

# Samenvatting Ontwerpen III

## HoGent

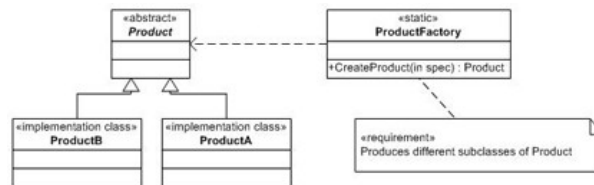
Lorenz Verschingel

8 april 2015

## 1 Factory Pattern

We pakken de code voor de creatie op en verplaatsen deze naar een ander object dat alleen maar het maken van producten als taak zal hebben. Dit object noemen we *Factory*.

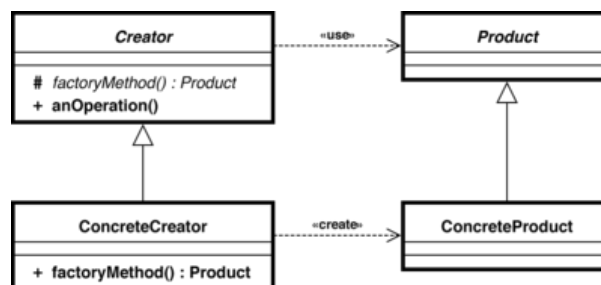
### 1.1 Simple Factory



Figuur 1: UML: Simple Factory

Volgens de UML in figuur 1 kan de **ProductFactory** producten van het type **Product** afleveren aan zijn cliënten.

### 1.2 Factory Methode



Figuur 2: UML: Factory Methode

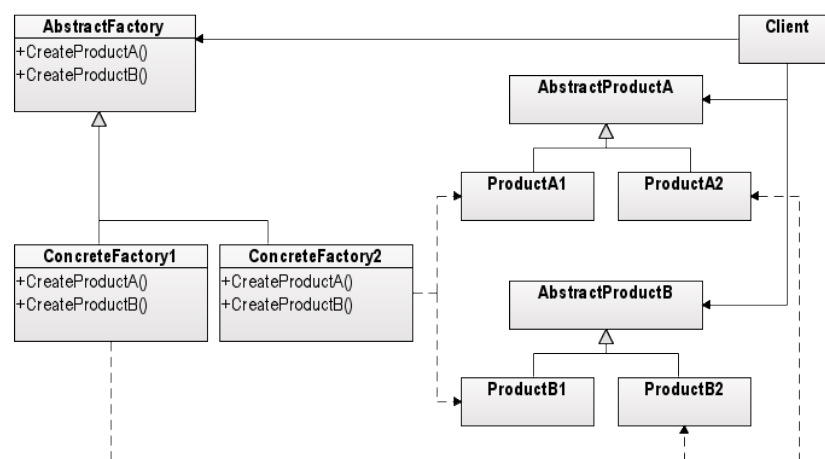
Ten opzichte van figuur 1 is er niet zoveel veranderd. In figuur 2 is de Factory klasse abstract geworden en is de create methode ook abstract. Deze wordt dan later door een concrete factory geïmplementeerd.

Het Factory Method Pattern definieert een interface voor het creëren van een object, maar laat de subklassen beslissen welke klasse er geïnstantieerd wordt. De Factory Method draagt de instanties over aan de subklassen.

### 1.3 Dependency Inversion-principe

Wees afhankelijk van abstracties, niet afhankelijk van concrete klassen.

