

A decorative graphic on the left side of the slide consisting of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is a light green. They are positioned diagonally, with the blue one partially covering the green one.

# Design Patterns

by Versus 2020

# Marker Interface Интерфейс-маркер

Фундаментальный шаблон





# Суть шаблона

Возможность связать метаданные (интерфейс) с классом даже при отсутствии в языке явной поддержки для метаданных.



# Проблемы

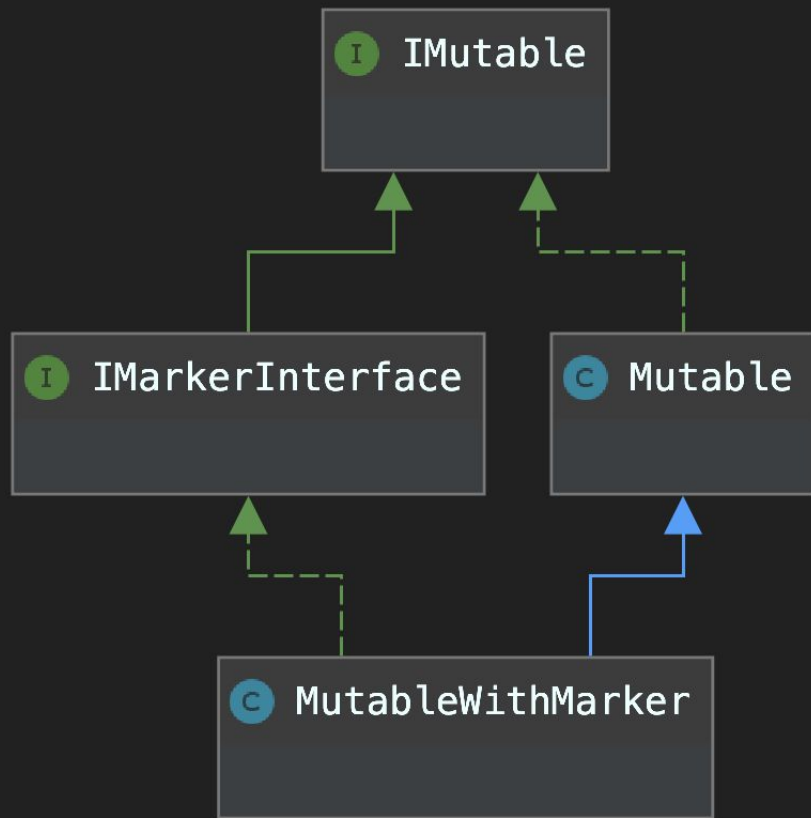
Сторонний код должен понять, а можно ли делать действие над объектом?



## Решение

Реализовать интерфейс, который является маркером поведения логики программы.

# Структура



# Пример кода





# Применимость

Нужно применить какой либо код в зависимости от метаданных объекта.





## Шаги реализации

1. Объявить Интерфейс-маркер.
2. Определить его в нужном классе, для объектов которого требуется отслеживание.
3. Реализовать логику работы с маркером.



# Преимущества

Добавить объекту особенность поведения без использования свойств самого объекта (метаданных).

Позволяет генерить маркеты динамически.



# Недостатки

Интерфейс определяет контракт на реализацию классов, и что контракт наследуется всеми подклассами - т.е. вы не сможете отменить лишние реализации маркером.

Аннотации - замена данному шаблону. В PHP аннотации реализуются через Reflection API.



# Недостатки

Интерфейс определяет контракт на реализацию классов, и что контракт наследуется всеми подклассами - т.е. вы не сможете отменить лишние реализации маркером.

Аннотации - замена данному шаблону. В PHP аннотации реализуются через Reflection API.

ИТОГ

