Flyweight

№ урока: 13 **Курс:** Шаблоны проектирования Java

Средства обучения: Компьютер с предустановленной операционной системой, Java IDE

Обзор, цель и назначение урока

Ознакомиться с паттерном Flyweight, 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

• Легковес — это структурный паттерн проектирования, который позволяет вместить большое количество объектов в отведённую оперативной память за счёт экономного разделения общего состояния объектов между собой, вместо хранения одинаковых данных в каждом объекте.

Применение паттерна:

1. Когда не хватает оперативной памяти для поддержки всех нужных объектов.

Плюсы:

• Экономит оперативную память.

Минусы:

- Расходует процессорное время на поиск/вычисление контекста.
- Усложняет код программы за счёт множества дополнительных классов.

Закрепление материала

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



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

Title: Шаблоны проектирования

Java Lesson: 13

Last modified: 2018

- Алгоритм реализации
- 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 E-mail: edu@cbsystematics.com

Site: www.edu.cbsystematics.com

itvdn.com

Title: Шаблоны проектирования

Java Lesson: 13

Last modified: 2018

Kyiv, Ukraine