

2013

# Calculator

DesignPatterns



## Inhaltsverzeichnis

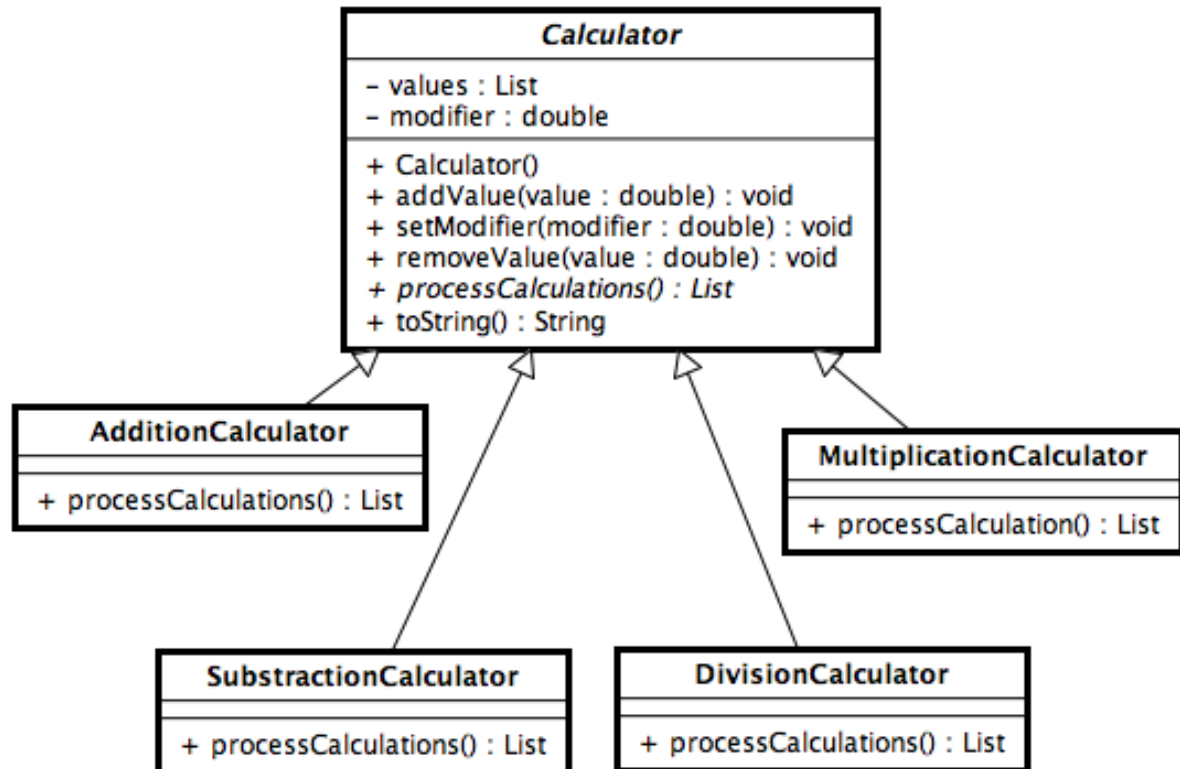
Aufgabenstellung.....3

Arbeitsaufzeichnung.....4

Tests.....4

## Aufgabenstellung

Ändere folgendes UML-Diagramm so um, dass es dem Strategy-Pattern entspricht und implementiere dann dieses.



Die abstrakte Klasse Calculator hat die Aufgabe, Werte aus einer Liste mit einem modifier zu verändern und das Ergebnis als neue Liste zurück zu geben. Dazu dient die abstrakte Methode processCalculations, die in den konkreten Subklassen so überschrieben wurde, dass sie je nach Klasse die Werte aus der Liste mit dem modifier addiert, subtrahiert, multipliziert oder dividiert.

Die Abgabe ist den Meta-Regeln entsprechend abzugeben (Protokoll und Testen sowie JavaDoc)

## Aufwandschätzung

Aufgabe

Zeit

UML-Anpassen	30min
Code schreiben	1Std
Doku schreiben	1Std

## Echter Aufwand

Aufgabe

Zeit

UML-Anpassen	30min
Code schreiben	1,5Std
Doku schreiben	1Std

## Tests

```
double modifier = 5;  
double [] zahlen1 = {1,5,11,20,100};
```

Ausgabe bei +,-,\*,/

```
Zahlen in der Liste : 6.0 | 10.0 | 16.0 | 25.0 | 105.0 |  
Zahlen in der Liste : -4.0 | 0.0 | 6.0 | 15.0 | 95.0 |  
Zahlen in der Liste : 5.0 | 25.0 | 55.0 | 100.0 | 500.0 |  
Zahlen in der Liste : 0.2 | 1.0 | 2.2 | 4.0 | 20.0 |
```