

1 Inlämningsuppgift 3

1.1 Inledning

Den här inlämningsuppgiften består av två delar. I den första ska du beskriva konceptet designmönster och i den andra implementera ett dito.

1.2 Del 1

Beskriv och förklara med egna ord begreppet designmönster. I ditt dokument ska det *minst* framgå

- när
- var
- hur
- varför

designmönster används.

Din beskrivningen ska innehålla ca 500 ord och du får gärna använda förklarande bilder.

Som källa har du Internet att tillgå.

Notera! Både MS Word, LibreOffice och Google Docs har en funktion som tar fram hur många ord som finns i ditt dokument.

Notera! I ditt dokument ska framgå vilka källor du har använt.

1.3 Del 2

Fundera på ett problem som du exempelvis har nu, haft tidigare eller bara allmänt tänkt på. Gå till https://en.wikipedia.org/wiki/Software_design_pattern och välj ett designmönster som löser ditt problem.

Förklara problemet och hur du tänker använda det valda mönstret för att lösa denna situation samt ge en exempelimplementation med tillhörande `main()`. Din programkod ska vara exekverbar men behöver inte vara fullständig, den är till för att demonstrera hur du tänker.

Notera! Begreppet '*inte vara fullständig*' har ibland använts på föreläsningarna där spårutskrifter utnyttjats i metoderna för att påvisa ett aktuellt koncept, dvs när man kör programmet ser man flödet av metodanrop.