



Programare orientata pe obiecte

- suport de curs -

Dobrovat Anca - Madalina

An universitar 2019 – 2020

Semestrul I

Seria 25

Curs 12

18/12/2019



Agenda cursului

Șabloane de proiectare (Design Patterns)

1. Definiție și clasificare.
2. Exemple de șabloane de proiectare (Singleton, Abstract Object Factory, Observer).

Obs: Prezentare bazata pe GoF

(*Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Jonson si John Vlissides – Design Patterns, Elements of Reusable Object-Oriented Software (cunoscuta si sub numele “Gang of Four”), 1994*)



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Principiile proiectarii de clase

- principiul inchis-deschis
- principiul substituirii
- principiul de inversare a dependentelor
- sabloane de proiectare (software design patterns)
 - clase cu o singura instanta (Singleton)
 - fabrica de obiecte (Abstract Object Factory)



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Principiile proiectarii de clase

Principiul “inchis-deschis”

“Entitatile software (module, clase, functii etc.) trebuie sa fie deschise la extensii si inchise la modificare” (Bertrand Meyer, 1988).

“deschis la extensii” = comportarea modulului poate fi extinsa pentru a satisface noile cerinte.

“inchis la modificare” = nu este permisa modificarea codului sursa.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Principiile proiectarii de clase

Principiul substituirii

Funcțiile care utilizează pointeri sau referințe la clasa de bază trebuie să fie apte să utilizeze obiecte ale claselor derivate fără să le cunoască.

Principiul de inversare a dependentelor

A. “Modulele de nivel înalt nu trebuie să depindă de modulele de nivel jos. Amândouă trebuie să depindă de abstracții.”

B. “Abstracțiile nu trebuie să depindă de detalii. Detaliile trebuie să depindă de abstracții.”

- programele OO bine proiectate inversează dependența structurală de la metoda procedurală tradițională
- metoda procedurală: o procedură de nivel înalt apelează o procedură de nivel jos, deci depinde de ea



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Definitie si clasificare

Un sablon de proiectare descrie:

- o problema care se intalneste in mod repetat in proiectarea programelor;
- si solutia generala pentru problema respectiva.

Un sablon reprezintă o soluție comună a unei probleme într-un anumit context.

Solutia este exprimata folosind clase si obiecte.

Atat descrierea problemei cat si a solutiei sunt abstracte astfel incat sa poata fi folosite in multe situatii diferite.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Definitie si clasificare

Daca incercam sa aplicam principiile descrise mai sus pentru a crea arhitecturi OO, vom constata ca vom ajunge repetat la aceleasi structuri. Aceste structuri de proiectare si arhitectura repetabile sunt cunoscute sub numele de **sabloane de proiectare (design patterns)**.

Un **sablon de proiectare** descrie

- o problema care se intalneste in mod repetat in proiectarea programelor
- si solutia generala pentru problema respectiva, astfel incat sa poata fi utilizata oricand dar nu in acelasi mod de fiecare data.

Solutia este exprimata folosind **clase** si **obiecte**. Atat descrierea problemei cat si a solutiei sunt abstracte astfel incat sa poata fi folosite in multe situatii diferite.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Definitie si clasificare

Clasificarea șabloanelor după scop:

- **creaționale** (creational patterns) privesc modul de creare al obiectelor.
- **structurale** (structural patterns) se referă la compoziția claselor sau al obiectelor.
- **comportamentale** (behavioral patterns) caracterizează modul în care obiectele și clasele interacționează și își distribuie responsabilitățile.

Clasificarea șabloanelor după domeniu de aplicare:

- **sabloanele claselor** se referă la relații dintre clase, relații stabilite prin moștenire și care sunt statice (fixate la compilare).
- **sabloanele obiectelor** se referă la relațiile dintre obiecte, relații care au un caracter dinamic .



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Definitie si clasificare

In general, un sablon are 4 elemente esentiale:

1. **nume**
2. **descrierea problemei.** (contextul in care apare, cand trebuie aplicat sablonul).
3. **descrierea solutiei.** (elementele care compun proiectul, relatiile dintre ele, responsabilitatile si colaborarile).
4. **consecintele si compromisuri** aplicarii sablonului.

Un sablon de proiectare descrie de asemenea problemele de implementare ale sablonului si un exemplu de implementare a sablonului in unul sau mai multe limbaje de programare.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Structura unui sablon

In cartea de referinta (GoF), descrierea unui sablon este alcatuita din urmatoarele sectiuni:

Numele sablonului si clasificarea.

