## سوال اول

(1

Design Pattern ها الگو ها و طرح های کلی برای حل مشکلات رایج در طراحی یک برنامه هستند که به سه دسته کلی Creational و Behavioral تقسیم می شوند.

(2

به طور كلى دلايل استفاده از Design Pattern ها به دو دسته تقسيم مي شوند:

- ایجاد استاندارد و platform مشترک برای همه برنامه نویسان. برای مثال اگر شما در طراحیتان از الگو Observer استفاده کنید، تمامی برنامه نویسانی که با این الگو آشنا باشند به راحتی طراحی برنامه شما را خواهند فهمید.
- معمولا این الگو ها بهترین راه حل برای حل مشکل هستند، زیرا زمان و وقت زیادی توسط تعداد بسیاری زیادی برنامه نویس گذاشته شده تا این طرح ها به وجود بیایند.

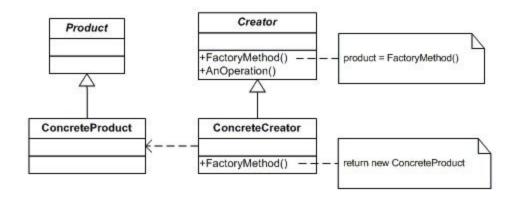
(3

استفاده از Observer در Calendar و Runtime یا در فریمورک هایی مانند Swing و Swing برای هندل کر دن event ها،

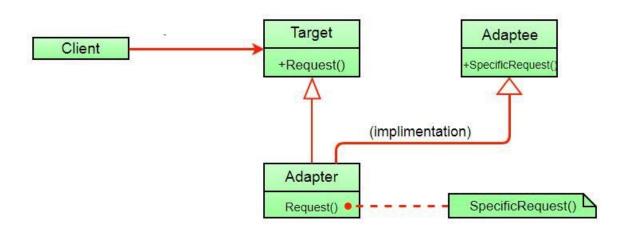
استفاده از Factory Method و Decorator در اکثر Wrapper Class ها (مانند Integer ها

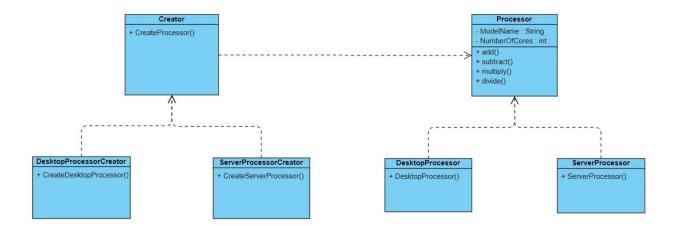
(4

Factory Method: در این متود یک interface برای مثال وسیله نقلیه، که تعدادی کلاس این interface را پیاده سازی میکنند (ماشین ، اتوبوس ، تاکسی و ...) و مسئولیت ساختن interface ها با ساب کلاس های Factory Method ها با ساب کلاس های interface هست. در Creator سازنده هایی برای زیرکلاس های تعریف میکنیم که وظیفه ساختن اشیا را دارد و زیرکلاس های Creator سازنده هایی برای زیرکلاس های interface ما هستند. در این حالت هرگاه خواستیم object ای بسازیم، به جای سازنده های اصلی ساب کلاس های interface از سوپرکلاس استفاده میکنیم.



Adapter: برای مثال بعضی مواقع می خواهیم از یک سرویس استفاده کنیم که دیتا را در یک قالب مشخصی میپذیرد و دیتای ما در قالب دیگری است. در این زمان ما باید برای تبدیل دیتای خودمان به قالبی که سرویس میپذیرد، از یک Adapter استفاده کنیم. ابتدا یک Client Interface طراحی میکنیم و سپس از این interface استفاده میکنیم و یک adapter طراحی می کنیم تا دیتا را به قالب مورد نظر تبدیل کنیم و از سرویس استفاده کنیم.





## سوال دوم

Library		
Name     Address	Book     User     Borrow	
<ul> <li>A list of books</li> <li>A list of users</li> <li>A list of borrows</li> <li>Add a new user</li> <li>Remove a user</li> <li>Add a new book</li> <li>Remove a book</li> <li>Add a borrow</li> <li>Remove a borrow</li> <li>Search for a book</li> </ul>	• Collections	
Search for a book     Send Email to users     Print users     Print books		

· Print borrows

User	
<ul> <li>name</li> <li>email</li> <li>register ID</li> <li>register Date</li> <li>list of Borrows</li> <li>equals (override)</li> <li>Print data</li> <li>Add Borrow</li> <li>Remove Borrow</li> </ul>	Date     Collections     Borrow

Borrow	
<ul> <li>borrower</li> <li>borrowed book</li> <li>start Date</li> <li>expiration Date</li> <li>Print data</li> <li>Check if expiration date has been passed</li> </ul>	User    Book    Date

Book	
Name	
Author	
Print Data	
<ul> <li>equals (override)</li> </ul>	

- نوشتن فیلدهای مربوط به هر کلاس لازم نیست، اما بودن آنها در جواب مانعی ندارد.
- طراحی های دیگر که Cohesion و Coupling را رعایت کرده باشند و ویژگیها، متودها وکلاسهای ذکر شده در صورت سوال را داشته باشند مورد قبول است.

## سوال سوم

OnlineShop		
Remove Product     Add Product     Send Email to User	User     Product	
User		
Add Transaction     Remove Transaction     Add Product     Remove Product     Show Transaction	Basket     Transaction	
Product		
Show Info		

	Basket		
	Show Products	Product	
ŀ	Remove Product		
ŀ	Add Product		
•	Finilize and Pay		

Transaction		
Show Info		

	Admin	User
	Add Product	
ŀ	Remove Product	
•	Remove User	

- نوشتن فیلدهای مربوط به هر کلاس لازم نیست، اما بودن آنها در جواب مانعی ندارد.
- طراحی های دیگر که Cohesion و Coupling را رعایت کرده باشند و ویژگیها، متودها وکلاسهای ذکر شده در صورت سوال را داشته باشند مورد قبول است.