



OOP::Klasse (Schablone)



Erfinder

Alan Kay

Jahr

~1993

Funktionsweise

der Erfinder der Programmiersprache Smalltalk benutzte als erster den Begriff

Objekt orientierte Programmierung „object oriented“, Schablonen gibt es aber schon länger, z.B. Gutenberg und die Buchstaben seiner Druckmaschinen. Eine **Klasse (Class)** ist eine einzelne Vorlage

Anwendungsfälle

Vereinfachung durch "vorgedruckte" Vorlagen / Schablonen



Design Pattern(s)

C	Abstract Factory	S	Facade	S	Proxy
S	Adapter	C	Factory Method	B	Observer
S	Bridge	S	Flyweight	C	Singleton
C	Builder	B	Interpreter	B	State
B	Chain of Responsibility	B	Iterator	B	Strategy
B	Command	B	Mediator	B	Template Method
S	Composite	B	Memento	B	Visitor
S	Decorator	C	Prototype		

Erfinder

Architekt Christopher Alexander

Jahr

~1977

Funktionsweise

Entwurfsmuster (englisch design patterns) sind bewährte Lösungsschablonen für wiederkehrende Entwurfsprobleme sowohl in der Architektur als auch in der Softwarearchitektur und -entwicklung. In der Software Entwicklung eine Klasse oder eine Kombination von Klassen

Anwendungsfälle

Architektur, Software Entwicklung, aber auch in der Psychologie / Soziologie (Archetypen Kombination)