

Designmönster:

Just nu har ni många olika designmönster att lära er. Det som har fungerat för mig när jag ska lära mig nya saker är att hitta på egna exempel. Därför är det även det ni ska få göra idag!

Er grupp kommer tilldelas ett designmönster. Era uppgifter inom gruppen är att:

- 1) Ta reda på och förklara grunderna för ert designmönster.
- 2) Skriva kod som använder sig av designmönstret. Obs fullständiga, körbara program krävs. När ni är klara skriver ni er kod på tavlan.
- 3) Kl 11:00 ska varje grupp redovisa uppgifterna 1) och 2) på tavlan inför klassen i ca 5 minuter per grupp.

Tips: Ju konstigare ett exempel är desto lättare är det att komma ihåg:)

Om ni hinner:

Om ni blir klara med uppgifterna 1) och 2) innan kl 11.00 kan ni göra uppgift 4) nedan:

4)

a)

Betrakta klassen `ListWrapper` nedan och förklara vad den gör.

```
import java.util.ArrayList;

public class ListWrapper {
    private ArrayList<String> elements;

    public String get(){
        return elements.remove(0);
    }

    public void insert(String value){
        elements.add(value);
    }
}
```

b)

Skriv om `ListWrapper` så att den blir generisk, dvs så att den även kan handha andra klasser än `String`.