

8. Шаблоните фабрики (Factory)

ЛЕКЦИОНЕН КУРС: ШАБЛОНИ ЗА ПРОЕКТИРАНЕ

ГЛ. АС. Д-Р ЕМИЛ ДОЙЧЕВ

Шаблоните Фабрики

- ✓ Шаблоните фабрики са пример за създаващи шаблони.
- ✓ *Създаващите шаблони* отделят процеса на инстанция на обектите. Те скриват детайлите по създаването на обектите и помагат като цяло системата да е независима от това как се създават и как се композират нейните обекти.
- ✓ *Създаващите шаблони за класове* се фокусират върху използването на наследяването за да определят кой обект трябва да бъде инстанциран.
 - *Метод Фабрика (Factory Method)*
- ✓ Създаващите шаблони за обекти преотстъпват правото за инстанциране на друг обект.
 - *Абстрактна Фабрика (Abstract Factory)*

Шаблоните Фабрики

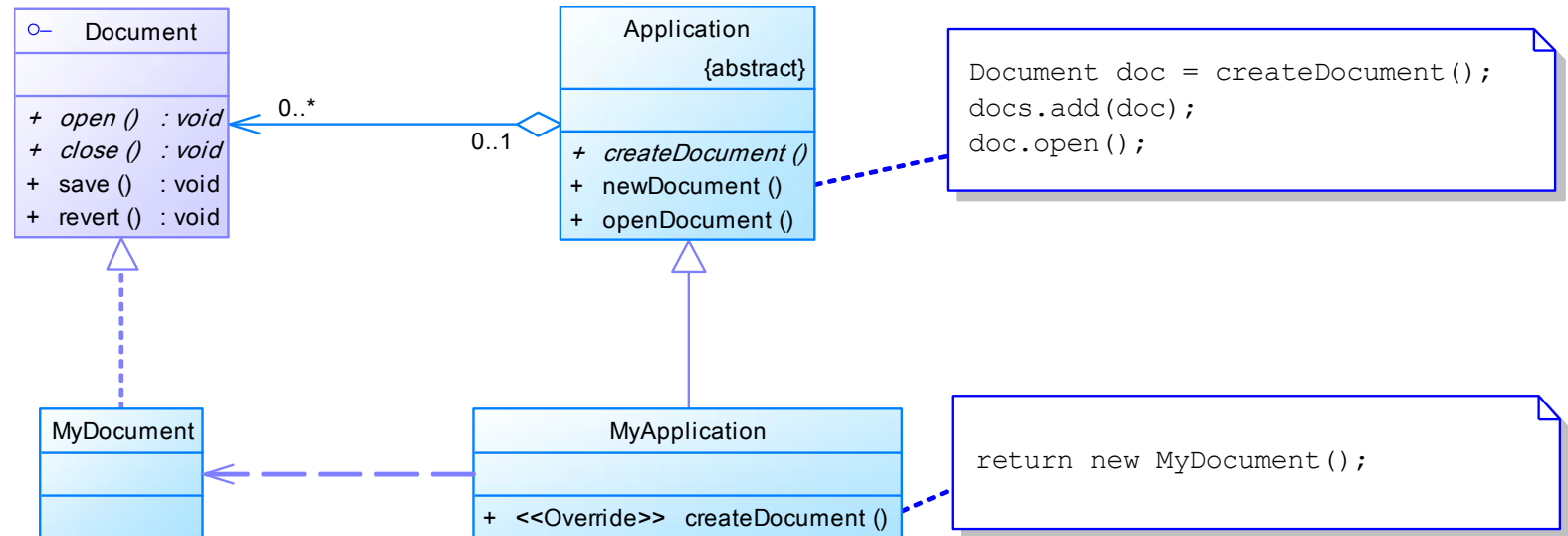
- ✓ Всички ОО езици за програмиране имат идиом за създаване на обекти. В Java този идиом е операторът *new*.
- ✓ Създаващите шаблони ни позволяват да направим методи, които създават нови обекти без изрично да използват оператора *new*.
- ✓ Това ни позволява да направим методи, които могат да инстанциират различни обекти, и които могат да бъдат разширени да инстанциират обекти – разработени в последствие.
- ✓ И всичко това без да се модифицира кода на метода.

