



Fakulteta za
informacijske študije
Faculty of information studies

Vzorci v objektnem programiranju

Uporaba vzorcev konstruiranja objektov pri
objektnem programiranju

Avtor

Gregor Grajzar



- Začel programiranje kot hobi (Basic, Pascal, VB ...)
- Prva zaposlitev kot programer 2002 obdelava dokumentnih sistemov (VB.NET, HTML, JS, CSS)
- 2004 obdelava pravnih dokumentov Iusinfo (C#, C++ in drugo)
- 2008 del mednarodne razvojne ekipe 24ur, Kmetija in vrsto drugih portalov v lasti CME Media (PHP, JS, HTML4)
- Od leta 2009 delam samostojno, a žal kot sekundarno dejavnost
- Zanimivo dejstvo je, da sem temo objektnega programiranja že predstavljal ekipi POP TV v letu 2008 v kratkem 30 minutnem seminarju (ideja je bila, da bi se na teh portalih opustilo proceduralne principe programiranja)
- Trenutno tudi študent na FIŠ-u

Agenda

- Kratek uvod
- Zgodovina
- Pogleda čez plot oz kje vse najdemo vzorce
- Izrazoslovje
- Še nekaj o objektih
 - Interface in abstraktni razredi
 - Zelo kratek uvod v UML

Pregled in razdelitev tipičnih vzorcev

- 12 uporabnih vzorcev z uporabo v znanih primerih
- Kritike pristopa



Moja inspiracija

V obdobju programiranja v C# .net tehnologiji naletim na ta članek:

Dude, are you still programming using if...then...else?

Članek sicer obdela
Visitor Patern

The screenshot shows the CodeProject website interface. At the top, there's a navigation bar with 'home', 'articles', 'quick answers', 'discussions', 'features', 'community', and 'help'. Below this, the article 'Dude, are you still programming using if...then...else?' by Maxim Astafev is displayed. The article has a rating of 4.09 (46 votes) and was posted on 21 Dec 2005. It is tagged with C#, Windows, .NET, and Visual-Studio. The article content discusses the advantages of design patterns over if-then-else statements and introduces the Visitor Pattern. On the right side of the article, there's a sidebar with an 'ImageGear' advertisement and a 'Download Your Trial' button.

14,493,201 members Sign in

CODE PROJECT
for those who code

MACHINE LEARNING, CODING HACKS, & MORE
Learn tips & tricks from our developers.
[READ ON](#)

home **articles** quick answers discussions features community help

Search for articles, questions, tips

Articles » Development Lifecycle » Design and Architecture » Design Patterns

Article
[Browse Code](#)
[View Stats](#)
[Revisions](#)
[Comments \(15\)](#)
Posted 21 Dec 2005

Tagged as
C#
Windows
.NET
Visual-Studio

Stats
123.7K views
497 downloads
95 bookmarks

Dude, are you still programming using if...then...else?
Maxim Astafev
21 Dec 2005
Rate this: ★★★★★ 4.09 (46 votes)

This article shows a concrete example of the true advantages of using design patterns when implementing software.

[Download source - 18.3 Kb](#)

Introduction

Do you hear a lot about software design, software architecture, and design patterns? But you hardly see any striking advantage to use them in your projects? Or you think of them like they are unusable academic nonsense? Or you simply don't have the time to cope with them? What a pity! And that is for many reasons.

This article will show you a concrete example of why you definitely should have a closer look at design patterns again and again. Consider that the complexity of software is steadily increasing. So all of us need methods for keeping our code easy readable, highly maintainable, and easily extensible without having to give up the flexibility of modern programming languages. Design patterns are the very basics which provide us exactly this. Unfortunately, most articles describe design patterns without really pointing out their advantages.

This article is intended to change this. It will show you on a concrete example how you can keep your projects easy extensible and maintainable by using a single design pattern. After reading it, you will know, what the visitor pattern is intended for, where and why you should use it, and what advantages it gives to your projects. In short – you will know what the true meaning of such keywords like maintainability, extensibility, and reusability of code is, and how you can easily add these valuable issues to your own projects.

Visitor Pattern

This pattern is a robust and highly scalable way for implementing case distinction in your code. Let us construct some very simple example here. Let us assume that we need to implement a simple insurance software. We have an insurance policy which is related to some person. The policy fee is dependent on the gender of a person. Let us assume that women have an initial fee discount of 20%.

ImageGear
Integrate a dev library for rendering, annotating, and manipulating files.
Try ImageGear .NET.
[Download Your Trial](#)





Kako pa drugače, če ne
if ... then ... else?



Zakaj objektno programiranje in alternativa

Temeljni principi OOP:

- Enkapsulacija (izolacija)
- Abstrakcija
- Dedovanje
- Polimorfizem
- Modularnost
- Odvisnost
- ...

Proceduralno programiranje z uporabo Tabel (array):

```
$rsi_array = array(  
    "name" =>$name,  
    "date"  =>$date,  
    "value" =>$val,  
    "type"  =>gettype ($val));
```



.... in Objektno programiranje
se tu šele začne.





Kratek pogled v preteklost



Inspiracija in začetki objektnih vzorcev

Arhitekt Christopher Alexander napiše dve revolucionarni knjigi, ki opisujejo vzorce v arhitekturi in urbanizmu:

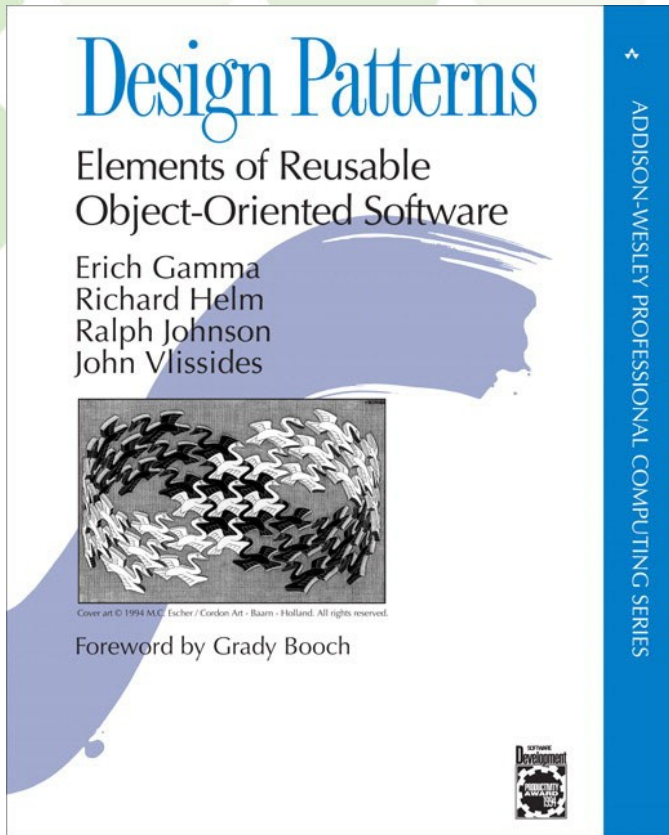
- Pattern Language: Towns, Buildings, Construction (1977)
- The Timeless Way of Building (1979)

Ward Cunningham in Kent Beck napišeta članek:

Using Pattern Language for Object-Oriented Programs (1987)



Gang of Four Design Patterns



Ali popularno GOF iz leta 1994 je temeljno delo programiranja z objektnimi vzorci in je eno najbolj vplivnih ter citiranih del v svetu računalništva.

