

Java Design Patterns

Iterator

Java Design Patterns

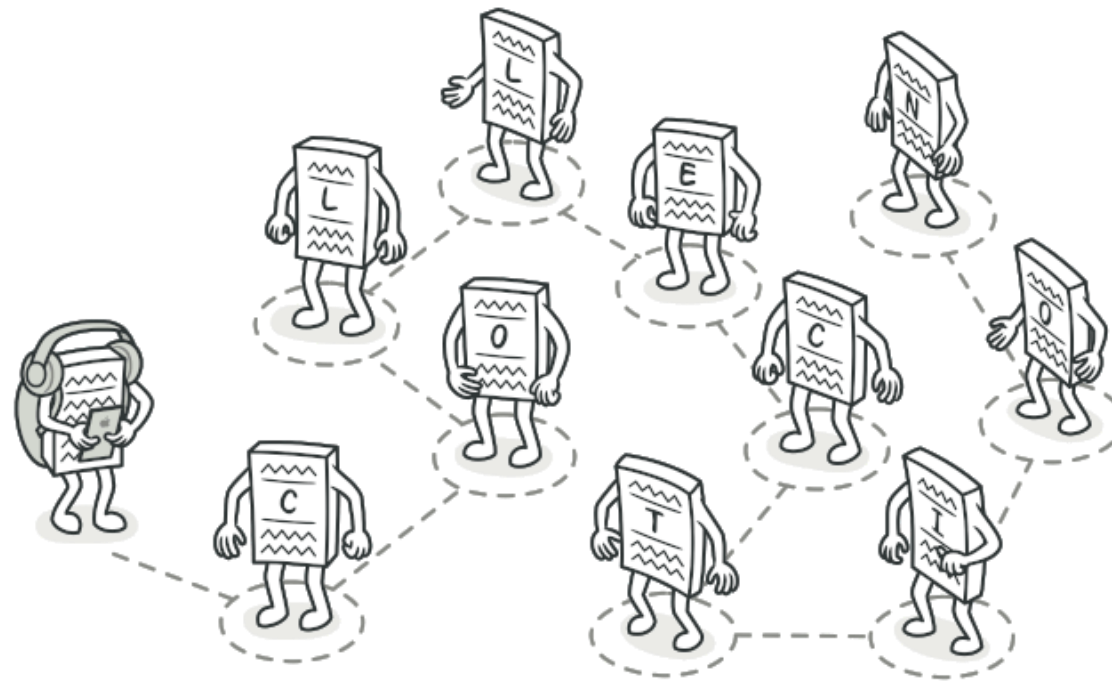
Tema

Iterator

Суть паттерна

Итератор

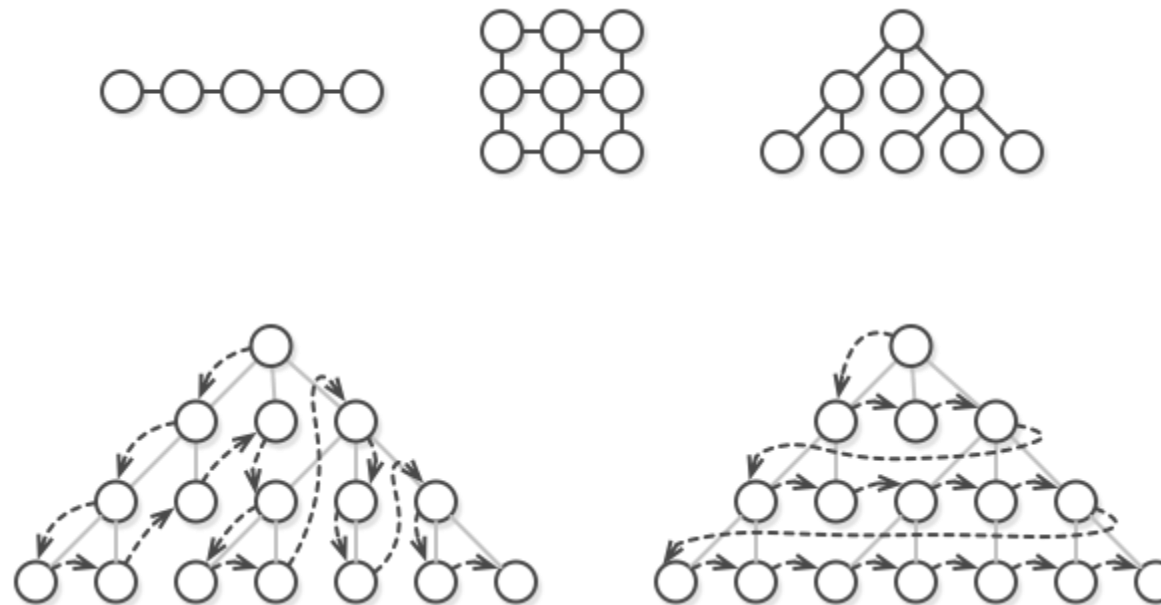
Итератор — это поведенческий паттерн проектирования, который даёт возможность последовательно обходить элементы составных объектов, не раскрывая их внутреннего представления.