Метод Фабрика (Factory Method)

- ✓ **Цел:** Дефинира интерфейс за създаване на обект, но позволява на подкласовете да решат кой клас да инстанциират. Метод фабрика дава възможност на класа да преотстъпи процеса на създаване на подкласове.
- ✓ **Известен и като:** Виртуален конструктор (Virtual Constructor)

Метод Фабрика (Factory Method)

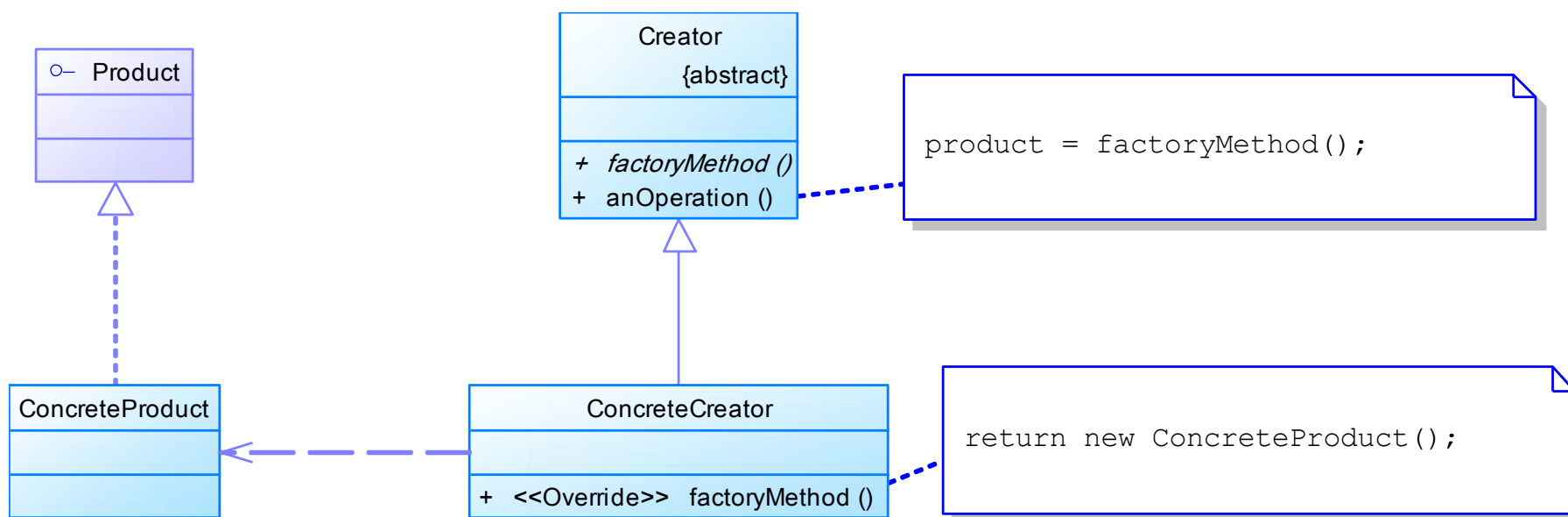
- ✓ **Мотивация:** Рамките за приложения използват абстрактни класове, за да дефинират взаимовръзки между обектите. Често рамката е отговорна и за създаването на тези обекти.



- ✓ Например – рамка за приложения, които могат да представят множество документи на потребителя.
- ✓ Ключови абстракции са класовете *Application* и *Document*. И двата класа са абстрактни и клиентите трябва да създадат техни подкласове, за да реализират специфичните си имплементации – напр. *DrawingApplication* и *DrawingDocument*.
- ✓ Т.е. рамката трябва да инстанциира класове, но тя познава само абстрактните класове, които не може да инстанциира.

