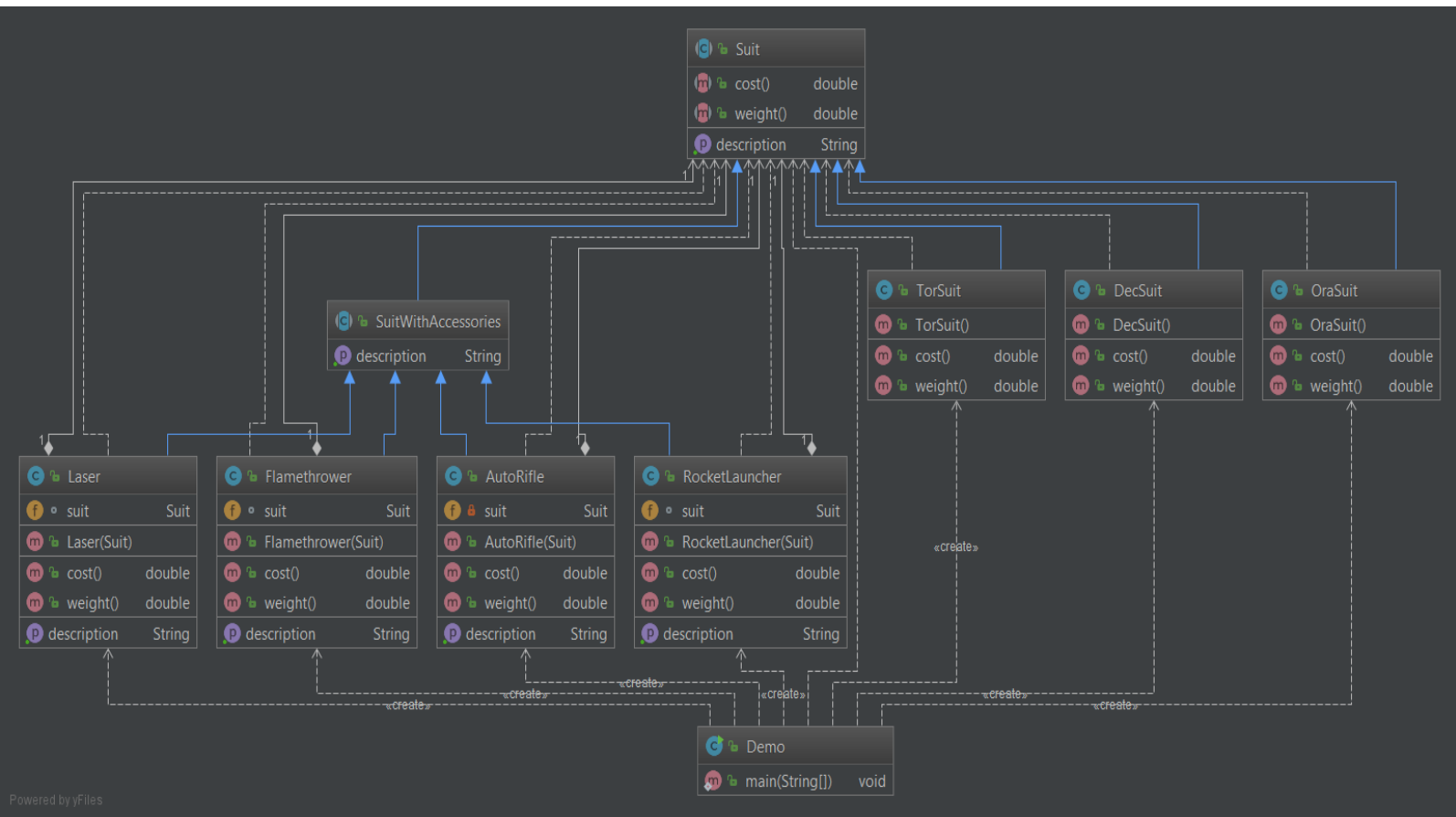
1 – Singleton sınıfı Cloneable interface'ini implement eden bir üst sınıftan türediği için kendisi de bir Cloneable oluyor. Dolayısıyla Singleton objesinin kopyası clone() methodu çağrılarak oluşturulabilir.

2 – Cloneable interface'ini implement eden bir üst sınıftan türeyen Singleton sınıfının kopyasının oluşmasını önlemek için clone() methodu override edilerek CloneNotSupportedException exceptionu fırlatılabilir veya eğer exception fırlatılması istenmiyorsa aynı obje döndürülebilir.

QUESTION2

Bu bölümde bir savunma sanayi şirketi tarafından çıkarılan askeri elbiseleri gerçekleyen bir yazılım gerçekleştirildi. Bu program için en uygun tasarım örüntüsü Decorator tasarım örüntüsü olduğuna karar verildi. Bu tasarım için öncelikle bir Suit adında bir soyut sınıf oluşturuldu. Temel kıyafetler olan Dec, Ora ve Tor için Suit soyut sınıfından türeyen sınıflar oluşturuldu. Temel kıyafetlere eklenebilecek aksesuarlar için de Accessories adında Suit sınıfından türeyen bir sınıf oluşturuldu. Bu sınıfın Suit sınıfından türetilmesinin sebebi sarmala yapılabilmesidir. Flamethrover, Laser, Autorifle ve Rocketlauncher adında üç sınıf Suit sınıfından türetildi. Bu sınıfların içine sarmalanacak olan sınıf üye olarak eklendi.

Bu programın test edilebilmesi Demo adında bir sınıf yazıldı. Program çalışmaya başlayınca öncelikle bir temel kıyafet seçmesi için kullanıcıya seçenek sunar ve kullanıcı temel kıyafeti seçtikten sonra kıyafete aksesuar eklemesi için seçenekler sunulur. Kullanıcı istediği aksesuarı isteği kadar ekleyebilir. Tasarımın sınıf diyagramı aşağıdaki gibidir.



QUESTION3

Bu bölümde Abstract Method ve Abstract Factory tasarım örüntüleri kullanılarak iki farklı tasarım gerçekleştirildi. Birinci tasarımda 3 adet uçak tipi bulunmaktadır. TPX100, TPX200 ve TPX300. İkinci tasarımda bu uçaklar her markete göre farklı üretilmektedir. Tasarımların sınıf diyagramları aşağıdaki gibidir.

```

classDiagram
    class Plane {
        +int seatNumber
        +String skeleton
        +String engine
        +void constructSkeleton()
        +void placeEngine()
        +void placeSeats()
        +String pupose
    }
    class ModelType {
        +TPX100
        +TPX200
        +TPX300
        +String TPX100_TO_STR
        +String TPX200_TO_STR
        +String TPX300_TO_STR
        +ModelType parse(String)
        +String toString()
    }
    class PlaneShop {
        +PlaneFactory factory
        +PlaneShop(PlaneFactory)
        +Plane producePlane(ModelType)
    }
    class PlaneFactory {
        +Plane createPlane(ModelType)
    }
    class Demo {
        +void main(String[])
    }
    class TPX200 {
        +TPX200()
    }
    class TPX300 {
        +TPX300()
    }
    class TPX100 {
        +TPX100()
    }
    Plane <|-- TPX200
    Plane <|-- TPX300
    Plane <|-- TPX100
    ModelType --> TPX200 : «create»
    ModelType --> TPX300 : «create»
    ModelType --> TPX100 : «create»
    PlaneShop --> PlaneFactory : 1
    Demo --> PlaneShop : «create»
    Demo --> PlaneFactory : «create»
    
```

Powered by yFiles