Intentia: O scurta definitie care raspunde la urmatoarele intrebari:

Alte nume prin care este cunoscut, daca exista.

Motivatia. Este descris un scenariu care ilustreaza o problema de proiectare si cum este rezolvata problema de clasele si obiectele sablonului. Scenariul ajuta in intelegerea descrierii mai abstracte care urmeaza.

Aplicabilitatea. Sunt descrise situatiile in care poate fi aplicat sablonul si cum pot fi recunoscute aceste situatii.

Structura. Este reprezentata grafic prin diagrame de clase si de interactiune folosind o notatie cum ar fi UML.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Structura unui sablon

Participanti: clasele si obiectele care fac parte din sablonul de proiectare si responsabilitatile lor.

Colaborari: cum colaboreaza participantii pentru a-si indeplini responsabilitatile.

Consecinte: care sunt compromisurile si rezultatele utilizarii sablonului.

Implementare: Se precizeaza daca trebuie avute in vedere anumite tehnici de implementare si care sunt aspectele dependente de limbajul de implementare.

Exemplu de cod: Sunt date fragmente de cod care ilustreaza cum trebuie implementat sablonul in C++ sau Smalltalk.

Utilizari cunoscute: Sunt date exemple de sisteme reale in care se utilizeaza sablonul.

Sabloane corelate: Se specifica alte sabloane de proiectare corelate cu cel descris, care sunt diferentele, cu care alte sabloane ar trebui utilizat acesta.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Unele dintre sabloanele de proiectare cele mai folosite sunt descrise in cele ce urmeaza:

Abstract Server

Cand un client depinde direct de server, este incalcat principiul de inversare a dependentelor. Modificarile facute in server se vor propaga in client, iar clientul nu va fi capabil sa foloseasca alte servere similare cu acela pentru care a fost construit.

Situatia de mai sus se poate imbunatati prin inserarea unei interfete abstracte intre client si server,

Client -> Interfata <- Manager



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Adapter

Cand inserarea unei interfete abstracte nu este posibila deoarece serverul este produs de o alta companie (third party ISV) sau are foarte multe dependente de intrare care-l fac greu de modificat, se poate folosi un ADAPTER pentru a lega interfata abstracta de server.

Client -> Interfata <- Adapter -> Manager.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Singleton (clase cu o singura instanta)

Intenția

proiectarea unei clase cu un singur obiect (o singura instanță)

Motivație

Într-un sistem de operare:

- exista un sistem de fișiere

- exista un singur manager de ferestre

Aplicabilitate când trebuie să existe exact o instanta: clientii clasei trebuie sa aiba acces la instanta din orice punct bine definit.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Singleton (clase cu o singura instanta)

Consecințe

- acces controlat la instanta unica;
- reducerea spațiului de nume (eliminarea variab. globale);
- permite rafinarea operațiilor si reprezentării;
- permite un numar variabil de instanțe;
- mai flexibila decât operațiile la nivel de clasă (statice).



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Singleton (clase cu o singura instanta) - definitie cu referinte

```
class Singleton {  
public:  
    static Singleton & instance()    {    return uniqueInstance;    }  
    int getValue()    {    return data;    }  
    void setValue(int value)    {    data = value;    }  
  
private:  
    static Singleton uniqueInstance;  
    int data;  
    Singleton(int d):data(d)    {    }  
    Singleton & operator=(Singleton & ob);  
    Singleton(const Singleton & ob);  
};
```




Sabloane de proiectare (Design patterns)

Singleton (clase cu o singura instanta) - definitie cu pointeri

```
class Singleton {  
public:  
    static Singleton * instance()    {    if (!instance) return new Singleton();  
                                        return uniqueInstance;    }  
  
    int getValue()    {    return data;    }  
    void setValue(int value)    {    data = value;    }  
  
private:  
    static Singleton * uniqueInstance;  
    int data;  
    Singleton(int d):data(d)    {    }  
    Singleton & operator=(Singleton & ob);  
    Singleton(const Singleton & ob);  
};  
Singleton* Singleton::uniqueinstance = NULL;
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Singleton (clase cu o singura instanta)

```
class Singleton {  
    ...  
};  
  
Singleton Singleton::uniqueInstance(100);  
int main()  
{  
    Singleton & s1 = Singleton::instance();  
    cout << s1.getValue() << endl;  
    Singleton & s2 = Singleton::instance();  
    s2.setValue(9);  
    cout << s1.getValue() << endl;  
    return 0;  
}
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

In multe situatii, un element al proiectului (actor) trebuie sa efectueze o anumita actiune cand alt element (detector) descopera ca s-a produs un eveniment. Frecvent se doreste ca detectorul sa aiba cunostinta despre actor.