Метод Фабрика (Factory Method)

- ✓ **Приложимост:** Шаблонът Метод Фабрика се използва в следните случаи:
 - Някой клас не може да предвиди класа на обектите, които трябва да създаде.
 - Някой клас иска неговите наследници (подкласове) да определят обектите, които създава.
- ✓ **Структура:**



Метод Фабрика (Factory Method)

✓ Учасници

- **Product** (Document) – дефинира интерфейса на обектите, създавани от метода фабрика.
- **ConcreteProduct** (MyDocument) – имплементира интерфейса Product.
- **Creator** (Application) – декларира метода фабрика, който връща обект от типа Product.
 - Възможно е да дефинира и имплементация по подразбиране, която да връща подразбиращ се обект ConcreteProduct.
 - Може да извиква метода фабрика за да създаде Product обект.
- **ConcreteCreator** (MyApplication) – предефинира метода фабрика, така че да връща инстанция на ConcreteProduct.

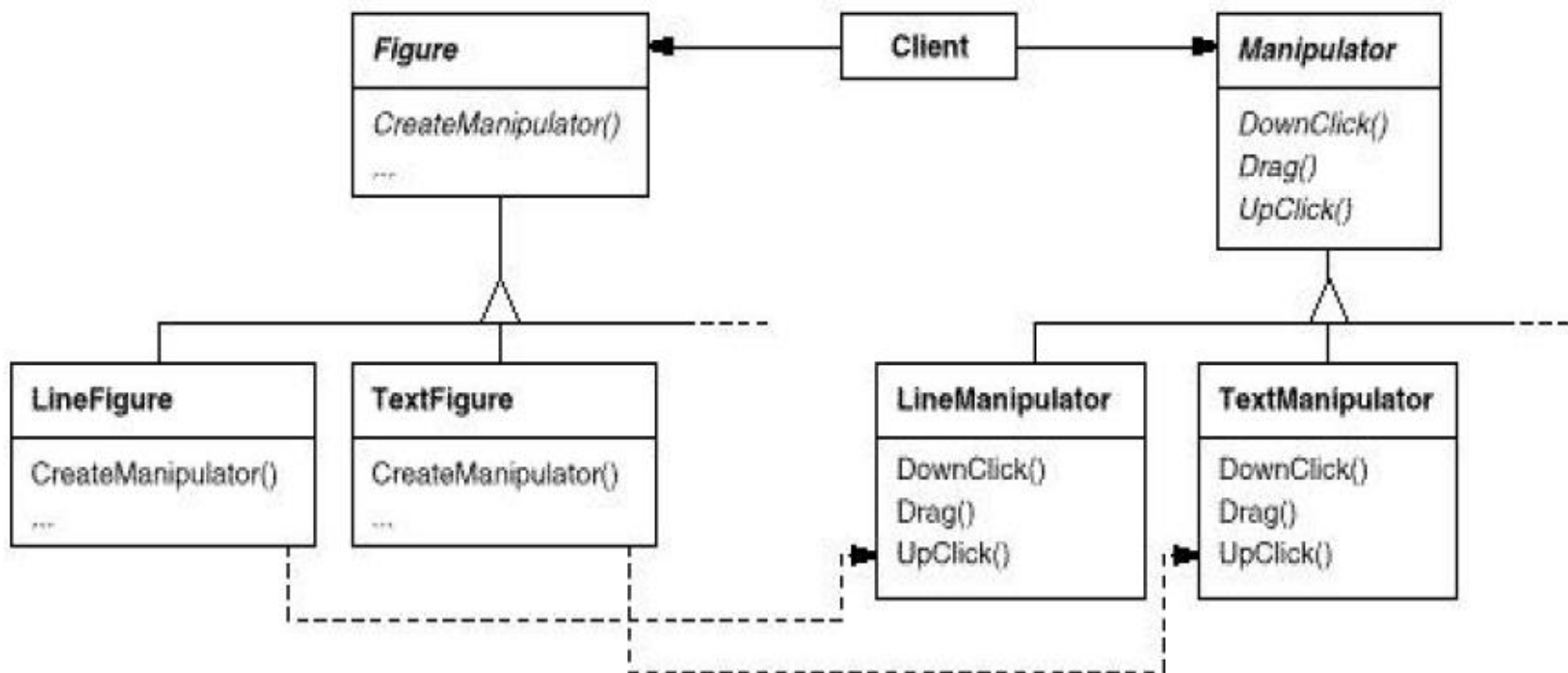
- ## ✓ Взаимодействия.
- Creator разчита на своите подкласове да имплементират метода фабрика, така че той да може да върне инстанцията на съответния ConcreteProduct.

