

Animal Shelter Reflectie

Paul Evers

Java

Ik heb eerder met Java gewerkt toen ik nog op de universiteit zat. Dit was echter vrij kort en ik kon me er ook niet meer veel van herinneren toen ik aan het Animal Shelter begon. De overstap was echter niet lastig. Het was even wennen aan een nieuwe IDE en een paar nieuwe conventies, maar ik was verbaasd over hoe erg Java eigenlijk wel niet op C# lijkt. Mijn ervaring in objectgeoriënteerd programmeren in C# was goed toe te passen in Java.

Design patterns

Tot nu toe heb ik nog niet met veel verschillende design patterns gewerkt. Voor het Animal Shelter heb ik gebruik gemaakt van het Factory Pattern en het Observer Pattern. Het Factory Pattern is handig voor het instantiëren van instanties met dezelfde abstracte klasse of interface. Het implementeren van deze pattern was ook niet heel lastig, al is door de opdracht en het slecht vooruit plannen de pattern niet perfect geïmplementeerd.

Het handigste wat ik geleerd heb in de overstap van C# naar Java is het observer pattern. Het heeft me veel inzicht gegeven in hoe instanties updaten bij veranderingen en heeft me laten nadenken over de toepasbaarheid in online applicaties. In mijn applicatie heb ik het observer pattern gebruikt om de prijs van honden up te daten als een nieuwe hond wordt toegevoegd, en op de GUI te vernieuwen.

Persistentie

Het opslaan van data in een database was met de goede hulp niet heel ingewikkeld te implementeren. Het enige probleem waar ik tegenaan liep was het opslaan van de dieren. Dit kan eventueel in een aparte tabel gedaan worden dan de producten, maar dit heb ik nog niet gedaan.

Conclusie

De overstap naar Java was voor mij persoonlijk niet heel moeilijk. Waar ik het meest over geleerd heb zijn design patterns, vooral het Observer Pattern, en het nut ervan. Er zitten helaas wel wat slordigheden in de applicatie omdat ik niet ver vooruit gepland had en de opdracht in stappen had gemaakt. Toch werkt de applicatie naar behoren al had ik wel een beter design willen maken.