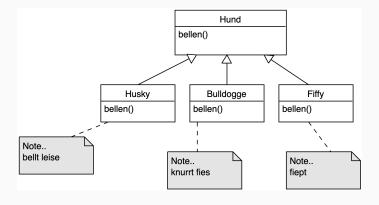
# **Strategy-Pattern**

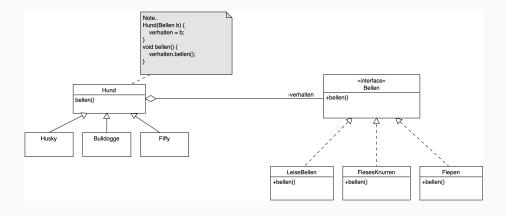
Carsten Gips (HSBI)

Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.

### Wie kann man das Verhalten einer Klasse dynamisch ändern?



## Lösung: Delegation der Aufgabe an geeignetes Objekt



**Entwurfsmuster: Strategy Pattern** 

#### Hands-On: Strategie-Muster

Implementieren Sie das Strategie-Muster für eine Übersetzungsfunktion:

- Eine Klasse liefert eine Nachricht (String) mit getMessage() zurück.
- Diese Nachricht ist in der Klasse in Englisch implementiert.
- Ein passendes Übersetzerobjekt soll die Nachricht beim Aufruf der Methode getMessage() in die Ziel-Sprache übersetzen.

- 1. Wie muss das Pattern angepasst werden?
- 2. Wie sieht die Implementierung aus?

#### Wrap-Up

Strategy-Pattern: Verhaltensänderung durch Delegation an passendes Objekt

- Interface oder abstrakte Klasse als Schnittstelle
- Konkrete Klassen implementieren Schnittstelle => konkrete Strategien
- Zur Laufzeit Instanz dieser Klassen übergeben (Aggregation) . . .
- ... und nutzen (Delegation)

#### **LICENSE**



Unless otherwise noted, this work is licensed under CC BY-SA 4.0.