Метод Фабрика (Factory Method)

- ✓ Какво точно означава, че шаблонът Метод фабрика „позволява на подкласовете да решат кой клас да инстанциират“?
- Означава, че класа Creator е създаден без да е ясно кой точно конкретен обект (ConcreteProduct) ще бъде създаван. Това се определя единствено от това, кой подклас ConcreteCreator ще бъде инстанцииран от приложението.
- Не означава, че по някакъв начин подкласовете определят в runtime кой ConcreteProduct клас да създадат.

Метод Фабрика (Factory Method)

- ✓ **Пример** (от рамката Unidraw, за създаване на собствени графични редактори, <http://c2.com/cgi/wiki?UnidrawFramework>)
 - Методът фабрика в този случай е *createManipulator()*



Метод Фабрика (Factory Method)

✓ Следствия

■ Предимства

- Код е гъвкав с висока повторна употреба чрез елиминиране на инстанцирането на класове – специфични за приложението.
- Код работи единствено с интерфейса Product и може да работи с всеки ConcreteProduct, който имплементира този интерфейс.

■ Недостатъци

- Клиентите може да трябва да наследят Creator класа само за да инстанцират някакъв ConcreteProduct.

✓ Имплементационни забележки

- Класа Creator може да бъде абстрактен или конкретен
- Ако е необходимо метода фабрика да създава обекти от различен тип – тогава метода трябва да има параметър (вероятно използван в условна конструкция), чрез който да определи кой обект да създаде.