Editor knjige profesor Douglas C. Schmidt predava tudi na POSA seminarjih Coursere



Kratek pogled čez plot

Vzorce najdemo danes v praktično vseh jezikih, ki podpirajo objektno programiranje:

C, C++, C#, Objective C,
Java, JavaScript,
PHP, Python, Swift....



Vzorci pri JavaScript-u

Vzorci so temeljni princip razvoja kode v ozadju trenutno najbolj popularnih JS ogrodij (frameworks):



- Vue.js, Angular.js, React.js, Node.js,
- Meteor.js , Backbone.js, Redux.js, Express, GreenSock, D3js,



Vzorci pri PHP-ju



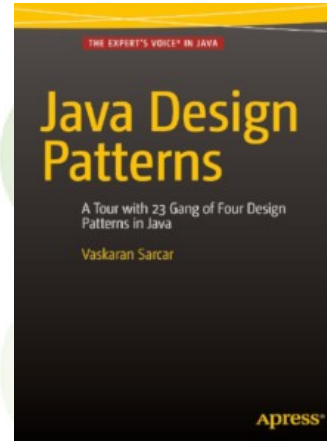
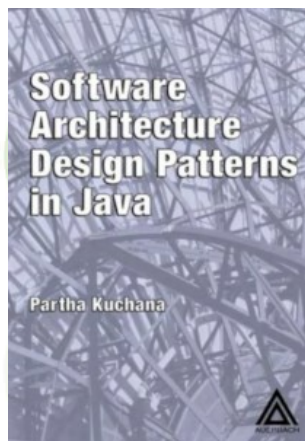
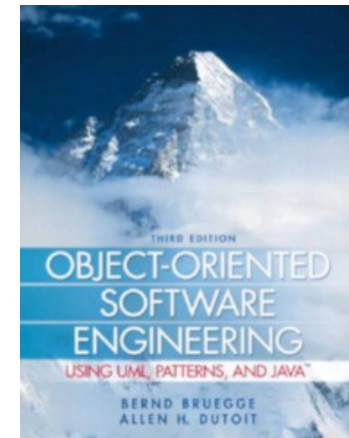
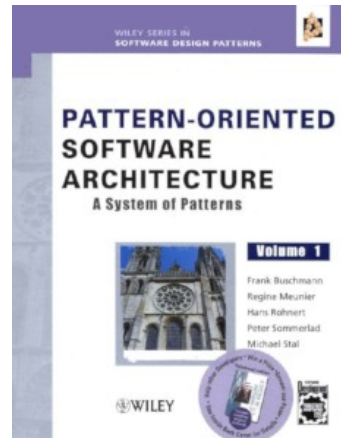
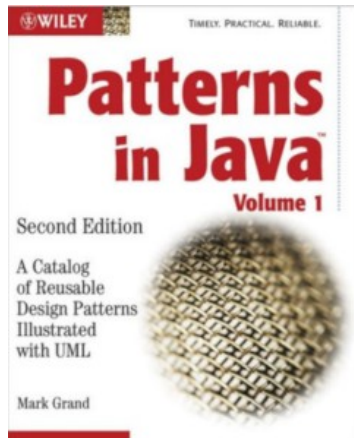
Večina PHP projektov (WordPress, Drupal, Joomla...) je nastala v pred PHP5 eri in so do nedavnega upoštevali upoštevanjem podporo za nazaj (večna dilema pri posodobitvah) ter vsebujejo še vedno ogromno kode s proceduralnim pristopom:

- PHP5 (2004) bistveno posodobljen objektni model po sodobnih standardih
- PHP7 (2014) do 3x hitrejši od Python-a

Desno: 1.315 vrstic »posodobljene« verzija proceduralne kode kmetija.inc (POPTV)



Java



Kaj so torej vzorci objektov?

Izrazi, ki se uporabljajo v slovenski literaturi
(različna diplomska dela):

- Načrtovalski vzorci (Design patterns)
 - Vzorci načrtovanja objektnih rešitev
 - Vzorci oblikovanja (Design Patterns)
 - Vzorci oblikovanja programske opreme
-
- Lahko bi rekli tudi: vzorci objektnih struktur, vzorci konstruiranja objektov programiranja, objektni vzorci (object patterns)



Izrazi v angleškem svetu

Pattern Orientated Software Architecture
(POSA)

Na kratko: Design patterns



Interface

Interface je predpis metod objekta, ki sam sicer **ne vsebuje kode**.

// primer objekta interface, ki predpisuje neko poljubno funkcijo

```
public interface IAvtoUpgrade{  
  
    public void nekaSuperFunkcija(String poljubniParametri);  
  
}
```

// v razredu Avto določimo uporabo funkcije

- ```
class Avto implements IAvtoUpgrade{

 public void nekaSuperFunkcija(String poljubniParametri) {

 ..

 }

}
```



# Abstrakteni razred

Nedokončan razred, ki vsebuje določene lastnosti in funkcije, del teh funkcij je nedokončanih in se deklarira na enak način, kot z interfejom a so lahko deli kode že implementirani.

*// v razredu Avto določimo uporabo funkcije*

```
public abstract class OgrodjeAvta {
```

```
 public void nekaPredvidenaFunkcija(String poljubniParametri);
```

```
 // ostal del razreda je izdelan
```

- ```
class Avto extends OgrodjeAvta{  
    - public void nekaPredvidenaFunkcija(String poljubniParametri) {  
        // implementacija te funkcije  
  
    }  
    ....
```



Uporaba abstraktnih razredov in interfejsov

- `class Avto extends OgrodjeAvta implements IAvtoUpgrade {`
 `public void nekaPredvidenaFunkcija(String poljubniParametri) {`
 // implementacija te funkcije

