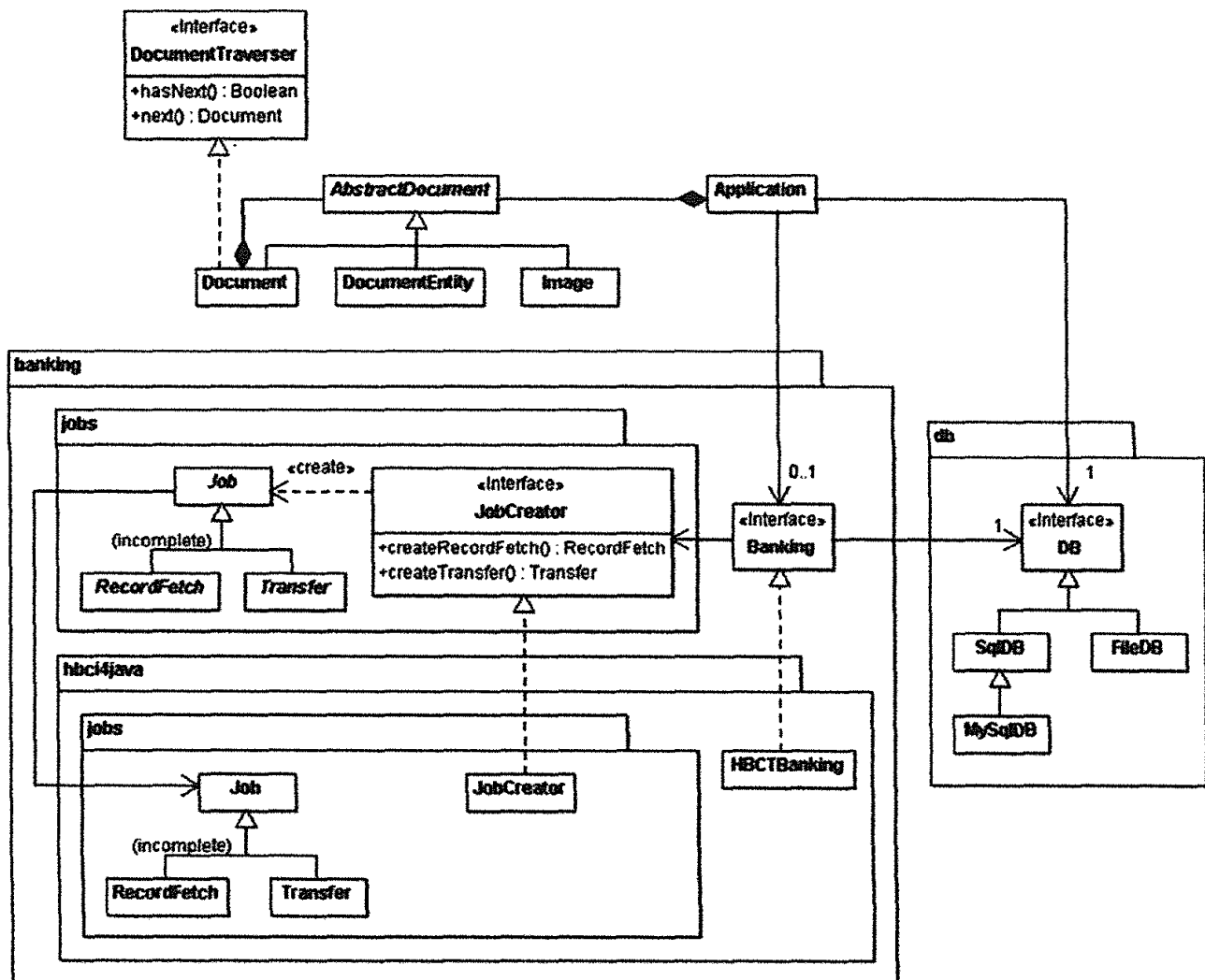


Einzelprüfung „Datenbanksysteme / Softwaretechnologie (vertieft)“

Einzelprüfungsnummer 66116 / 2016 / Frühjahr

Thema 1 / Teilaufgabe 2 / Aufgabe 2 *(Entwurfsmuster in UML-Diagramm erkennen)*

Stichwörter: Klassendiagramm, Abstrakte Fabrik (Abstract Factory), Wiederholer (Iterator), Adapter, Kompositum (Composite), Klassenadapter, Objektadapter, Implementierung in Java



- (a) Kennzeichnen Sie im folgenden Klassendiagramm die Entwurfsmuster „Abstrakte Fabrik“, „Iterator“, „Adapter“ und „Kompositum“. Geben Sie die jeweils beteiligten Klassen und deren Zuständigkeit im entsprechenden Muster an.

