

Einführung in Software-Engineering – Übung 9

Aufgabe 1

- a) Aufgrund des Comparators in den Methoden 3 und 8 schließen wir auf Strategy Design Pattern. In der Klasse Arrays sind bereits für verschiedene primitive Datentypen Strategien implementiert und mit Hilfe von Comparator und Comparable können auch andere Typen abgedeckt werden. Die Klasse Arrays stellt in diesem Fall den „Client“ dar, während der Comparator der Handler ist. Die Implementierung des Comparators hingegen sind die Strategien. Als Implementierung wurde die Variante gewählt, bei der die Information als Parameter übergeben wird.
- b) In der Klasse `java.util.AbstractCollection <E>` kommt das Template Design Pattern zum Einsatz. Bei diesem besteht die Möglichkeit eine Abstrakte Methode in den jeweiligen Subklassen zu konkretisieren. Die abstrakten Methoden sind in diesem Fall `iterator()` und `size()`.

Aufgabe 2

- c) Bei Punkt 1.7 wird klar, dass wir ein Strategy Pattern benutzen, indem wir auf den Comparator der Strategie `OldestCardsFirst` zugreifen.