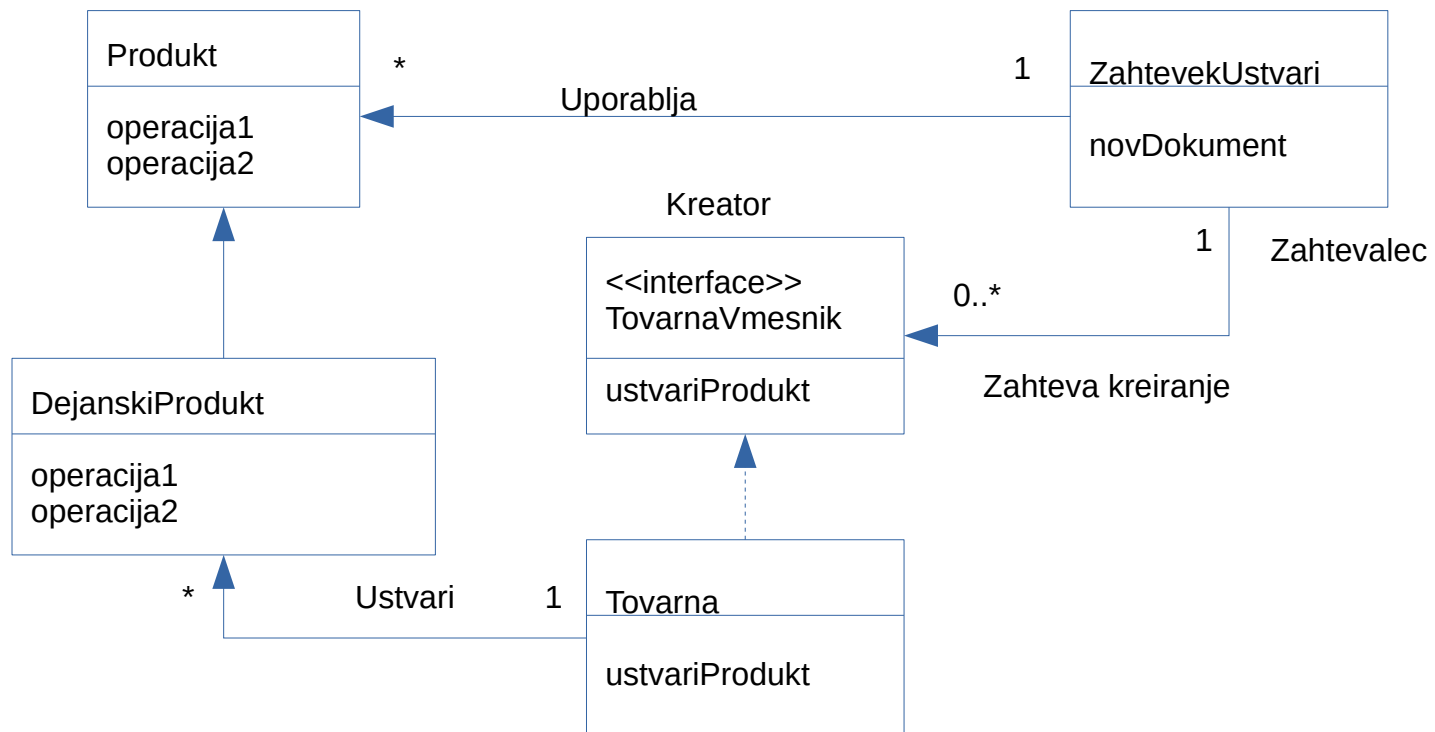
 }
 `public void nekaSuperFunkcija(String poljubniParametri) {`
 ..
 }

}



UML - Unified Modeling Language

Poenostavljen grafični princip za prikaz skupine objektov ter relacij med njimi.



Kaj je funkcija vzorcev

Preizkušeni recepti reševanja programerskih izzivov, ki skrajšajo razvojni čas na podoben način, kot to delajo programska ogrodja in knjižnice (frameworks)

Z uporabo:

- Klasifikacije objektov
- Enkapsulacija (izolacija)
- Abstrakcija
- Dedovanje
- Polimorfizem
- Modularnost
- Introspekcije
- Odvisnost
- Dinamičnega povezovanja
- Zamenljivosti
- ...

Omogočajo:

- Hitrejši razvoj
- Boljši nadzor nad deli kode
- Ločitev poslovne logike (business logic) od prezentacijske ter podatkov
- Dinamičnost
- Nadgradljivost
- Modularnost
- Varnost
- ...



Širši pregled in 12 uporabnih vzorcev z uporabo v znanih primerih



Osnovna delitev funkcionalnosti vzorcev

Osnovni tipi programerskih izzivov, ki jih rešujejo vzorci:

- Kreacijski (ustvarjalni) vzorci (creational patterns)
- Razdelitveni (partitional patterns)
- Strukturni (structural patterns)
- Značajski (Behavioral patterns)
- Vzporedenjski (concurrency patterns)
- Prezentacijski (npr.MVC)
- Bazni (Database)
- Podjetniški in taki za poslovno logiko (business logic patterns)



Nekaj osnovnih vzorcev:

Kreacijski (ustvarjalni) vzorci (Creational patterns):

- **Singleton** (1+)
- **Factory Method** (3+)
- **Abstract Factory**
- **Builder**
- **Prototype** (JavaScript)
- **Object Pool**

Strukturni vzorci (Structural patterns):

- **Adapter**
- **Iterator**
- **Bridge**
- **Facade** (7)
- **Decorator** (6+)
- **Virtual Proxy**
- **Cache Management**



Še nekaj osnovnih vzorcev:

Značajski vzorci (Behavioral patterns):

- **Command**
- Chain of Responsibility
- **Interpreter**
- Command
- **Mediator**
- **Observer** (8+)
- State
- **Strategy** (10)
- **Template Method** (12+)
- **Visitor** (9)

Vzporednostni vzorci (Concurrency patterns):

- **Single Threaded Execution**
- **Lock Object**
- Guarded Suspension
- Balking
- **Scheduler**
- Read/Write Lock
- Double Buffer
- Asynchronous Processing (AsyncTask)
- Looper
- Hammer framework



Razdelitveni (partitional):

- **Composite** (4+)
- **Filter** (5+)
- Read-only

Še nekaj povsem temeljnih vzorcev:

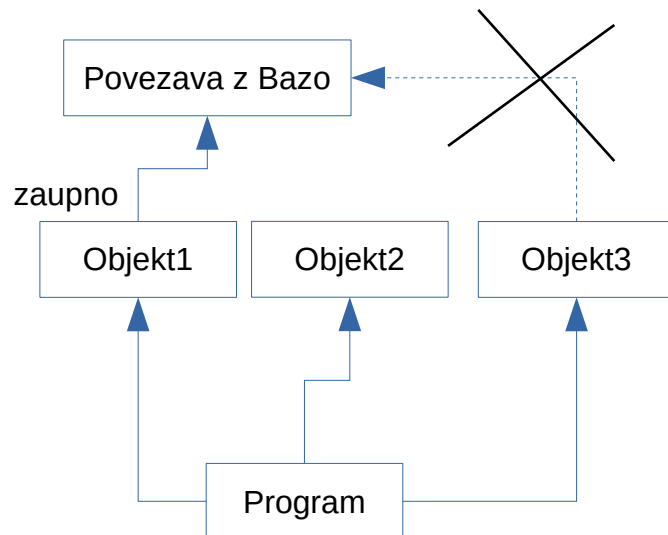
- **Delegation** (2+)
- Interface
- **Abstract Superclass**
- Interface in Abstract Class
- Immutable
- Marker Interface
- Proxy



1.Singleton (edinstveni)

Izziv:

V **Objektu1** uporabljamo znotraj privatne procedure **povezavo z bazo**, da lahko z njo izvedemo neko poizvedbo (query). Povezavo bi želeli uporabljati tudi v **Objekti3** in je **ne želimo vzpostavljati ponovno** (časovno zahtevna operacija).