Lösungsvorschlag

Iterator

DocumentTraverser (interface) Schnittstelle zur Traversierung und zum Zugriff auf Dokumente

Document implementiert die Schnittstelle

Kompositum

AbstractDocument abstrakte Basisklasse, die gemeinsames Verhalten der beteiligten Klassen definiert

Document enthält wiederum weitere Dokumente bzw. DocumentEntities und Images

DocumentEntity, Image primitive Unterklassen, besitzen keine Kindobjekte

Adapter (Objektadapter)

Banking (interface) vom Client (hier Application) verwendete Schnittstelle

HBCTBanking passt Schnittstelle der unpassenden Klasse an Zielschnittstelle (Banking) an

DB (interface) anzupassende Schnittstelle

abstrakte Fabrik

JobCreator (interface) abstrakte Fabrik

Job (abstrakt) mit Unterklassen RecordFetch und Transfer abstraktes Produkt

Job (konkret) mit Unterklassen konkretes Produkt

- (b) (i) Beschreiben Sie die Funktionsweise der folgenden Entwurfsmuster und geben Sie ein passendes UML-Diagramm an.
- Dekorierer
 - Klassenadapter
 - Objektadapter

Lösungsvorschlag

Diese Aufgabe hat noch keine Lösung. Hilf mit! Die Hermine schafft das nicht allein! Das ist ein Community-Projekt! Verbesserungsvorschläge, Fehlerkorrekturen, weitere Lösungen sind herzlich willkommen - egal wie - per Pull-Request oder per E-Mail an hermine.bsclangaul@gmx.net.

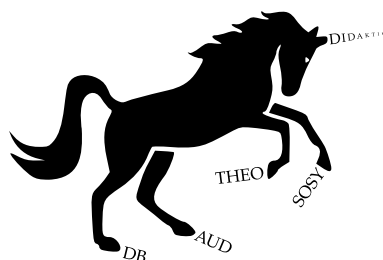
- (ii) Erklären Sie mit maximal zwei Sätzen den Unterschied zwischen Klassenadapter und Objektadapter.

Lösungsvorschlag

Diese Aufgabe hat noch keine Lösung. Hilf mit! Die Hermine schafft das nicht allein! Das ist ein Community-Projekt! Verbesserungsvorschläge, Fehlerkorrekturen, weitere Lösungen sind herzlich willkommen - egal wie - per Pull-Request oder per E-Mail an hermine.bsclangaul@gmx.net.

- (c) Implementieren Sie einen Stapel in der Programmiersprache Java. Nutzen Sie dazu ein Array mit fester Größe. Auf eine Überlaufprüfung darf verzichtet werden. Implementieren Sie in der Klasse das Iterator Entwurfsmuster, um auf die Inhalte zuzugreifen, sowie eine Funktion zum Hinzufügen von Elementen. Als Typ für den Stapel kann zur Vereinfachung ein Integertyp verwendet werden.

Diese Aufgabe hat noch keine Lösung. Hilf mit! Die Hermine schafft das nicht allein! Das ist ein Community-Projekt! Verbesserungsvorschläge, Fehlerkorrekturen, weitere Lösungen sind herzlich willkommen - egal wie - per Pull-Request oder per E-Mail an hermine.bsclangaul@gmx.net.



Die Bschlangaul-Sammlung

Hermine Bschlangaul and Friends

Eine freie Aufgabensammlung mit Lösungen von Studierenden für Studierende zur Vorbereitung auf die 1. Staatsexamensprüfungen des Lehramts Informatik in Bayern.



Diese Materialsammlung unterliegt den Bestimmungen der Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell-Share Alike 4.0 International-Lizenz.

Hilf mit! Die Hermine schafft das nicht allein! Das ist ein Community-Projekt! Verbesserungsvorschläge, Fehlerkorrekturen, weitere Lösungen sind herzlich willkommen - egal wie - per Pull-Request oder per E-Mail an hermine.bsclangaul@gmx.net. Der \LaTeX -Quelltext dieser Aufgabe kann unter folgender URL aufgerufen werden: <https://github.com/bsclangaul-sammlung/examens-aufgaben-text/blob/main/Examen/66116/2016/03/Thema-1/Teilaufgabe-2/Aufgabe-2.tex>