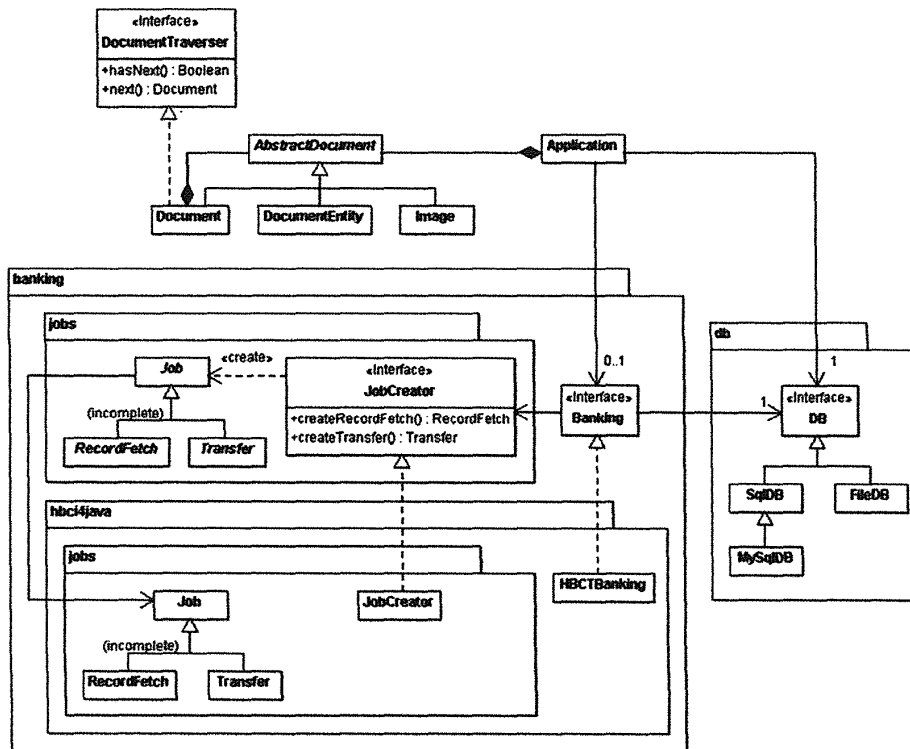


Aufgabe 2



- (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.

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