

MEMENTO DESIGN PATTERN

Gruppe 8

Sanne Yding Feddersen
(au670076)

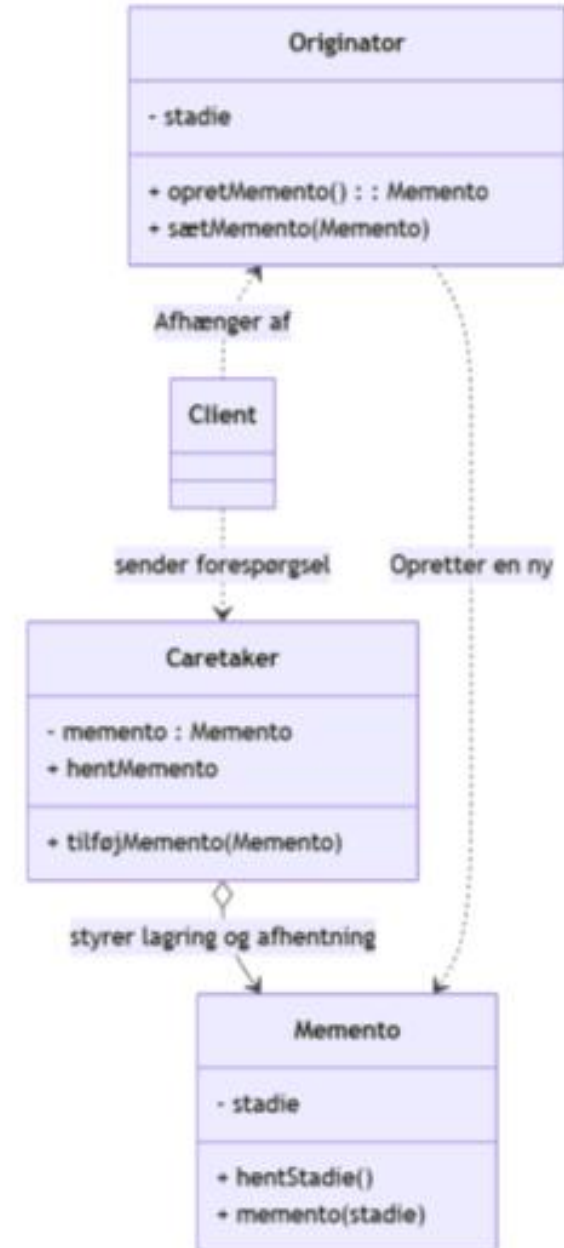
Saga Noelle Bahn
(au753698)

Mathilde Juncker Schougaard
(au749350)