Hkrati je povezava varnostno kritična operacija in je ne želimo izpostavljati globalno (recimo Objektu2).

Idealno bi bilo, če bi lahko uporabili isto instanco povezave (že vzpostavljene).

1. Singleton (edinstveni) rešitev z vzorcem:

Singleton je izkorišča javno statično proceduro znotraj katere kreira edinstveno instanco objekta. ki znotraj

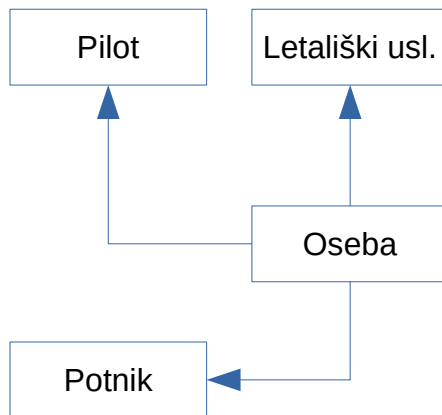
```
class SamostojenObjekt{  
    private mojaInstanca = SamostojenObjekt();  
  
    public static SamostojenObjekt getInstance(){  
        if(this.mojaInstanca == null){  
            this.mojaInstanca = new SamostojenObjekt();  
        }  
        return this.mojaInstanca;  
    }  
}
```



2. Delegation (prenašalec ali delagat)

Izziv:

Rešuje težave klasičnega dedovanja, ko postane dedovanje neobvladljivo zaradi količine klasov, ki imajo nekatere podobne lastnosti a so po funkcionalnosti precej drugačne.

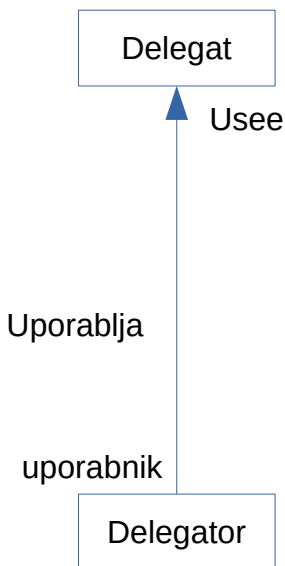


Primer potnikov na letalu, ki imajo povsem različne kompetence a potujejo vsi na istem letu kot osebe včasih potniki.

2. Delegation (prenašalec ali delagat)

rešitev z vzorcem:

Delagator razširi lastnosti objekta s tem, da ima lastnosti osnovnega objekta z instanco osnovnega objekta (delegat) in klicem teh lastnosti.



Primer potnikov na letalu, ki imajo povsem različne kompetence a potujejo vsi na istem letu kot osebe včasih potniki.

Delegiranje je sicer manj strukturirano kot dedovanje...



2. Delegation (prenašalec ali delagat)

primer kode 1del:

```
public class Avto{
```

- ```
private IAvtoUpgrade lastnosti = new AvtoKlasik();
public void posodobiLastnost(IAvtoUpgrade novaLastnost) {
 this.lastnosti = novaLastnost;
}
public void nekaLastnost() {
 this.lastnosti.nekaLastnost();
}
....
```

```
public interface IAvtoUpgrade{
```

```
 public void nekaLastnost();
```

```
}
```



## 2. Delegation (prenašalec ali delagat)

### primer kode 2del:

```
class AvtoKlasik implements IAvtoUpgrade{
 public void nekaLastnost(){
 System.out.println("Funkcije klasičnega paketa");
 }...
}
```

```
class SportPaket implements IAvtoUpgrade{
 public void nekaLastnost(){
 System.out.println("Funkcije Športnega paketa");
 }...
}
```

```
public static void main(String[] args) throws IOException {
 Avto clio = new Avto();
 clio.nekaLastnost();

 // nadgradimo avto za nabavo športnega paketa
 IAvtoUpgrade sportniPaket = new SportniPaket();
 clio.posodobiLastnost(sportniPaket);
 clio.nekaLastnost();
}
```



## 2. Delegation (prenašalec ali delagat)

primer kode 1del:

```
public class Avto{
```

- ```
private IAvtoUpgrade lastnosti = new AvtoKlasik();  
public void posodobiLastnost(IAvtoUpgrade novaLastnost) {  
    this.lastnosti = novaLastnost;  
}  
public void nekaLastnost() {  
    this.lastnosti.nekaLastnost();  
}  
....
```

```
public interface IAvtoUpgrade{
```

```
    public void nekaLastnost();
```

```
}
```

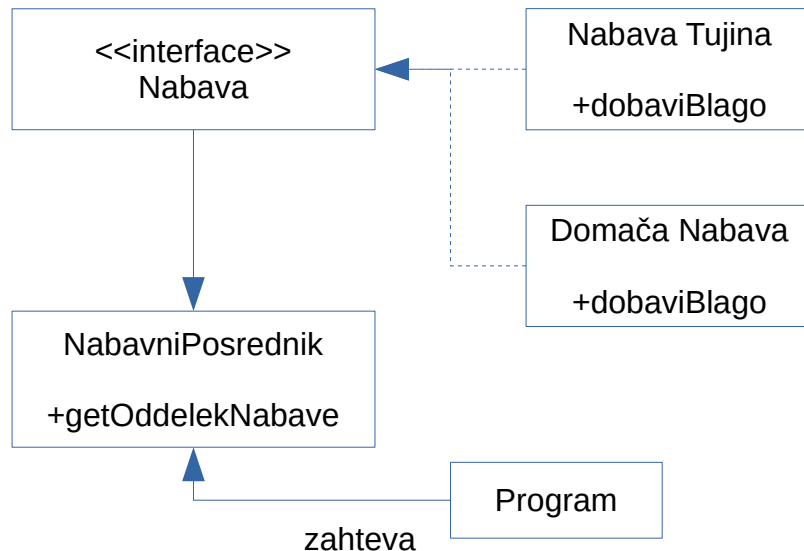


3.Factory method (tovarna)

Izziv:

Potrebujemo objekt, ki se dinamično povezuje naprej glede na vhodne parametre.

Primer je povezava do baze, ki se glede na parameter type poveže enkrat na eno od baz: MySQL, Oracle, Postgre, MongoDB...



Sama povezava je enostavna a so funkcionalnosti baz toliko različne, da potrebujemo različne načine za dostop do podatkov v nadaljevanju....



