Aufgabe 1 – Design-Muster  
 *-> Erläutern Sie, was man unter einem Design-Muster versteht. Welchem Zwecken dienen sie? Wo liegt der*

*Unterschied zu OOA- und Architekturmustern ?*

…

Aufgabe 2 – Adapter (Designmuster)

*-> Beschreiben Sie, was man unter dem Designmuster Adapter versteht. In welchen Situationen sollte man es*

*anwenden?*

…

Aufgabe 3 – Stackadapter

*->* *Implementieren Sie die Klasse StackAdapter unter Verwendung der gegebenen Klassen „StringReverse“, „IStack“*

*Und „Stack“.*

…

Aufgabe Z4 – Strategie (Designmuster)

*-> Erläutern Sie das Designmuster Strategie. Gehen Sie dabei auf die beteiligten Akteure ein. Wann wird dieses*

*Muster eingesetzt?*

…

Aufgabe Z5 – Taschenrechner

*-> Grundrechenarten mit dem Muster Strategie angehen…*

…