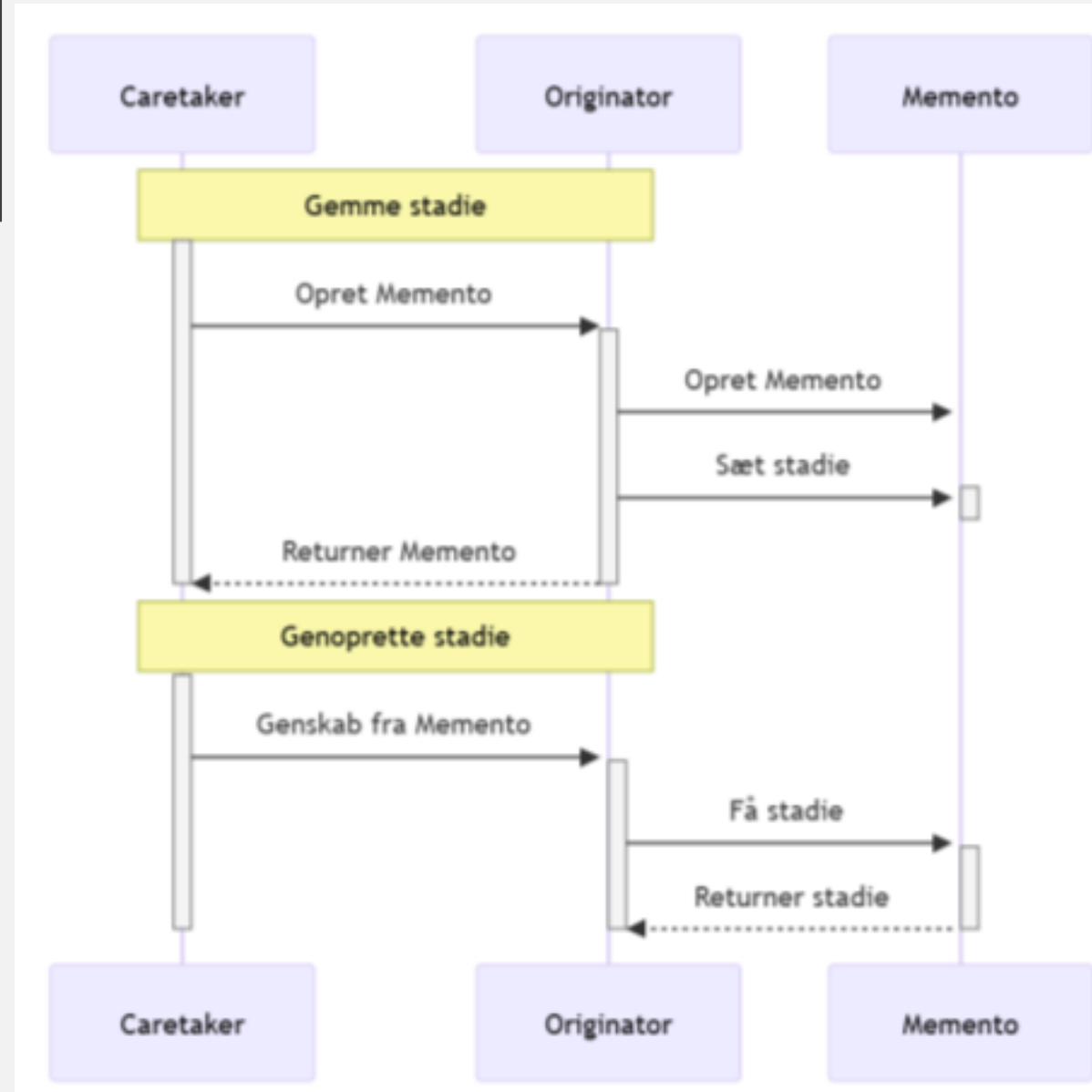
MEMENTOS FIRE KOMPONENTER

- Originator
- Memento
- Caretaker
- Client

KLASSEDIAGRAM



SEKVENSDIAGRAM



UNDERSØGELSER

Memento pattern vs. State Pattern

Memento pattern vs. Command Pattern

MOMENTO VS. STATE

Memento pattern

- Gemmer og gendanner objektets stadier
- Fortryde og tilstandsgenkende
- Benytter snapshots

State pattern

- Ændre objektets adfærd ved at skifte tilstand.
- Ændrer objektets reaktioner uden at gemme tidligere stadier.
- Repræsenterer forskellige adfærdsmønstre i objektet

MOMENTO VS. COMMAND

Memento pattern

- Gemmer og gendanner objektets stadier
- Gendanner tidligere stadie uden at ændre objektet
- Bedre til at bevare objektets historik

Command pattern

- Indkapsle anmodninger som objekter
- Udføre, fortryde og logge handlinger
- Mere fleksibel til komplekse handlinger

KONKLUSION

Fordele

- Snapshot:
 - Undgår at bryde indkapsling
 - Simplificerer originatorens kode
 - Oprette “Fortryd funktion”
 - Checkpoints I videospil

Ulemper

- Bruger mange RAM
- Ingen garanti for stadiet forbliver urørt
- Overflødigt mønster
- Kompleks og uigennemskuelig kode