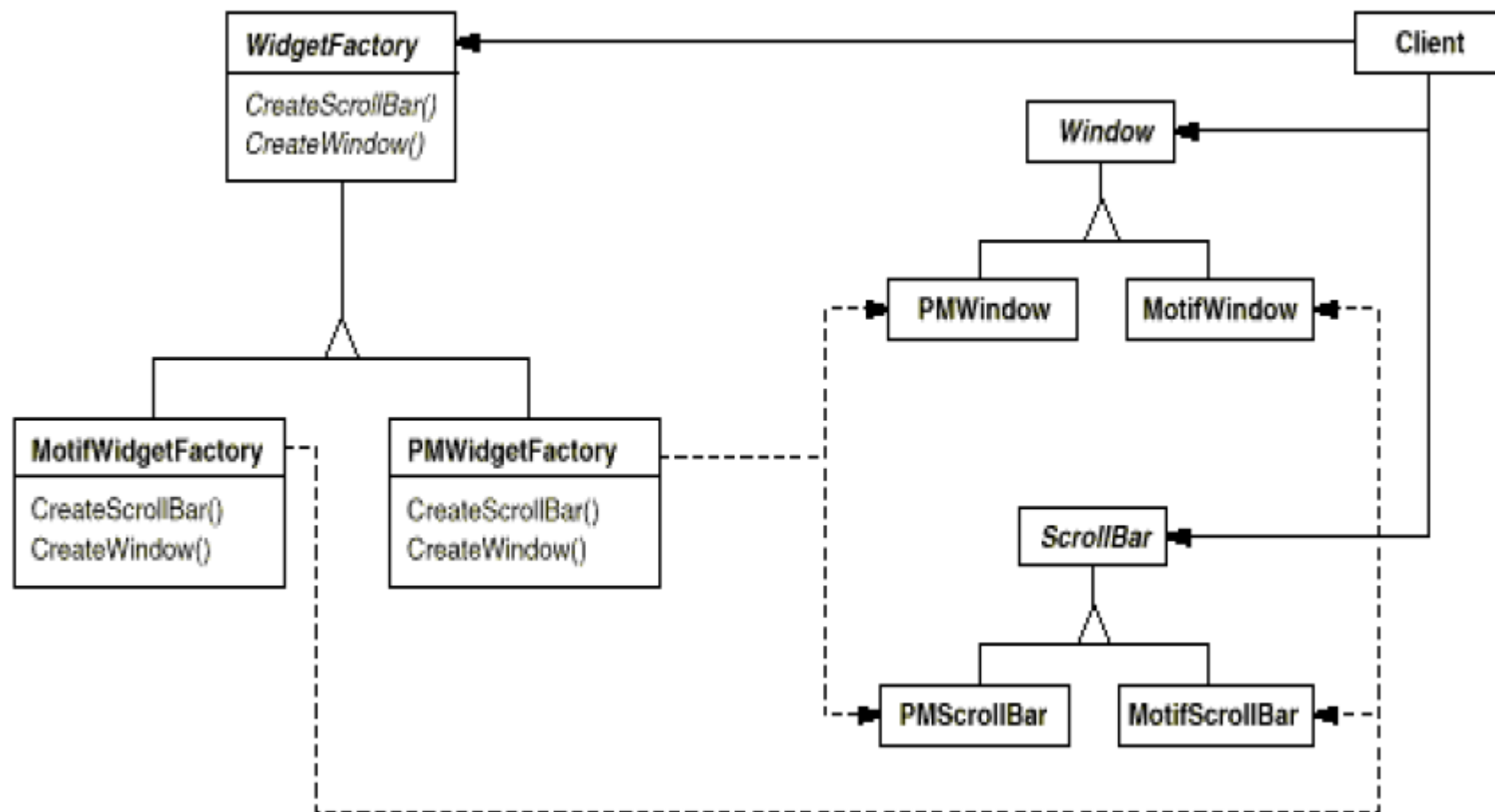
Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

- ✓ **Цел:** Предоставя интерфейс за създаване на семейства взаимосвързани или зависими обекти, без да се задават конкретните им класове.
 - Подобен на шаблона Метод фабрика
 - Една от разликите е, че с шаблона Абстрактна фабрика клас може да делегира правата за инстанциране на обекти на друг обект, докато с Метод фабрика това става само с наследяване и отговорността за инстанциране на обектите се поема от клас наследник.
- ✓ **Известен и като:** Комплект (Kit)

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

✓ **Мотивация:** пример - набор от инструменти за потребителски интерфейс, които поддържат множество стандарти за външен вид (look & feel) – напр. Motif, Presentation Manager, и др.

- Дефиниране на абстрактен клас `WidgetFactory`, с интерфейс за създаване на всички основни видове графични елементи.
- Деф. на абстрактен клас за всеки вид управляващ елемент.
- Конкретните подкласове имплементират графични елементи за конкретните стандарти за външен вид.
- Клиентите нямат представа за конкретните класове, които използват и остават независими от избрания външен вид.

