

Aufgabe 2

Finden Sie im Klassendiagramm und im Quellcode **für jedes der obigen Entwurfsmuster mindestens eine Anwendung** dieses Entwurfsmusters und notieren Sie diese. Beachten Sie, dass eine Klasse in mehreren Mustern vorkommen kann (wobei sie in jedem Muster eine andere Rolle einnimmt).

Einzelstück (Singleton)

- MovieManagerDialog

Fabrikmethode (Factory Method)

- Movie Manager Dialog (createMoviesTab, createPerformersTab)

Kompositum (Composite)

- Abstract Model Object

Beobachter (Observer)

- EditOverlayMouseListener

Besucher (Visitor)

- Abstract Model Object

Dekorierer (Decorator)

- Movie Manager Dialog