3.Factory method (tovarna)

primer kode 1del:

```
public interface Nabava {  
    public void dobaviBlago();  
}
```

```
public class DomacaNabava implements Nabava {  
  
    @Override  
    public void dobaviBlago() {  
        /// funkcije domače dobave  
    }  
}
```

```
public class NabavaTujina implements Nabava {  
  
    @Override  
    public void dobaviBlago() {  
        /// funkcije dobave iz tujine  
    }  
}
```



3. Factory method (tovarna)

primer kode 2del:

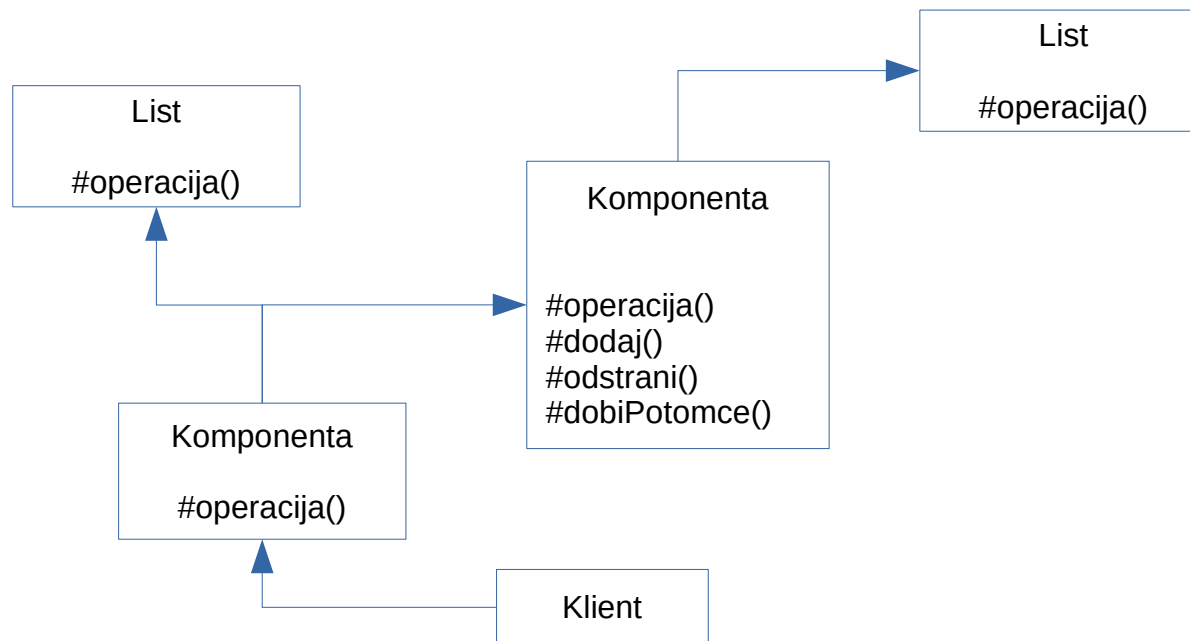
```
class NabavniPosrednik {  
    // tovarniška metoda  
    public Nabava getOddelekNabave(String tip) {  
  
        if(tip.equals("uvoz")) {  
            return new NabavaTujina();  
        } else {  
            return new DomacaNabava();  
        }  
    }  
}  
  
public static void main(String[] args) {  
  
    NabavniPosrednik poisciOddelek = new NabavniPosrednik();  
    // kupujemo domač izdelek  
    Nabava izdelek1 = poisciOddelek.getOddelekNabave("domace");  
    izdelek1.dobaviBlago();  
  
    // kupujemo izdelek iz tujine  
    Nabava izdelek2 = poisciOddelek.getOddelekNabave("uvoz");  
    izdelek2.dobaviBlago();  
}  
}
```



4. Composite Design pattern (mešanica)

Izziv:

Vzorec omogoča podobno obravnavo objektov, grupe objektov in njihovih delov na podoben način. Omogoča postavitev objektov v drevesno strukturo. Recimo, če želimo izdelati hirarhično strukturo oddelkov v podjetju, ki zahteva drevesno



5.Filter Pattern

Izziv + prvi del kode:

Filter omogoča enostavno filtriranje seznamov (List) glede na različne kriterije. Uporaba je primerna za seznam nepremičnin, mi si bomo ogleali filtrirane sezname bivših in sedanjih uslužbencev glede na status in spol.

```
// predpišemo metodo filtra
interface Kriterij {
    public List<Usluzbenec> ustrezaKriteriju(List<Usluzbenec> oseba);
}

// ustvarimo ustrezen filter
class KriterijMoski implements Kriterij {
    @Override
    public List<Usluzbenec> ustrezaKriteriju(List<Usluzbenec> osebe) {

        List<Usluzbenec> moskeOsebe = new ArrayList<Usluzbenec>();
        for (Usluzbenec oseba : osebe) {
            if (oseba.getSpol().equalsIgnoreCase("Moski")) {
                moskeOsebe.add(oseba);
            }
        }
        return moskeOsebe;
    }
}
```



5. Filter Pattern

drugi del kode:

```
class Usluzbenec {
    private String ime;
    private String spol;
    private String upokojenStatus;

    public Usluzbenec(String ime, String spol, String r) {
        this.ime = ime;
        this.spol = spol;
        this.upokojenStatus = r;
    }
    // ....
}

class DodajKriterij implements Kriterij {

    private Kriterij kriterij;
    private Kriterij drugKriterij;

    public DodajKriterij(Kriterij enKriterij, Kriterij drugKriterij) {
        this.kriterij = enKriterij;
        this.drugKriterij = drugKriterij;
    }
    @Override
    public List<Usluzbenec> ustrezaKriteriju(List<Usluzbenec> osebe) {
        List<Usluzbenec> prviKriterijOsebe = kriterij.ubrezaKriteriju(osebe);
        return drugKriterij.ubrezaKriteriju(prviKriterijOsebe);
    }
}
```



5.Filter Pattern

uporaba kode:

