



## 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)

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