Numele: Observer

Intentia: Defineste o dependenta “unul la mai multi” intre obiecte, astfel incat atunci cand unul dintre obiecte isi schimba starea toate obiectele dependente sunt notificate si actualizate automat.

Alte nume prin care este cunoscut: Dependents, Publish-Subscribe.

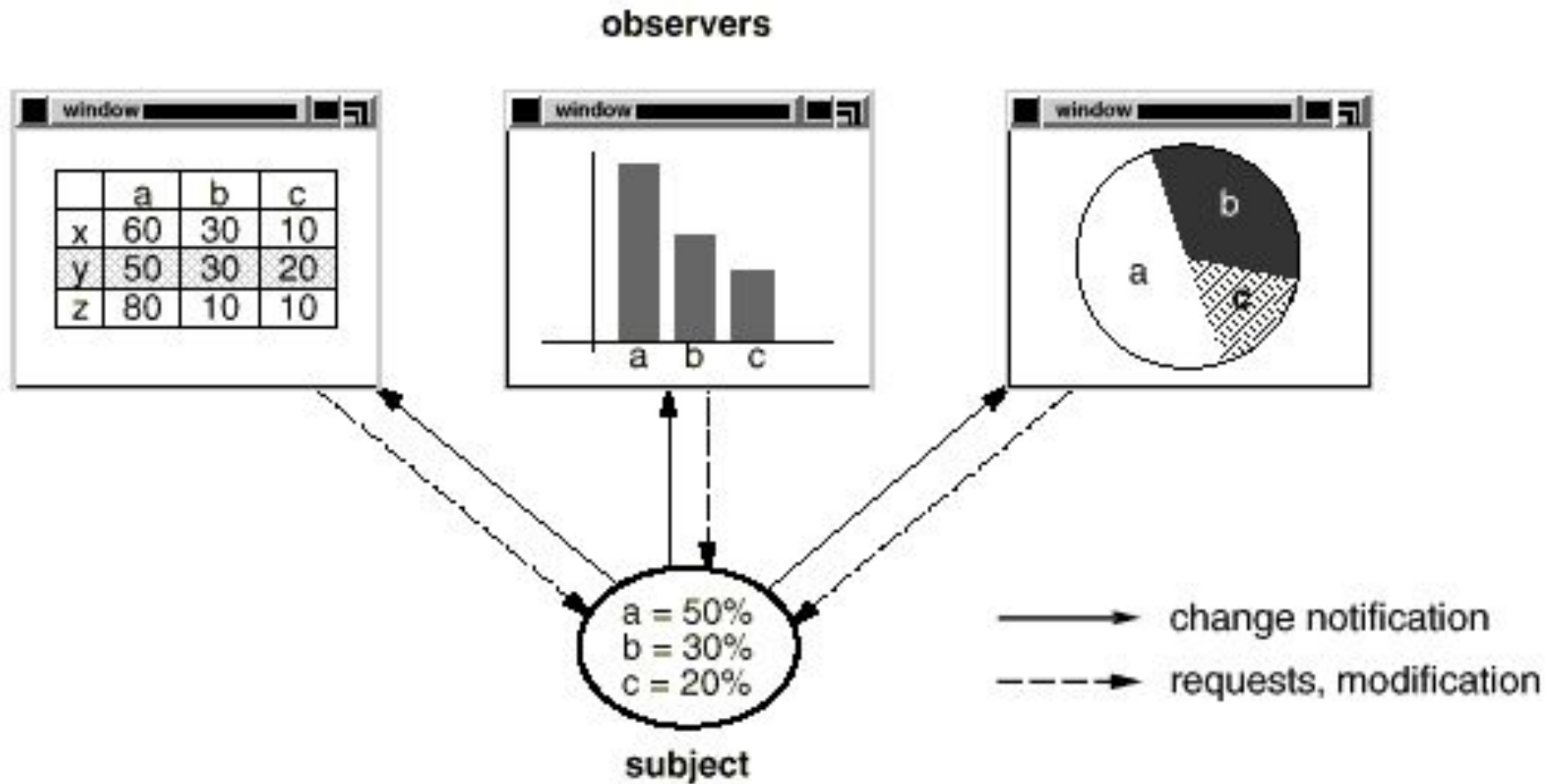
Motivatia descrie cum sa se stabileasca relatiile intre clase.

