

はじめに

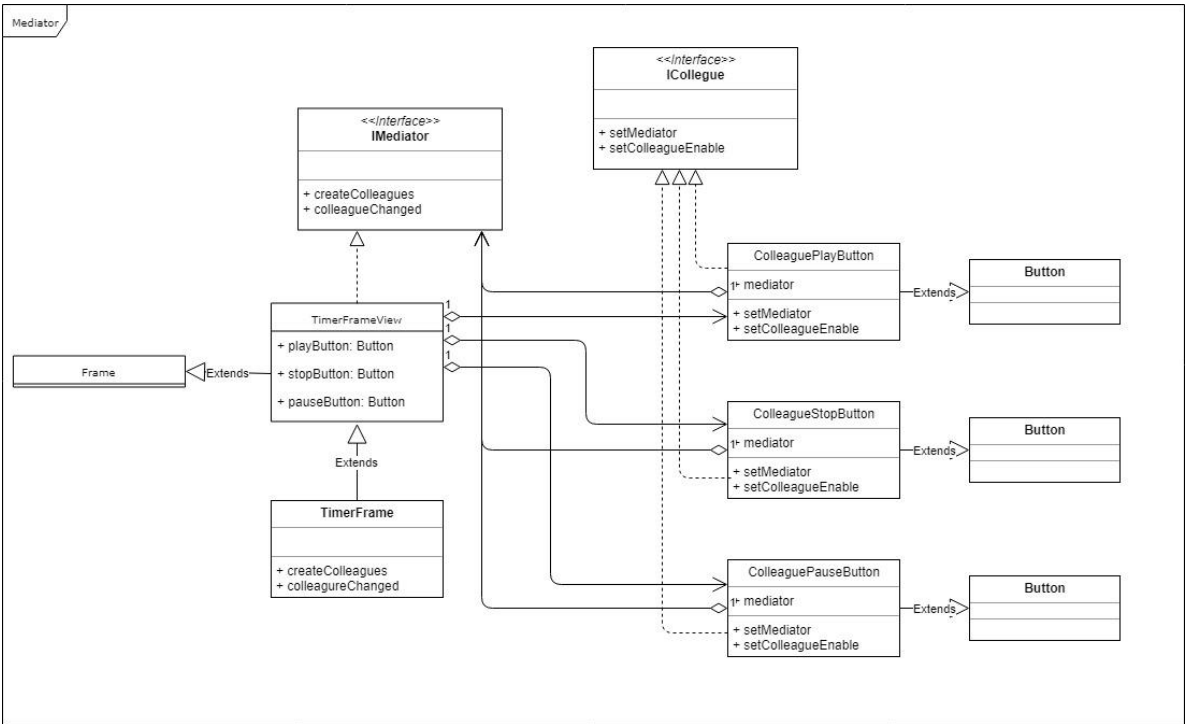
詳細設計を作成するにあたり、今回の目標である「デザパタを最低3つ用いる」を実現するべく  
使用できそうなデザパタの調査を行う。以下、調査した結果使えそうなデザパタの列挙とその使用シーンを挙げる。

1. Mediator パターン

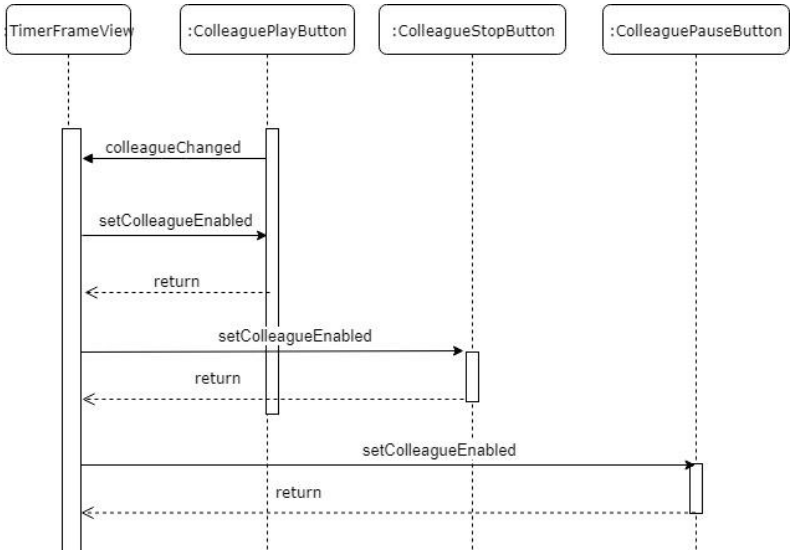
タイマー画面において、各コントロールの制御を行わなければならない。  
例えば、ボタンの制御である。再生ボタンが押された場合に停止ボタンや一時停止ボタンが有効になるなど  
各コントロールの状態によって制御する必要がある。  
クラスとインタフェース一覧は以下。

名前	解説
IButtonMediator	「相談役」のインタフェース(API)を定めるインタフェース。
IColleague	「メンバー」のインタフェース(API)を定めるインタフェース。
ColleaguePlayButton	Colleagueインタフェースを実装。再生ボタンを表すクラス。
ColleagueStopButton	Colleagueインタフェースを実装。停止ボタンを表すクラス。
ColleaguePauseButton	Colleagueインタフェースを実装。一時停止ボタンを表すクラス。
TimeFrame	Mediatorのインタフェースを実装。タイマー画面を表すクラス。
Main	動作テスト用のクラス。

1.1 クラス図



1.2 シーケンス図



1.                     

2.                     

3.                     

4.