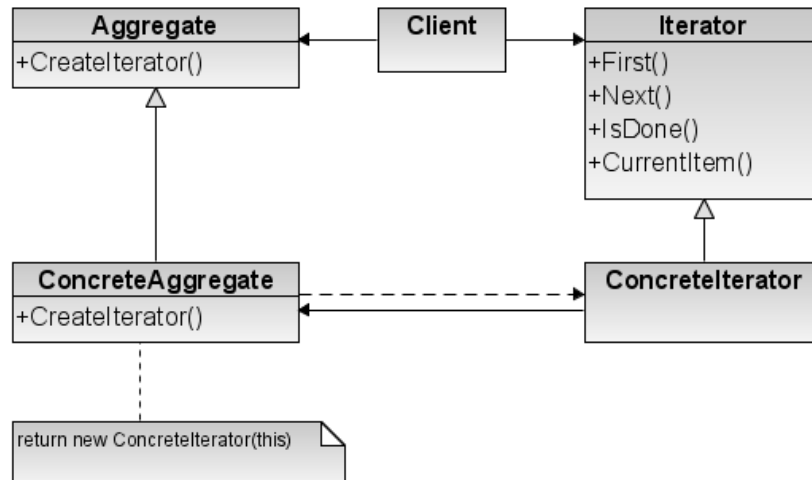
### 1.4 Abstract Factory Pattern



Figuur 3: UML: Abstract Factory

Het Abstract Factory Pattern levert een interface voor de vervaardiging van reeksen gerelateerde of afhankelijke objecten zonder hun concrete klassen te specificeren.

## 2 Iterator Pattern



Figuur 4: UML: Iterator Pattern

Het Iterator Pattern voorziet ons van een manier voor sequentiële toegang tot de elementen van een aggregaatobject zonder de onderliggende representatie weer te geven.

Figuur 4 heeft een redelijk uitgebreide verantwoordelijkheid aan de iterator. In de meeste gevallen volstaat het om een methode `hasNext()` en `Next()` in te voeren.

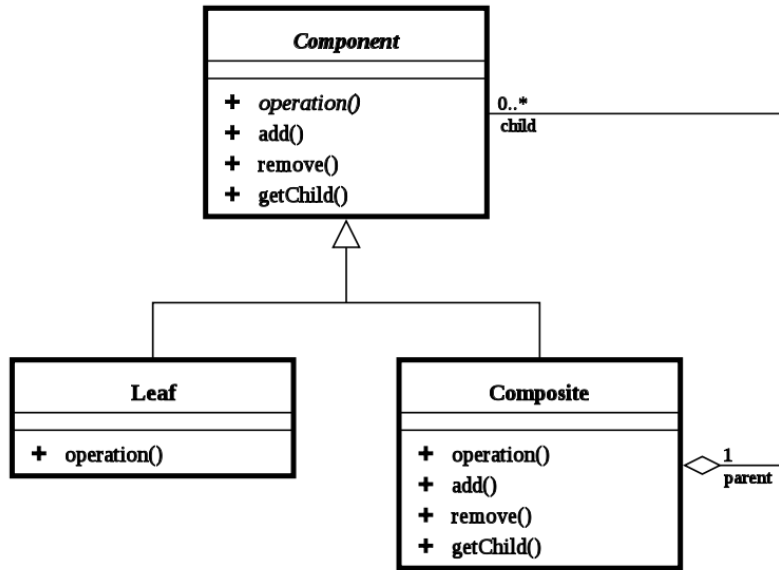
Java voorziet het iterator pattern met de klasse `Iterator`. Hiervoor moet men zorgen dat de iterator-klasse de klasse `Iterator` van Java gebruikt en dat de methode `createIterator()` het type `Iterator<TElementType>` terug geeft.

## 3 Composite Pattern

Het Composite Pattern stelt je in staat om objecten in boomstructuren samen te stellen om partwhole hiërarchiën weer te geven. Composite laat clients de afzonderlijke objecten of samengestelde objecten op uniforme wijze behandelen.

Beschouw figuur 5. De klasse `Component` is een interface voor alle objecten in de compositie. Een leaf definieert het gedrag voor de elementen in de compositie. Dit gebeurt via implementatie van de operaties die de klasse `Composite` ondersteunt. De klasse `Composite` definieert het gedrag van de component met kinderen. Deze klasse moet ook alle kinderen kunnen bijhouden.

Zowel `Composite` als `Leaf` override enkel de methoden die zin hebben, en gebruiken de standaardimplementatie uit `Component` voor de methoden die niet zinnig zijn.



Figuur 5: UML: Composite Pattern

### 3.1 De compositie-iterator

Om een Composite-iterator te implementeren voegen we de methode `createIterator()` toe aan iedere component. Voor de Composite klasse geeft deze methode een iterator over zijn kinderen terug, voor de klasse Leaf een NullIterator. Als over de hele boomstructuur geïtereerd moet worden dan moet de iterator van de root in een CompositeIterator klasse verpakt worden.