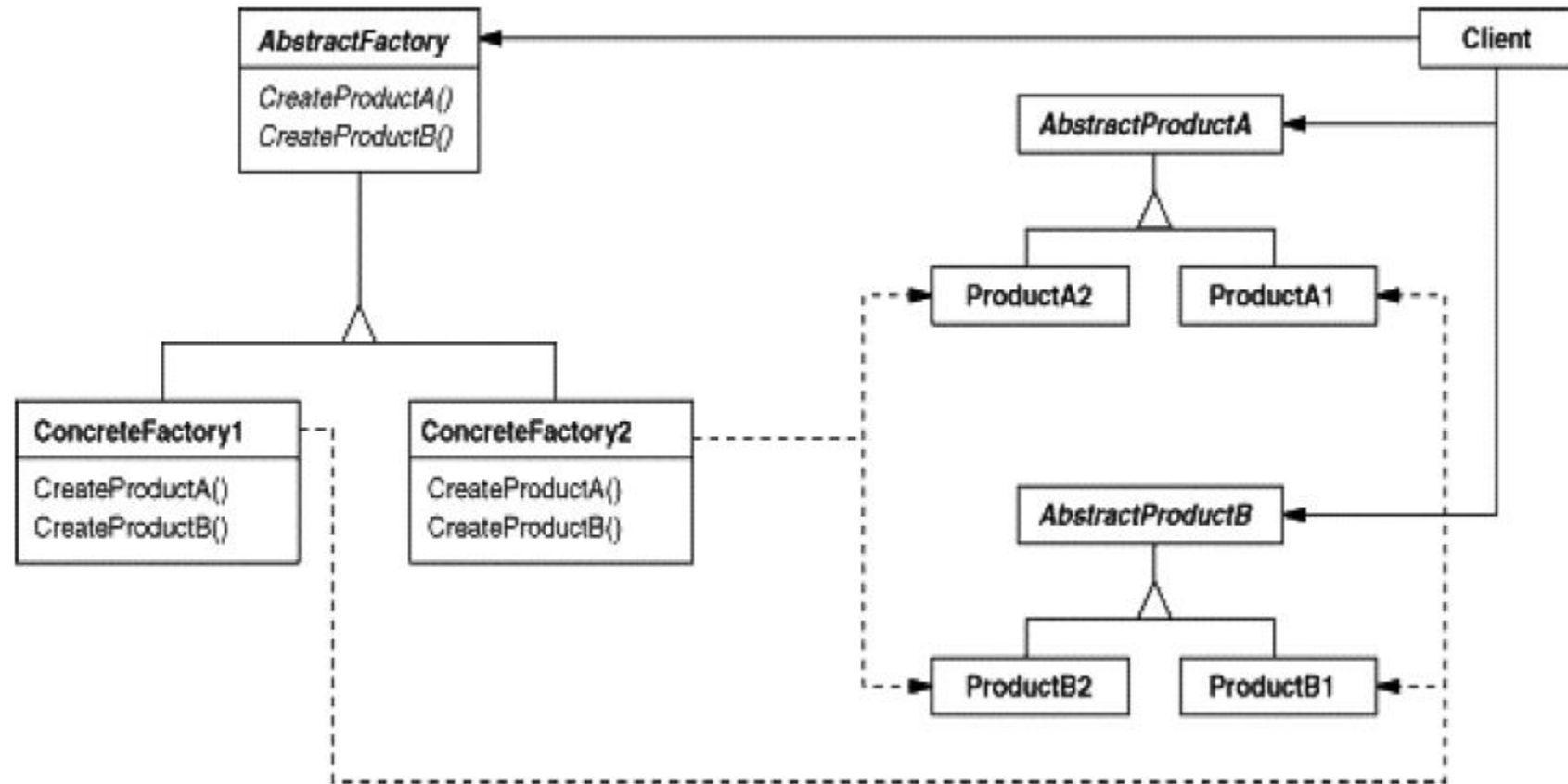


Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

- ✓ За всеки стандарт за външен вид се създава по един конкретен подклас на WidgetFactory.
- ✓ Всеки подклас имплементира операциите за създаване на съответните графични елементи за дадения външен вид.
- ✓ WidgetFactory налага зависимости между конкретните класове за графични елементи. Всяка лента за скролиране за Motif трябва да се използва с бутон за Motif и текстов редактор за Motif.

