

Technologie programowania - 2022

Lista 3

Zaimportuj projekty J. Pereiry ze strony Google Code Archive. W katalogu *designpatterns* znajdują się projekty dotyczące wzorców projektowych. Projekty te należy zaimportować do środowiska a następnie wykonać polecenia:

Zadanie 1 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Adapter. (5 pkt)

Wskazówka: W klasie *ThirdPartyDoorObjectAdapter* trzeba stworzyć obiekt klasy *ThirdPartyDoor*. Następnie w metodach do zaimplementowania należy wykorzystywać ten obiekt i metody które implementuje klasa *ThirdPartyDoor*.

Zadanie 2 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Builder. (5 pkt)

Wskazówka: Dla każdego typu raportu stworzyć osobną klasę, która będzie odpowiadała za budowanie tego raportu.

Zadanie 3 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Singleton. Do tego celu zapoznaj się z wzorcem double-checked locking.(5 pkt)

Zadanie 4 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Factory Method. (5 pkt)

Wskazówka: W klasie *RaportGenerator* zmienić tak, żeby nie było ifów.

Zadanie 5 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Abstract Factory. (5 pkt)

Wskazówka: W klasie *Raport* nie powinno być ifów.

Zadanie 6 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Composite. (10 pkt)

Wskazówka: Do zmiany jest klasa *Shape* oraz *CompositeShape*.

Zadanie 7 Wykonaj zadania dotyczące wzorca State. (10 pkt)

Zadanie 8 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Decorator. (5 pkt)

Zadanie 9 Wykonaj zadania dotyczące wzorca Facade. (5 pkt)

Wskazówka: Proszę zwrócić uwagę na instrukcję *verify* w klasie *BookStoreFacadeTest*.

Zadanie 10 Wykonaj dwa dodatkowe zadania.(10 pkt)

Uwaga Wymagane jest zaznaczenie zmian w kodzie oraz umiejętność uzasadnienia tych zmian.

Sposób zaliczenia Prezentacja na zajęciach.