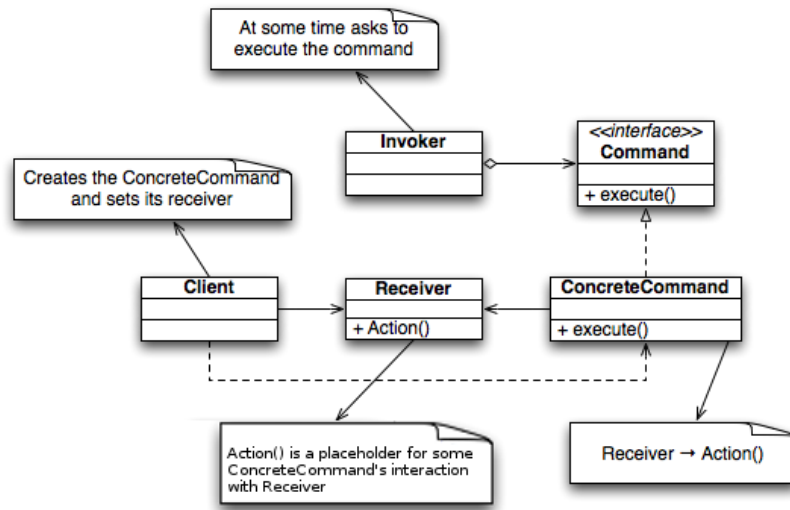
De klasse CompositeIterator implementeert de interface Iterator. Verder bevat deze klasse een stack waarop alle afzonderlijke Iterators geplaatst kunnen worden.

## 4 Command Pattern

Het Command Pattern schermt een aanroep af door middel van een object, waarbij je verschillende aanroepen in verschillende objecten kan opbergen, in een queue kan zetten of op schijf kan bewaren. Vaak worden ook undo-operaties ondersteund.

Het command pattern wordt gebruikt om een actie voor te stellen als een object. De commands bevatten alle info die ze nodig hebben om de actie te kunnen uitvoeren. Nieuwe commando's kunnen eenvoudig worden toegevoegd.

In figuur 6 zorgt de Client ervoor dat de Invoker het juiste commando kent. Later kan de Client dan ook aan de Invoker vragen om het commando uit te voeren.



Figuur 6: UML: Command Pattern

## 4.1 Macro-Command

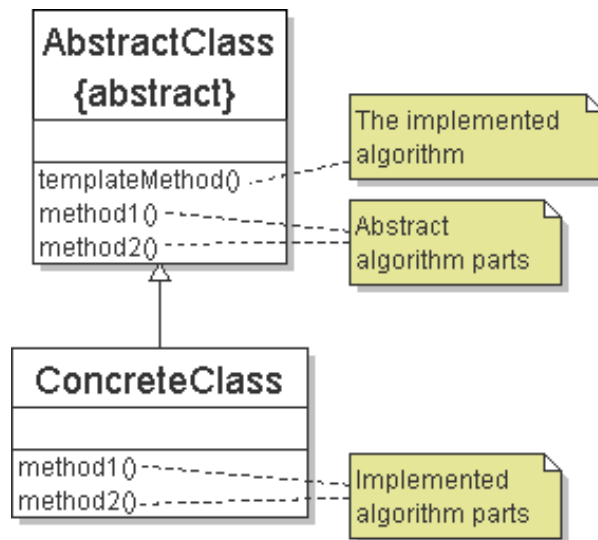
Een macro-command houdt een lijst bij met allerlei commando's. Bij het uitvoeren van het macro-commando voert deze dan alle commando's die in de lijst zitten één voor één uit.

## 4.2 Toepassingen

- Aanvragen in een wachtrij
- Logging aanvragen
- ASP.NET MVC: Klasse `ActionResult` met methode `ExecuteResult()`.

# 5 Template Method Pattern

Het Template Method Pattern definieert het skelet van een algoritme in een methode, waarbij sommige stappen aan subklassen worden overgelaten. De Template method laat subklassen bepaalde stappen in een algoritme herdefiniëren zonder de structuur van het algoritme te veranderen.