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

✓ Структура



Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

✓ Учасници

- **AbstractFactory** (WidgetFactory) - декларира интерфейс за операции, създаващи абстрактни обекти продукти.
- **ConcreteFactory** (MotifWidgetFactory, PMWidgetFactory) – имплементира операциите за създаване на конкретни обекти продукти.
- **AbstractProduct** (Window, ScrollBar) – декларира интерфейс за типа на даден обект продукт.
- **ConcreteProduct** (MotifWindow, MotifScrollBar)
 - дефинира обект продукт, който да се създаде от съответната фабрика;
 - имплементира интерфейса AbstractProduct.
- **Client** – използва само интерфейси, декларирани от класовете AbstractFactory и AbstractProduct.

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

✓ Взаимодействия

- Обикновено по време на изпълнението се създава само по една инстанция на класа ConcreteFactory. Конкретната фабрика създава обекти продукти с определена имплементация.
- За да създадат други обекти продукти, клиентите трябва да използват друга конкретна фабрика.
- AbstractFactory делегира създаването на обекти продукти на своя подклас ConcreteFactory.

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

- ✓ **Пример:** Java 1.1 Abstract Window Toolkit (AWT) е предназначен да предостави GUI (graphical user interface/графичен потребителски интерфейс) в хетерогенна среда.
- ✓ AWT използва Абстрактна фабрика за да генерира всички необходими визуални компоненти за специфичната платформа, на която работи приложението.

- ✓ Например: част от кода на класа `java.awt.List`

```
public class List extends Component implements ItemSelectable {  
    ...  
    peer = getToolkit().createList(this);  
    ...  
}
```

- ✓ Метода `getToolkit()` е наследен от класа `Component` и връща указател към обекта фабрика, използван за създаване на всички AWT компоненти.

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

- ✓ Ето как изглежда `getToolkit()` метода в класа `Component`

```
public Toolkit getToolkit() {  
    // If we already have a peer, return its Toolkit.  
    ComponentPeer peer = this.peer;  
    if ((peer != null) && ! (peer instanceof  
        java.awt.peer.LightweightPeer)) {  
        return peer.getToolkit();  
    }  
    // If we are already in a container, return its Toolkit.  
    Container parent = this.parent;  
    if (parent != null) {  
        return parent.getToolkit();  
    }  
    // Else return the default Toolkit.  
    return Toolkit.getDefaultToolkit();  
}
```

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

- ✓ И метода getDefaultToolkit() в Toolkit класа

```
public static synchronized Toolkit getDefaultToolkit() {  
    if (toolkit == null)  
        String nm = System.getProperty("awt.toolkit",  
                                         "sun.awt.motif.MToolkit");  
        toolkit = (Toolkit)Class.forName(nm).newInstance();  
    }  
    return toolkit;  
}
```

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

✓ Следствия

■ Предимства

- Изолира клиентите от конкретните класове.
- Улеснява смяната на семействата продукти, тъй като една конкретна фабрика може да поддържа пълния набор от продукти.
- Допринася за съвместимостта между продуктите – използват се само продукти от едно семейство

■ Недостатъци

- Поддържането на нови видове продукти е трудно – необходимо е разширяване на интерфейса AbstractFactory.

Абстрактна фабрика (Abstract Factory)

✓ Имплементационни забележки

- Колко инстанции на конкретна фабрика са необходими?
 - Едно приложение обикновено се нуждае само от една инстанция на конкретна фабрика.
 - Може да се използва Singleton (сек) шаблона.
- Как фабриките могат да създават продуктите?
 - Factory Methods
 - Factories
- Как могат да бъдат добавяни нови продукти към AbstractFactory интерфейса?
 - AbstractFactory дефинира различен метод за създаването на всеки отделен тип продукт.
 - Може да се промени интерфейса да съдържа само метода
`make(String kindOfProduct)`

Как фабриките създават продукти?