Проблема

Постановка задачи

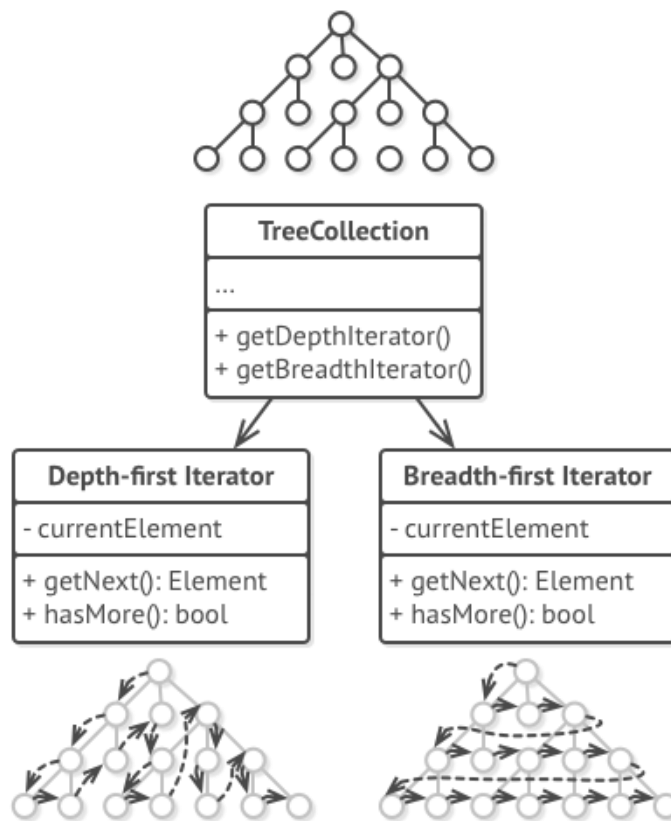
Коллекции — самая частая структура данных, которую вы можете встретить в программировании. Это набор объектов, собранный в одну кучу по каким-то причинам.



Решение

Решение задачи

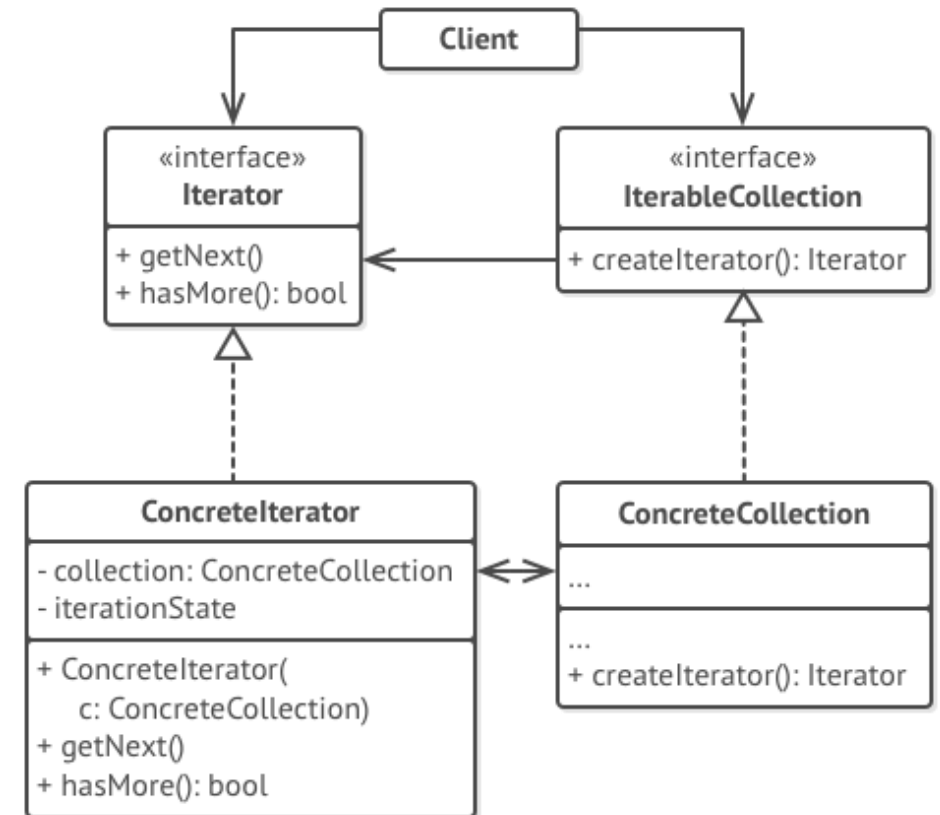
Идея паттерна Итератор в том, чтобы вынести поведение обхода коллекции из самой коллекции в отдельный класс.