Figuur 7: UML: Template Pattern

## 5.1 Inhaken in een Template Method

In de template method kan men een conditionele opdracht toevoegen. Deze methode heeft een (bijna) lege standaard implementatie. Deze methode noemt men dan de hook. Een subklasse kan deze methode overriden maar dit is niet verplicht.

```

public abstract class CaffeineBeverage {
    public final void prepareRecipe() {
        boilWater();
        brew();
        pourInCup();
        if (customerWantsCondiments())
            addCondiments();
    }
    protected void boilWater() {
        System.out.println("Boiling water");
    }
    protected void pourInCup() {
        System.out.println("Pouring into cup");
    }
    protected abstract void brew();
    protected abstract void addCondiments();
    protected boolean customerWantsCondiments() {
        return true;
    }
}
  
```

Figuur 8: Code met hook

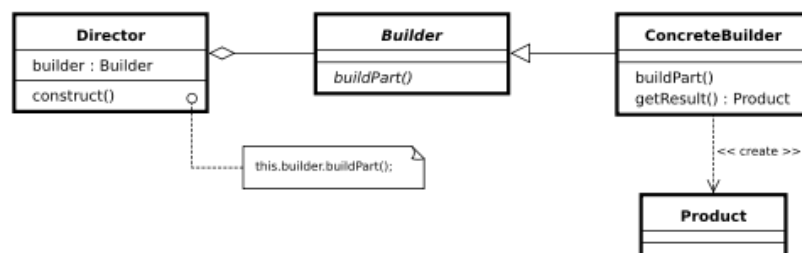
In figuur 8 is de methode `customerWantCondiments()` de hook. Enkel als deze methode waar is dan wordt de methode `addCondiments()` opgeroepen.

## 6 Builder Pattern

Gebruik het Builder pattern om de constructie van een product af te schermen en zorg dat je het in stappen kan construeren.

Mogelijke hints hiervoor zijn:

- Constructor met veel parameters
- Klasse met veel constructors
- Samengesteld object



Figuur 9: UML: Builder pattern

In figuur 9 is de klasse **Builder** een abstracte interface voor de creatie van de onderdelen van het **Product** object. De **ConcreteBuilder** bouwt de onderdelen van het complexe object en gooit deze samen door implementatie van de **Builder** interface. Het houdt een representatie van het object bij en biedt een interface voor het opvragen van het product. De **Director** klasse bouwt het complexe object gebruik makend van de interface van de **Builder**.

De voordelen van het Builder Pattern zijn dat de manier waarop een complex object gebouwd wordt afgeschermt is. Het geeft ook de mogelijkheid om objecten in meerdere stappen en wisselende processen te maken. (Dit in tegenstelling tot Factory Pattern.) Het verbergt de interne representatie van het product voor de client. En tot slot kunnen Productimplementaties steeds wisselen, dit is zo omdat de client alleen een abstracte interface ziet.

Een nadeel van het Builder Pattern is dat het maken van een object meer domeinkennis vereist van de client dan bij het Factory Pattern. Dit kan opgelost worden door een **Director** klasse toe te voegen.

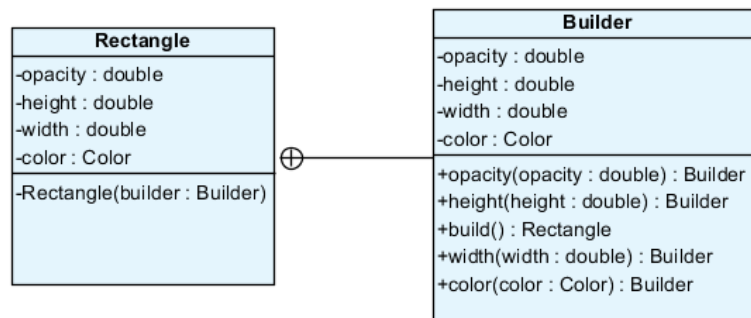
### 6.1 Variant

Deze variant is bedoeld voor de constructie van klassen met

- veel opties.
- veel argumenten bij constructie.

- mogelijks ook al veel default waarden.

Men kan dan de Builder klasse als een interne klasse implementeren.



Figuur 10: Voorbeeld: Variant van het Builder Pattern

Als de code bij figuur 10 geïmplementeerd wordt dan wordt bij de constructie van de rechthoek alle attributen uit de builder opgehaald. Constructie van de rechthoek gebeurt daar de static Builder aan te spreken en zo alle attributen mee te geven. Nadat alle attributen zijn gemaakt kan met met behulp van de static Builder de rechthoek construeren.

Merk ook op dat de meeste "setters" van de klasse Builder ook een Builder retourneren. Dit is dan het eigenlijke Builder-object waarop iets werd toegevoegd.