Facade

№ урока: 8 **Курс:** Шаблоны проектирования Java

Средства обучения: Компьютер с предустановленной операционной системой, Java IDE

Обзор, цель и назначение урока

Ознакомиться с паттерном Facade, 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

• Фасад — это структурный паттерн проектирования, который предоставляет простой интерфейс к сложной системе классов, библиотеке или фреймворку.

Применение паттерна:

- 1. Когда вам нужно представить простой или урезанный интерфейс к сложной подсистеме.
- 2. Когда вы хотите разложить подсистему на отдельные слои.

Плюсы:

- Изолирует клиентов от компонентов системы.
- Уменьшает зависимость между подсистемой и клиентами.

Минусы:

• Фасад рискует стать божественным объектом, привязанным ко всем классам программы.

Закрепление материала

- Суть паттерна
- Проблема, которую паттерн решает
- Решение вышеупомянутой проблемы
- Структура паттерна
- Псевдокод паттерна проектирования
- Применимость данного паттерна
- Алгоритм реализации



CyberBionic Systematics ® 2016 19 Eugene Sverstyuk Str., 5 floor Kyiv, Ukraine t. +380 (44) 361-8937

E-mail: edu@cbsystematics.com
Site: www.edu.cbsystematics.com

itvdn.com

Page | 1

Title: Шаблоны проектирования

Java Lesson: 8

Last modified: 2018

- Плюсы и минусы паттерна
- Отношение с другими паттернами проектирования

Дополнительное задание

Задание

Повторить написанный код.

Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Научиться разбираться в коде программы написанной на уроке.

Задание 2

Запомнить основные темы, оговоренные в уроке.

Задание 3

Применить паттерн в собственной задаче.

Рекомендуемые ресурсы

http://www.quizful.net/test/ood_patterns

http://www.technerium.ru/izuchenie-java-na-praktike/shablony-programmirovaniya-na-primere-java

http://pro-java.ru/category/patterny-proektirovaniya-java/

https://habrahabr.ru/



t. +380 (44) 361-8937

itvdn.com

Java