

## Aufgabe 1

- Singleton: z.B. MovieManagerDialog
- Factory Method: z.B. Movie Manager Dialog (createMoviesTab, createPerformersTab)
- Composite: z.B. Abstract Model Object
- Observer: z.B. EditOverlayMouseListener
- Visitor: z.B. Abstract Model Object
- Decorator: z.B. Movie Manager Dialog

## Aufgabe 3

Die Bedeutung des Symbols H in der Gliffy Datei ist, dass der Zustand, indem man sich befindet, wenn man aus der Ansicht rausgeht, gespeichert wird. So kann man später, wenn man wieder in den ursprüngliche Ansicht zurückgeht, dieselbe Ansicht vorfindet.

Beispielabfolgen von Zuständen und Transitionen im Dialogmodell	Konkrete Entsprechung im Movie Manager
Z: Movie Details	Sicht Movies List Detail mit genau einem Film (z.B. 'Goldfinger')
T: select list performers	Wechsel in die Performer Ansicht mit mindestens einen Performer hat.
Z: Performer Details	Sicht Performer mit genau einem Performer (z.B. Sean Connery)
T: select list movies	Wechsel in die Movies Ansicht
Z: Movie Details	Sicht Movies List Detail mit genau dem vorherigen Film (z.B. 'Goldfinger')

Es beeinflusst den zweiten Zustandsübergang insofern, dass ohne das H der vorherige Film nicht wieder in der Film-Detailansicht angezeigt wird.