

Verwenden sie zur Bearbeitung die Think-Pair-Share Technik!

Design Pattern unterscheiden und beschreiben

Beschreiben sie schriftlich, stichwortartig die Ziele / Einsatzgebiete von Strategy, Observer, Decorator und Factory Pattern.

Finden Sie Unterschiede und Gemeinsamkeiten in den Auswirkungen der Anwendung der verschiedenen Pattern. Welche Pattern lassen sich wie sinnvoll ergänzen?

Design Pattern darstellen & anwenden

Erstellen Sie ein konkretes UML-Klassendiagramm einer Softwarelösung für einen Nachrichtendienst. Verwenden Sie dafür mindestens ein, besser zwei Pattern ihrer Wahl.

- Der Nachrichtendienst sollte einem realen Vorbild nachempfunden sein.
(Instant Messanging Social Media, Newsportal, digitale Medien, ...)
- Das UML-Klassendiagramm sollte das /die jeweilige(n) Pattern vollständig und korrekt darstellen.
- Es sollten mindestens drei exemplarische / veränderliche Elemente als Klassen erstellt werden.
- Benennen die Entwurfsprinzipien, die den Pattern zu Grunde liegen.
- Erläutern den Vorteil der durch den Einsatz des Pattern erreicht wurde