

Padrões de Projeto

Iterator



Iterator

Iterator - Problemática

- Muitos tipos de coleção com diferentes estruturas
- Alta complexibilidade para se percorrer certos tipos de coleção
- *Boilerplate Code*

Iterator - Objetivo

- Isolar o uso de uma estrutura de dados de sua representação interna de forma a poder mudar a estrutura sem afetar quem a usa.
- Retirar da coleção a responsabilidade de acessar e caminhar na estrutura
- A substituição de um iterador permite caminhar numa coleção de várias formas

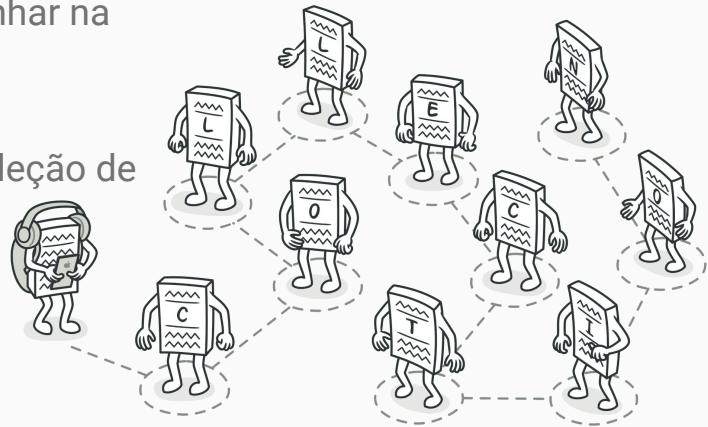
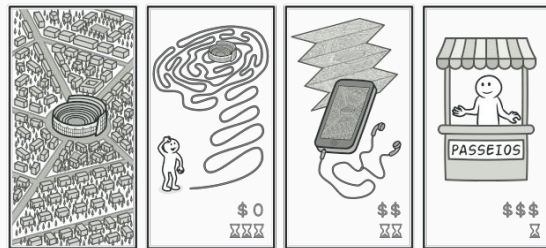
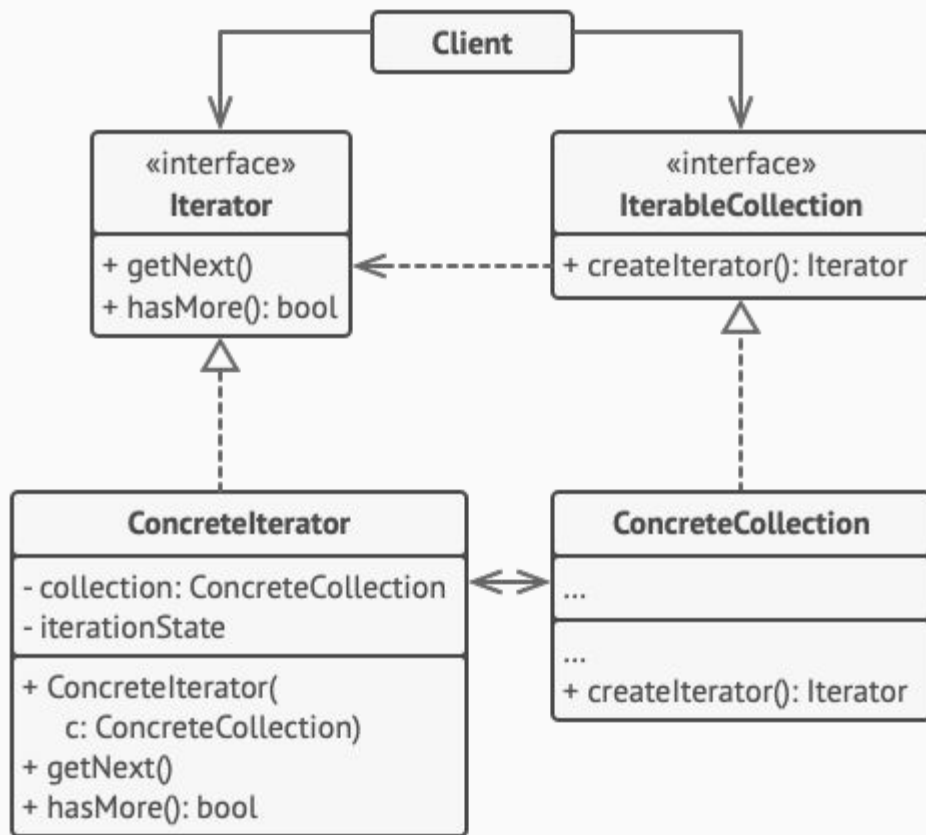


Diagrama de classes

- Iterator
 - Interface contendo as operações necessárias para percorrer a coleção
- Concreteliterator
 - Implementação das operações do iterator
- IterableCollection
 - Interface para manipulação e acesso das propriedades da coleção
- ConcreteCollection
 - Implementação da coleção



Obrigado pela
atenção!