Структура

Структура паттерна

1. **Итератор** описывает интерфейс для доступа и обхода элементов коллекции.
2. **Конкретный итератор** реализует алгоритм обхода какой-то конкретной коллекции. Объект итератора должен сам отслеживать текущую позицию при обходе коллекции, чтобы отдельные итераторы могли обходить одну и ту же коллекцию независимо.
3. **Коллекция** описывает интерфейс получения итератора из коллекции. Как мы уже говорили, коллекции не всегда являются списком. Это может быть и база данных, и удалённое API, и даже дерево **Компоновщика**.
4. **Конкретная коллекция** возвращает новый экземпляр определённого конкретного итератора, связав его с текущим объектом коллекции.
5. **Клиент** работает со всеми объектами через интерфейсы коллекции и итератора. Так клиентский код не зависит от конкретного класса итератора, что позволяет применять различные итераторы, не изменяя существующий код программы.



Применимость

Применение паттерна

1. Когда у вас есть сложная структура данных, и вы хотите скрыть от клиента детали её реализации (из-за сложности или вопросов безопасности).
2. Когда вам нужно иметь несколько вариантов обхода одной и той же структуры данных.
3. Когда вам хочется иметь единый интерфейс обхода различных структур данных.

Шаги реализации

Алгоритм реализации паттерна

1. Создайте интерфейс итераторов. В качестве минимума, вам понадобится операция получения следующего элемента. Но для удобства можно предусмотреть и другие методы, например, для получения предыдущего элемента, текущей позиции, проверки окончания обхода и прочих.
2. Создайте интерфейс коллекции и опишите в нём метод получения итератора. Важно, чтобы его сигнатура возвращала общий интерфейс итераторов, а не один из конкретных итераторов.
3. Создайте классы конкретных итераторов для тех коллекций, которые нужно обходить с помощью паттерна. Итератор должен быть привязан только к одному объекту коллекции. Обычно эта связь устанавливается через конструктор.
4. Реализуйте методы получения итератора в конкретных классах коллекций. Они должны создавать новый итератор того класса, который способен работать с данным типом коллекции. Коллекция должна передавать собственную ссылку в созданный итератор.
5. В клиентском коде и в классах коллекций не должно остаться кода обхода элементов. Клиент должен получать новый итератор из объекта коллекции каждый раз, когда ему нужно перебрать её элементы.

Преимущества и недостатки

Плюсы и недостатки

Плюсы:

- Упрощает классы хранения данных.
- Позволяет реализовать различные способы обхода структуры данных.
- Позволяет одновременно перемещаться по структуре данных в разные стороны.

Минусы:

- Не оправдан, если можно обойтись простым циклом.

Отношения с другими паттернами

Отношение с другими паттернами

- Вы можете обходить дерево **Компоновщика**, используя **Итератор**.
- **Фабричный метод** можно использовать вместе с **Итератором**, чтобы подклассы коллекций могли создавать подходящие им итераторы.
- **Снимок** можно использовать вместе с **Итератором**, чтобы сохранить текущее состояние обхода структуры данных и вернуться к нему в будущем, если потребуется.
- **Посетитель** можно использовать совместно с **Итератором**. *Итератор* будет отвечать за обход структуры данных, а *Посетитель* — за выполнение действий над каждым её компонентом.

Информационный видеосервис для разработчиков программного обеспечения