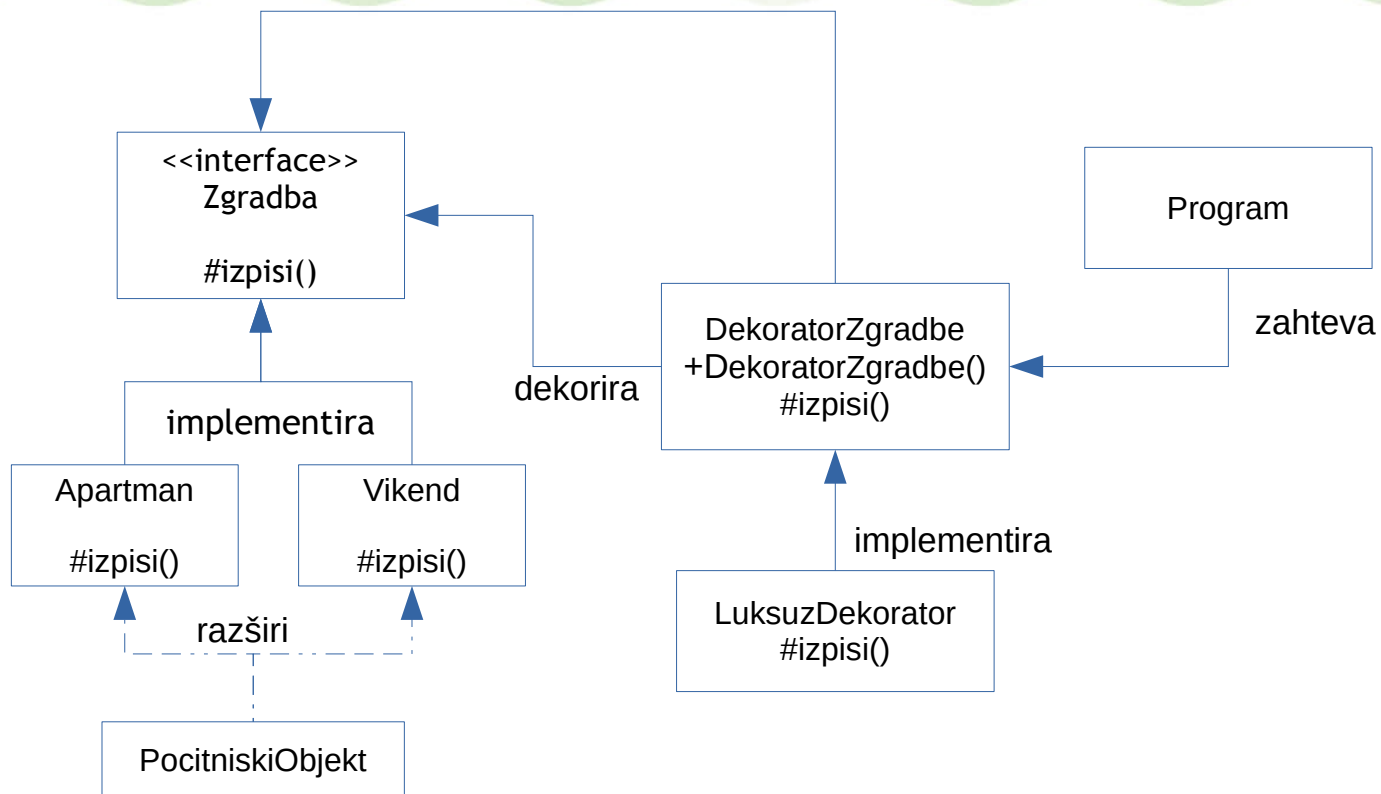
```
public static void main(String[] args) {  
    List<Usluzbenec> osebe = new ArrayList<Usluzbenec>();  
  
    osebe.add(new Usluzbenec("Tone", "Moski", "DA"));  
    osebe.add(new Usluzbenec("Janez", "Moski", "NE"));  
    osebe.add(new Usluzbenec("Ana", "Zenska", "NE"));  
    osebe.add(new Usluzbenec("Kristina", "Zenska", "DA"));  
    osebe.add(new Usluzbenec("Marko", "Moski", "NE"));  
    osebe.add(new Usluzbenec("Brane", "Moski", "DA"));  
  
    Kriterij moski = new KriterijMoski();  
    Kriterij zenske = new KriterijZenske();  
    Kriterij upokojenci = new KriterijUpokojenec();  
    Kriterij upokojeniMoski = new DodajKriterij( upokojenci, moski);  
    Kriterij upokojenAliZenska= new AliKriterij( upokojenci, zenske);  
  
    System.out.println("Moški: ");  
    izpisiOsebe(moski.ustrezaKriteriju(osebe));  
    System.out.println("Ženske: ");  
    izpisiOsebe(zenske.ustrezaKriteriju(osebe));  
    System.out.println("Upokojeni moški: ");  
    izpisiOsebe( upokojeniMoski.ustrezaKriteriju(osebe));  
}  
  
public static void izpisiOsebe(List<Usluzbenec> osebe) {  
    for (Usluzbenec oseba : osebe) {  
        System.out.println(oseba);  
    }  
}
```



6.Decorator

Izziv in UML rešitve:

Dekorator je oblika vzorca , ki »okrasi« objekt z novimi lastnostmi. Primer počitniški objekt, ki je lahko apartman ali vikend, a ga dekoriramo z lastnosmi luksuzne vile.



6.Decorator rešitev:

```
public interface Zgradba {  
    void izpisi();  
}
```

```
public class Apartman extends PocitiniskiObjekt implements Zgradba {  
    @Override  
    public void izpisi() {  
        System.out.println("Zgradba: Apartman");  
    }  
}
```

```
public abstract class DekoratorZgradbe implements Zgradba {  
    protected Zgradba dekoriranaZgradba;  
  
    public DekoratorZgradbe(Zgradba dekoriranaZgradba){  
        this.dekoriranaZgradba = dekoriranaZgradba;  
    }  
  
    public void izpisi(){  
        dekoriranaZgradba.izpisi();  
    }  
}
```



6.Decorator rešitev in uporaba:

```
public class LuksuzDecorator extends DekoratorZgradbe {  
  
    public LuksuzDecorator(Zgradba dekoriranaZgradba) {  
        super(dekoriranaZgradba);  
    }  
  
    @Override  
    public void izpisi() {  
        dekoriranaZgradba.izpisi();  
        setVilla(dekoriranaZgradba);  
    }  
  
    private void setVilla(Zgradba dekoriranaZgradba){  
        System.out.println("Objekt je: Villa");  
    }  
}
```

/// uporaba

```
Zgradba appartma1= new Apartman();  
Zgradba vikend1 = new Vikend();  
Zgradba luksuznaVila = new LuksuzDecorator(new Vikend());  
appartma1.izpisi();
```



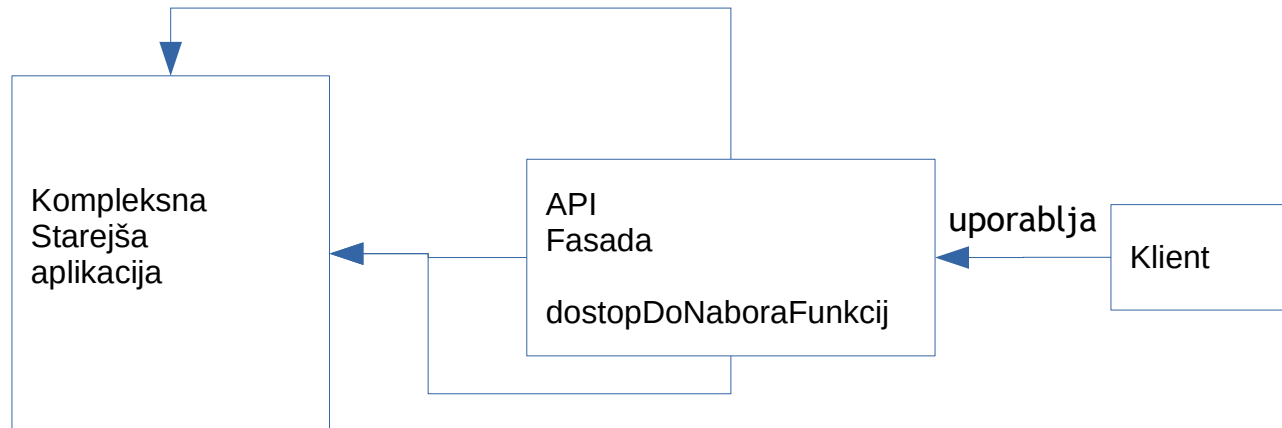
7.Facade (fasada)

Izziv:

Podobno, kot Dekorator dodaja lastnosti objekta, jih fasada zapakira v nov vmesnik (enkapsulira).

