

Entwurfsmuster - von Kopf bis Fuß

Zusammenfassung

Inhaltsverzeichnis

1 Entwurfsprinzipien	2
-----------------------------	----------

1 Entwurfsprinzipien

Essenz jedes Musters kurz zusammengefasst.

- Entwurfsprinzipien:
- Identifizieren Sie die Aspekte Ihrer Anwendung, die sich aendern koennen und trennen Sie sie von denen, die konstant bleiben.
- Programmieren Sie auf eine Schnittstelle, nicht auf eine Implementierung.
- Ziehen Sie die Komposition der Vererbung vor.
- Streben Sie bei Entwuerfen mit interagierenden Objekten nach lockerer Kopplung (einfachere Erweiterung moeglich).
- Klassen sollten fuer Erweiterung offen, aber fuer Veraenderung geschlossen sein. (Mit Vorsicht zu betrachten, dies fuehrt zu hoeherer Komplexitaet und sollte nur in sinnvollen Faellen angewendet werden.)
- Stuetzen Sie sich auf Abstraktionen. Stuetzen Sie sich nicht auf konkrete Klassen.