✓ **Метод 1:** Чрез използване на методи фабрики

```
/**
 * WidgetFactory.
 * This WidgetFactory is an abstract class.
 * Concrete Products are created using the factory methods
 *   implemented by subclasses.
 */
public abstract class WidgetFactory {
    public abstract Window createWindow();
    public abstract Menu createScrollBar();
    public abstract Button createButton();
}
```

Как фабриките създават продукти? (продължение)

```
/**
 * MotifWidgetFactory.
 * Implements the factory methods of its abstract superclass.
 */
public class MotifWidgetFactory
    extends WidgetFactory {

    public Window createWindow() {return new MotifWindow();}
    public ScrollBar createScrollBar() {
        return new MotifScrollBar();}
    public Button createButton() {return new MotifButton();}

}
```

Как фабриките създават продукти? (продължение)

- ✓ Типичен код за клиент. Кода е един и същ независимо как фабриката създава продуктите.

```
...  
// Create new factory.  
WidgetFactory wf = new MotifWidgetFactory();  
  
// Create a button.  
Button b = wf.createButton();  
  
// Create a window.  
Window w = wf.createWindow();  
...
```


Как фабриките създават продукти? (продължение)

✓ **Метод 2.** Чрез използване на фабрики.

```
/**
 * WidgetFactory.
 * This WidgetFactory contains references to factories
 * (composition!) used to create the Concrete Products.
 * But it relies on a subclass constructor to create the
 * appropriate factories.
 */
public abstract class WidgetFactory {
    protected WindowFactory windowFactory;
    protected ScrollBarFactory scrollBarFactory;
    protected ButtonFactory buttonFactory;

    public Window createWindow() {return
        windowFactory.createWindow();}
```

Как фабриките създават продукти? (продължение)

```
public ScrollBar createScrollBar() {return
    scrollbarFactory.createScrollBar();}
public Button createButton() {return
    buttonFactory.createButton();}
}

/**
 * MotifWidgetFactory.
 * Instantiates the factories used by its superclass.
 */
public class MotifWidgetFactory
    extends WidgetFactory {
    public MotifWidgetFactory() {
        windowFactory = new MotifWindowFactory();
        scrollbarFactory = new MotifScrollBarFactory();
        buttonFactory = new MotifButtonFactory();
    }
}
```

Как фабриките създават продукти? (продължение)

- ✓ **Метод 3.** Чрез използване на фабрики без необходимост от създаване на подкласове (чиста композиция)

/**

* WidgetFactory.

* This WidgetFactory contains reference to factories used

* to create Concrete Products. But it does not need to be

* subclassed. It has an appropriate constructor to set

* these factories at creation time and mutators to change

* them during execution.

*/

```
public class WidgetFactory {
```

```
    private WindowFactory windowFactory;
```

```
    private ScrollBarFactory scrollBarFactory;
```

```
    private ButtonFactory buttonFactory;
```

Как фабриките създават продукти? (продължение)

```
public WidgetFactory(WindowFactory wf,
                    ScrollBarFactory sbf,
                    ButtonFactory bf) {

    windowFactory = wf;
    scrollBarFactory = sbf;
    buttonFactory = bf;
}

public void setWindowFactory(WindowFactory wf) {
    windowFactory = wf;
}

public void setScrollBarFactory(ScrollBarFactory sbf) {
    scrollBarFactory =sbf;
}

public void setButtonFactory(ButtonFactory bf) {
    buttonFactory = bf;
}
```

Как фабриките създават продукти? (продължение)

```
public Window createWindow() {return  
    windowFactory.createWindow();}  
public ScrollBar createScrollBar() {return  
    scrollBarFactory.createScrollBar();}  
public Button createButton() {return  
    buttonFactory.createButton();}  
}
```

Край: Шаблоните фабрики

ЛЕКЦИОНЕН КУРС: ШАБЛОНИ ЗА ПРОЕКТИРАНЕ