**Mediator Pattern**

I4SWD-01

**Gruppe 02**

201404118 Anders W. Birkelund

201271001 Rune D. Rask

201405166 Jonas R. Hartogsohn

Indhold

[Introduktion 3](#_Toc482177835)

[Formål 3](#_Toc482177836)

[Type 3](#_Toc482177837)

[Struktur 3](#_Toc482177838)

[Dynamik 3](#_Toc482177839)

[Konsekvenser 3](#_Toc482177840)

[Sammenligning 3](#_Toc482177841)

[Observer 3](#_Toc482177842)

[Implementering 3](#_Toc482177843)

[Konklusion 3](#_Toc482177844)

# Introduktion

## Formål

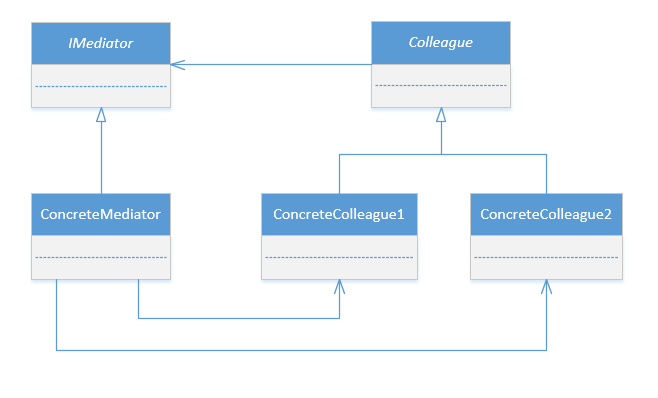
Mediator-mønstret benyttes til at nedsætte koblingen i et system, hvor mange komponenter skal kommunikere med hinanden på forskellige vis. I det givne system ville koblingen forhøjes markant ved tilføjelse af flere komponenter, og derved bliver systemet utroligt svært at vedligeholde. Et sådant komplekst kommunikationsnetværk forsimples ved at introducere mønstret, hvor al kommunikation foregår via et Mediator-objekt, der står for at facilitere kommunikationen mellem komponenterne.[[1]](#footnote-1)

Mediator-mønstret er altså et Behavioral Pattern, da det står for kommunikationen og interaktionen mellem objekter.

## Struktur

Mediator-mønstret består af følgende klasse:

* **IMediator** er et interface til den konkrete Mediator-klasse. Her deklareres de generelle metoder for en Mediator.
* **Colleague** er en abstract klasse, hvori de overordnede metoder for Colleagues defineres.
* **ConcreteMediator** implementerer IMediator-interfacet og metoderne heri.
* **ConcreteColleague**



## Dynamik

## Konsekvenser

# Sammenligning

## Observer

# Implementering

# Konklusion

1. http://www.codeproject.com/Articles/186187/Mediator-Design-Pattern [↑](#footnote-ref-1)