a. Beskrive det valgte pattern – formål, type, struktur, dynamik, konsekvenser, etc

b. I forbindelse med punkt a. bruge relevante og korrekte UML diagrammer, f.eks. klasse- eller

sekvensdiagrammer

c. Sammenligne det valgte pattern med andre, tilsvarende patterns. Disse må gerne have været

behandlet i undervisningen.

d. Eksemplificere det valgte pattern med 1 eller flere implementeringer i C#.

e. Konkludere på undersøgelsen – hvornår giver det bedst mening at anvende det valgte pattern, og i

hvilke(n) situation(er) giver det ingen mening?