

# Паттерн Mediator

**№ урока:** 20 **Курс:** Паттерны проектирования Java

**Средства обучения:** Компьютер с предустановленной операционной системой, Java IDE

## Обзор, цель и назначение урока

Ознакомиться с паттерном Mediator, научиться использовать и внедрять его в свое программное обеспечение, оценивать степень необходимости использования этого паттерна.

## Изучив материал данного занятия, учащийся сможет:

- Проблема, которую паттерн решает
- Решение вышеупомянутой проблемы
- Применимость данного паттерна
- Алгоритм реализации
- Плюсы и минусы паттерна
- Отношение с другими паттернами проектирования

## Содержание урока

1. Суть паттерна
2. Проблема, которую паттерн решает
3. Решение вышеупомянутой проблемы
4. Приведение примеров из жизни
5. Структура паттерна
6. Псевдокод паттерна проектирования
7. Применимость данного паттерна
8. Алгоритм реализации
9. Плюсы и минусы паттерна
10. Отношение с другими паттернами проектирования

## Резюме

Посредник — это поведенческий паттерн проектирования, который позволяет уменьшить связанность множества классов между собой, благодаря перемещению этих связей в один класс-посредник.

Применение паттерна:

1. Когда вам сложно менять некоторые классы из-за множества хаотичных связей с другими классами.
2. Когда вы не можете повторно использовать класс, поскольку он зависит от уймы других классов.
3. Когда вам приходится создавать множество подклассов компонентов, чтобы использовать одни и те же компоненты в разных контекстах.

Плюсы:

- Устраняет зависимости между компонентами, позволяя повторно их использовать.
- Упрощает взаимодействие между компонентами.
- Централизует управление в одном месте.
- 

Минусы:

- Посредник может сильно раздуться.

## Закрепление материала

- Суть паттерна
- Проблема, которую паттерн решает
- Решение вышеупомянутой проблемы
- Структура паттерна
- Псевдокод паттерна проектирования
- Применимость данного паттерна
- Алгоритм реализации
- Плюсы и минусы паттерна
- Отношение с другими паттернами проектирования

## Дополнительное задание

Задание

Придумать пример применения паттерна в реальной задаче

## Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Запомнить основные темы, оговоренные в уроке.

Задание 2

Применить паттерн в собственной задаче.

## Рекомендуемые ресурсы

<https://habrahabr.ru/>

<http://www.javenue.info/post/design-patterns-java>

[http://www.quizful.net/test/ood\\_patterns](http://www.quizful.net/test/ood_patterns)

<https://habrahabr.ru/post/210288/>