Uporablja se lahko za:

- izdelavo univerzalnega app-ija za dostop do kompleksnejših sistemov,
- izdelavo varnostega ovoja s podobno funkcijo, kot jo izvajajo vse popularnejši Web Application Firewall

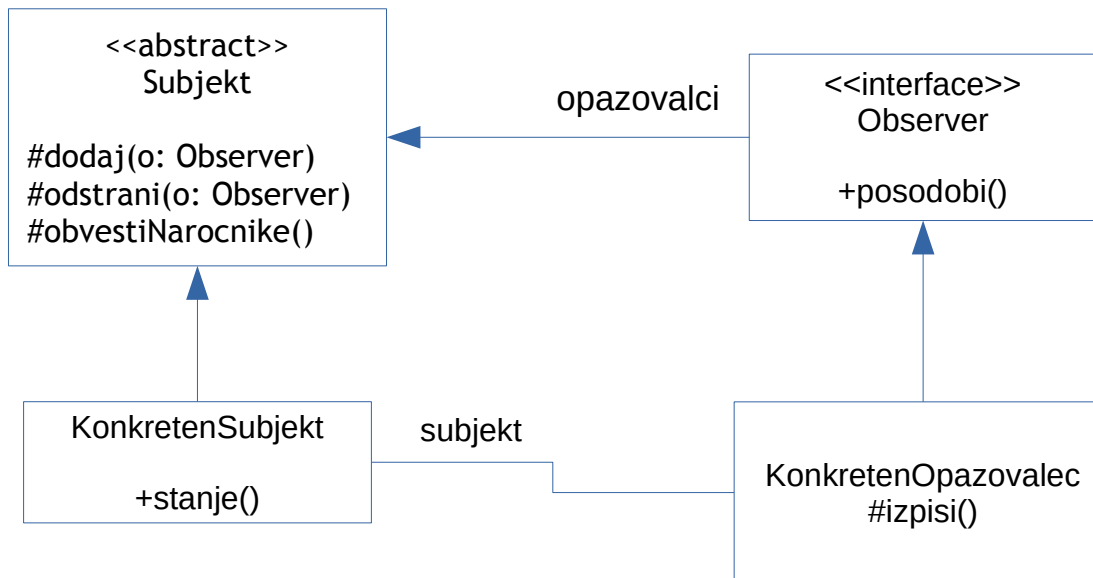


8. Observer pattern (opazovalec)

Izziv:

Zelo poznan in široko uporaben ter dobro dokumentiran značajski vzorec. Vzorec vzpostavlja komunikacijo med dvema objektoma: **opazovalec** in **opazovanec**. **Opazovanec obvešča opazovalce** o dogodku ali spremenjenem stanju.

Opazovalce dinamično dodajamo in odstranjujemo z opazovanja.



8.Observer pattern (opazovalec)

Implementacija kode:

```
public interface Observer{  
    public void posodobi(Sporocilo m);  
}
```

```
public interface Subjekt {  
    public void dodaj(Observer o);  
    public void odstrani(Observer o);  
    public void obvestiNarocnike(Sporocilo m);  
}
```

```
public class Sporocilo {  
    final String vsebinaSporocila;  
  
    public Sporocilo (String m) {  
        this.vsebinaSporocila = m;  
    }  
  
    public String getVsebinaSporocila() {  
        return this.vsebinaSporocila;  
    }  
}
```



8.Observer pattern (opazovalec)

Implementacija kode 2:

```
public class NarocnikEna implements Observer {  
    @Override  
    public void posodobi(Sporocilo m) {  
        System.out.println("NarocnikEna :: " + m.getVsebinaSporocila());  
    }  
}
```

```
public class Obvescevalec implements Subjekt {  
  
    private List<Observer> observers = new ArrayList<>();  
    @Override  
    public void dodaj(Observer o) {  
        observers.add(o);  
    }  
  
    @Override  
    public void odstrani(Observer o) {  
        observers.remove(o);  
    }  
  
    @Override  
    public void obvestiNarocnike(Sporocilo m) {  
        for(Observer o: observers) {  
            o.posodobi(m);  
        }  
    }  
}
```



8.Observer pattern (opazovalec)

Uporaba:

```
NarocnikEna n1 = new NarocnikEna();  
NarocnikDva n2 = new NarocnikDva();  
NarocnikTri n3 = new NarocnikTri();
```

```
//MessagePublisher  
Obvescevalec p = new Obvescevalec();
```

```
p.dodaj(n1);  
p.dodaj(n2);
```

```
//n1 in n2 bosta prejela posodobitev  
p.obvestiNarocnike(new Sporocilo("Prvo sporočilo"));
```

```
System.out.println("Odstranim naročnika Ena in dodam Tri");  
p.odstrani(n1);  
p.dodaj(n3);
```

```
//n2 in n3 bosta prejela posodobitev  
p.obvestiNarocnike(new Sporocilo("Drugo sporočilo"));
```



9. Visitor pattern (obiskovalec)

Izziv:

Če Observer obvešča druge objekte o svojih spremembah pa visitor lahko objekt obišče (dejansko ga objektu pripnemo)

