

Wykład JIMP 20.05.2024

Main window

1. Singleton: 1 instancja na program - tą instancją zajmuje się sam obiekt
2. Pool of objects: zbieranie wszystkich obiektów typu. To może się kiedyś przydać w jeden singletonowy obiekt
(singleton)
3. Observer: informowanie o stanie obiektu wszystkich podpiętych obiektów
(interfejs)
4. Adapter: związanie jednego interfejsu na drugi, pozorowanie nie posiadane np. AutoMapper - wykorzystuje pool of obj. gdzie adaptery są wiskaln
5. Composite: kontener obiektów (drzewo) 
6. Proxy: zamienniki oryginalnych obiektów na pośredników - kontrola + ochrona oryginalnych
7. Command: hermetyzacja komend do wykonania jakiejś akcji - stąd możliwe jest cofnięcie akcji - zapis komend i ich argumentów
8. Factory: na podstawie danych danych, produkować specjalne obiekty do obsługi danych
(abstract)