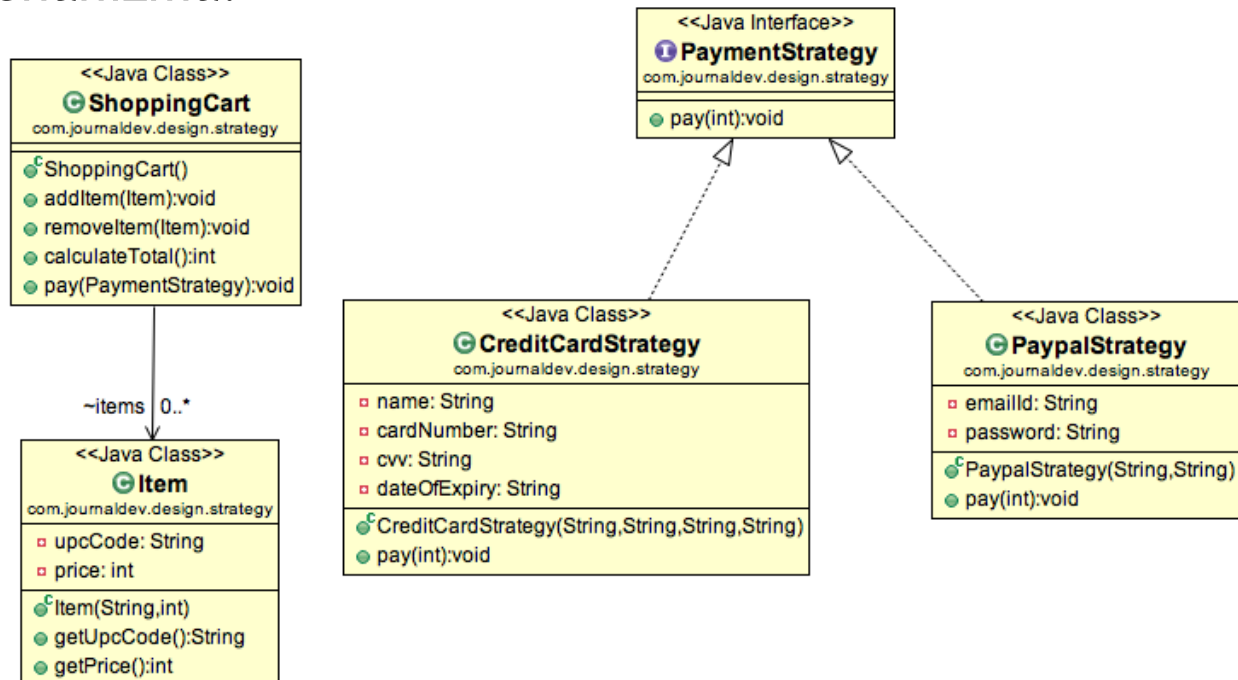


10.Strategy pattern (strategija)

Izziv:

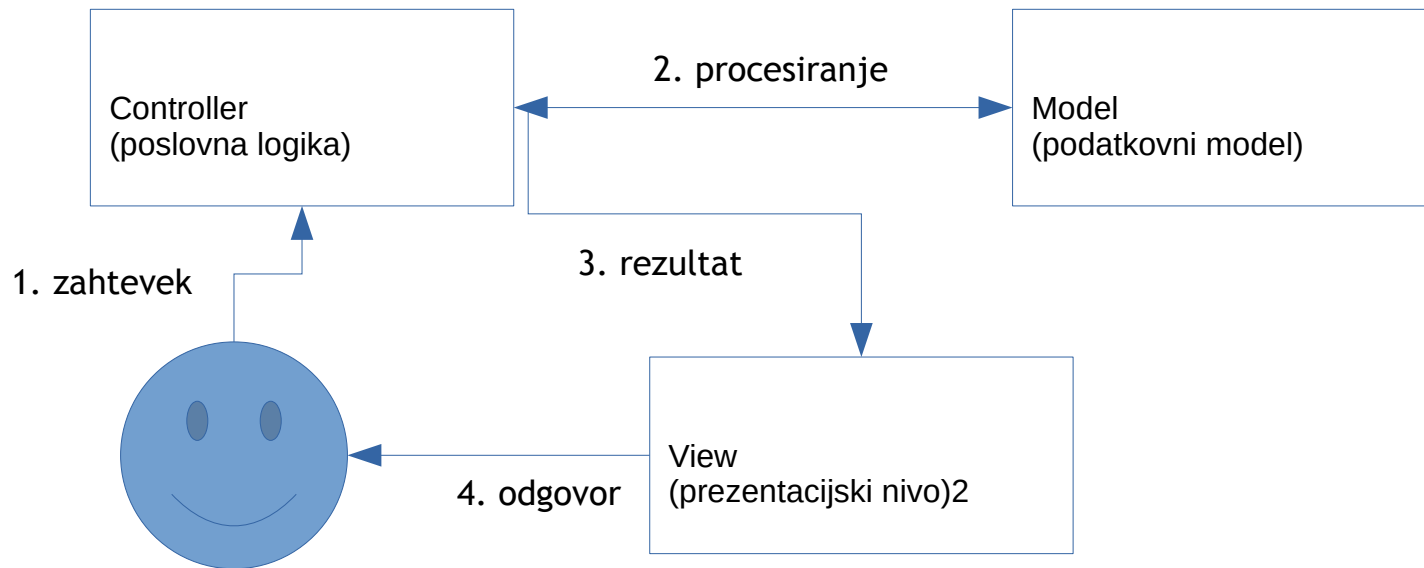
Še en značilen značajski vzorec je »strateški vzorec«, ki omogoča implementacijo različnih strategij glede na vhodne parametre.

Spodaj je kratek UML primer strategije plačilnega mehanizma:



11.MVC pattern

Splošno poznan je tudi MVC model (Model View Controler), ki omogoča ločitev prezentacijskega nivoja (template za prikaz -> view), podatkovnega modela (model) in poslovne logike, ki jo v tem modelu prevzema Controller.



12.Template Method 1. del

Kadar imamo standarden sistem postopkov, jih lahko zapakiramo...

```
public class TemplateGof {  
  
    public static abstract class AbstractResourceManipulatorTemplate {  
        protected Resource resource;  
  
        private void openResource() {  
            resource = new Resource();  
        }  
  
        protected abstract void doSomethingWithResource();  
  
        private void closeResource() {  
            resource.dispose();  
            resource = null;  
        }  
  
        public void execute() {  
            openResource();  
            try {  
                doSomethingWithResource();  
            } finally {  
                closeResource();  
            }  
        }  
    }  
}
```



12.Template Method 2.del

```
public static class ResourceUser extends AbstractResourceManipulatorTemplate {  
    @Override  
    protected void doSomethingWithResource() {  
        resource.useResource();  
    }  
}  
  
public static class ResourceEmployer extends AbstractResourceManipulatorTemplate {  
    @Override  
    protected void doSomethingWithResource() {  
        resource.employResource();  
    }  
}  
  
public static void main( String[] args ) {  
    new ResourceUser().execute();  
    new ResourceEmployer().execute();  
}
```



Kritika

Čeprav najdemo danes vzorce v mnogoterih aplikacijah, frameworkih in so v splošnem precej uporabni, pa se ta pristop tudi precej kritizira in če navedemo samo nekaj razlogov:

- **Neberljivost** – nepoznavalcem je koda zaradi visoke stopnje abstrakcije precej neberljiva
- **Paternitis** – pretirana uporaba vzorcev vodi v posebno vrsto obsedenosti, preobilje (redundency)
- Podobnost posameznih vzorcev – znanih vzorcev je danes že ogromno in se mnogokrat razlikujejo le v nijansah
- Oblikovanje vzorcev ti sicer da idejo a ne rešitve.
- Zaradi hitrih sprememb v industriji, **zahteva razvoj hitrejšre rešitve**
- **Drago vzdrževanje** zaradi prve alineje
- Brisanje starih rešitev s kompleksnimi novimi **ni lahka in cenena rešitev**
- ...



Designing a software is basically an art. And there is no definition or criteria for best art.

Ena od izjav kritikov iz knjige: Java Design Patterns





Vprašanja?





Hvala lepa!

*Vsem želim uspešno programiranje
ter odlično zaključeno izpitno obdobje.*