Obiectele cheie in acest sablon sunt **subiect** si **observator**. Un subiect poate avea orice numar de observatori dependenti. Toti observatorii sunt notificati ori de cate ori subiectul isi schimba starea. Ca raspuns la notificare, fiecare observator va interoga subiectul pentru a-si sincroniza starea cu starea subiectului.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

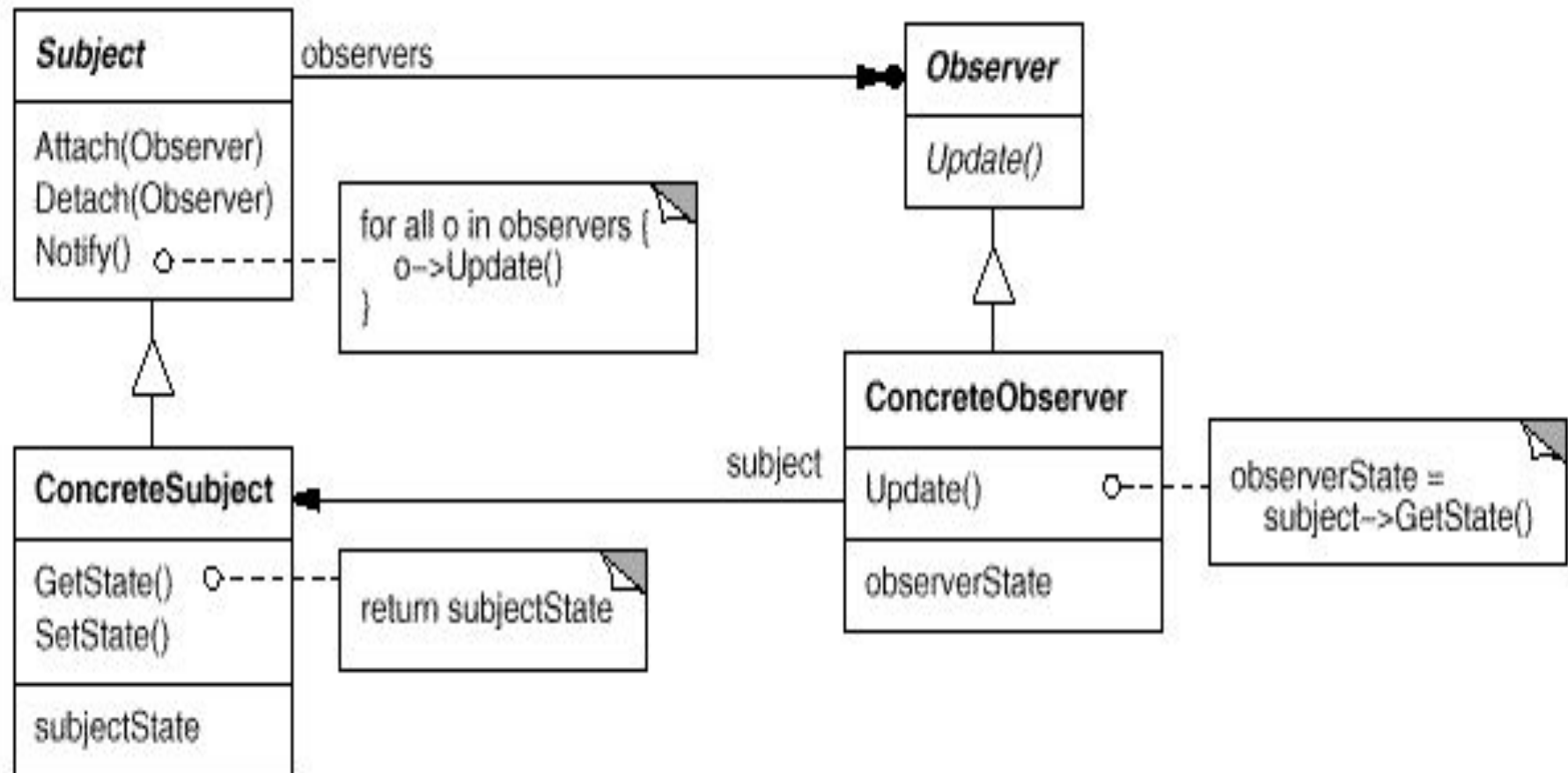




Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Structura





Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Aplicabilitatea

Sablonul poate fi utilizat in oricare dintre urmatoarele situatii:

Atunci cand o abstractie are doua aspecte, unul dependent de celalalt. Daca aceste aspecte sunt incapsulate in obiecte separate, ele pot fi reutilizate independent.

Atunci cand modificarea unui obiect necesita modificarea altor obiecte si nu se stie cate obiecte trebuie sa fie modificate.

Atunci cand un obiect trebuie sa notifice alte obiecte fara a face presupuneri despre cine sunt aceste obiecte, deci cand se doreste ca obiectele sa nu fie strans cuplate.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Participantii

Subject

Cunoaste observatorii sai.

Un obiect **Subject** poate fi observat de orice numar de obiecte **Observer**.

Furnizeaza o interfata pentru atasarea si detasarea obiectelor **Observer**.

Observer

Defineste o interfata pentru actualizarea obiectelor care trebuie sa fie notificate (anuntate) despre modificarile din subiect.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Participantii

ConcreteSubject

Memoreaza starea de interes pentru obiectele ConcreteObserver.
Trimite o notificare observatorilor sai atunci cand i se schimba starea.

ConcreteObserver

Mentine o referinta la un obiect ConcreteSubject.

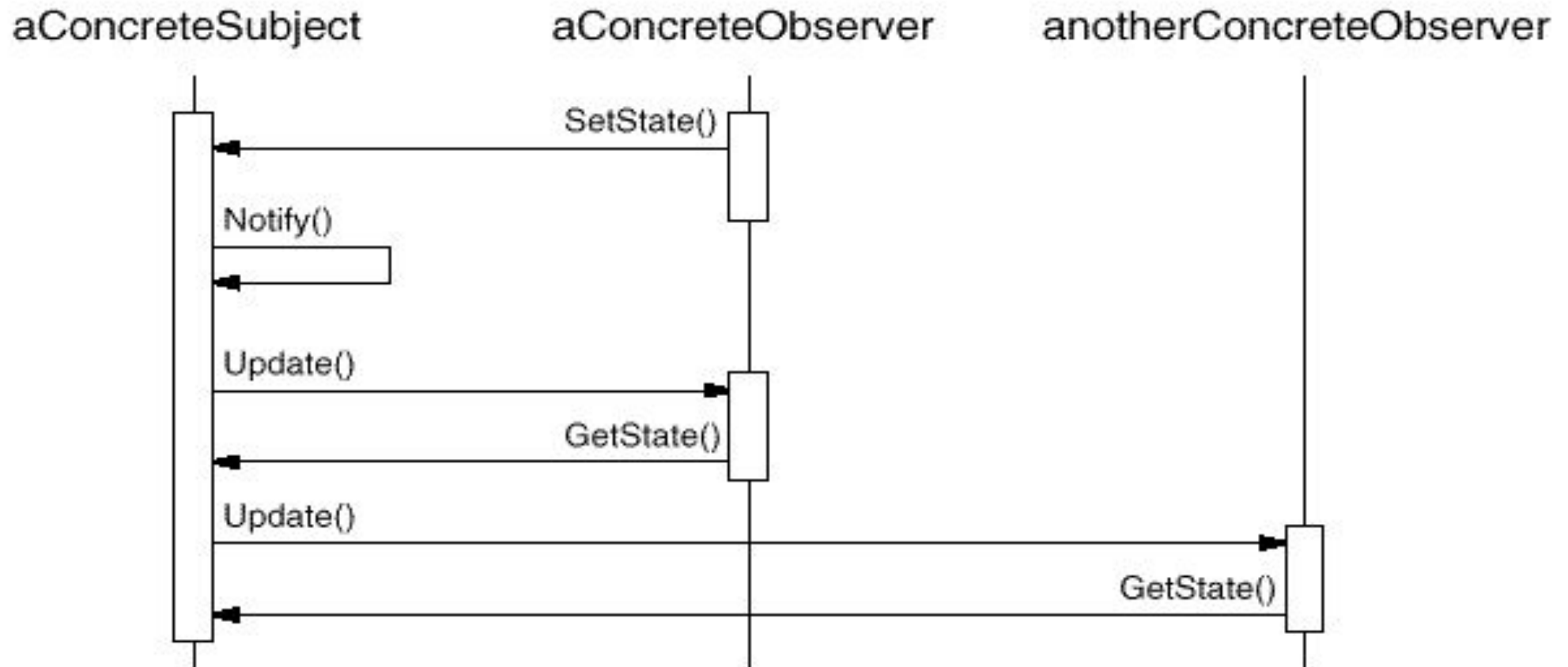
Memoreaza starea care trebuie sa ramana consistenta cu a subiectului.
Implementeaza interfata de actualizare a clasei Observer pentru a pastra starea sa consistenta cu a subiectului.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Colaborari





Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Exemplu de cod

Interfata **Observer** este definita printr-o clasa abstracta:

```
class Subject;  
  
class Observer {  
    public:  
        virtual ~Observer();  
        virtual void Update(Subject* theChangedSubject) = 0;  
    protected:  
        Observer();  
};
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Exemplu de cod

Interfata **Subject** este definita prin urmatoarea clasa:

```
class Subject {  
public:  
    virtual ~Subject();  
    virtual void Attach(Observer*);  
    virtual void Detach(Observer*);  
    virtual void Notify();  
protected:  
    Subject();  
private:  
    List<Observer*> *_observers;  
};
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

Exemplu de cod

Interfata **Subject** este definita prin urmatoarea clasa:

```
void Subject::Attach (Observer* o) {_observers->Append(o); }
```

```
void Subject::Detach (Observer* o) {_observers->Remove(o); }
```

```
void Subject::Notify () {  
    ListIterator<Observer*> i(_observers);  
    //construieste un iterator, i, pentru containerul _observers  
    for (i.First(); !i.IsDone(); i.Next()) {  
        i.CurrentItem()->Update(this);  
    }  
}
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

un subiect concret

```
class ClockTimer : public Subject {  
    public:  
    ClockTimer();  
    virtual int GetHour();  
    virtual int GetMinute();  
    virtual int GetSecond();  
    void Tick();  
};  
void ClockTimer::Tick () {  
    // update internal time-keeping state  
    // ...  
    Notify();  
}
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

un observator concret care mosteneste in plus o interfata grafica

```
class DigitalClock: public Widget, public Observer
{
public:
    DigitalClock(ClockTimer*);
    virtual ~DigitalClock();
    virtual void Update(Subject*);
    // overrides Observer operation
    virtual void Draw();
    // overrides Widget operation;
    // defines how to draw the digital clock
private:
    ClockTimer* _subject;
};
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

un observator concret care mosteneste in plus o interfata grafica

```
DigitalClock::DigitalClock (ClockTimer* s) {  
    _subject = s;  
    _subject->Attach(this); }
```

```
DigitalClock::~~DigitalClock () { _subject->Detach(this); }
```

```
void DigitalClock::Update (Subject* theChangedSubject) {  
    if (theChangedSubject == _subject) { Draw(); } }
```

```
void DigitalClock::Draw () { // get the new values from the subject  
    int hour = _subject->GetHour();  
    int minute = _subject->GetMinute();  
    // draw the digital clock  
}
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Observer

un alt observator

```
class AnalogClock : public Widget, public Observer {  
public:  
    AnalogClock(ClockTimer*);  
    virtual void Update(Subject*);  
    virtual void Draw();  
    // ...  
};
```

crearea unui AnalogClock si unui DigitalClock care arata acelasi timp:

```
ClockTimer* timer = new ClockTimer;  
AnalogClock* analogClock = new AnalogClock(timer);  
DigitalClock* digitalClock = new DigitalClock(timer);
```




Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

intentie

- de a furniza o interfata pentru crearea unei familii de obiecte intercorelate sau dependente fara a specifica clasa lor concreta.

aplicabilitate

- un sistem ar trebui sa fie independent de modul in care sunt create produsele, compuse sau reprezentate
- un sistem ar urma sa fie configurat cu familii multiple de produse
- o familie de obiecte intercorelate este proiectata pentru astfel ca obiectele sa fie utilizate impreuna
- vrei sa furniziei o biblioteca de produse ai vrei sa accesibila numai interfata, nu si implementarea.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

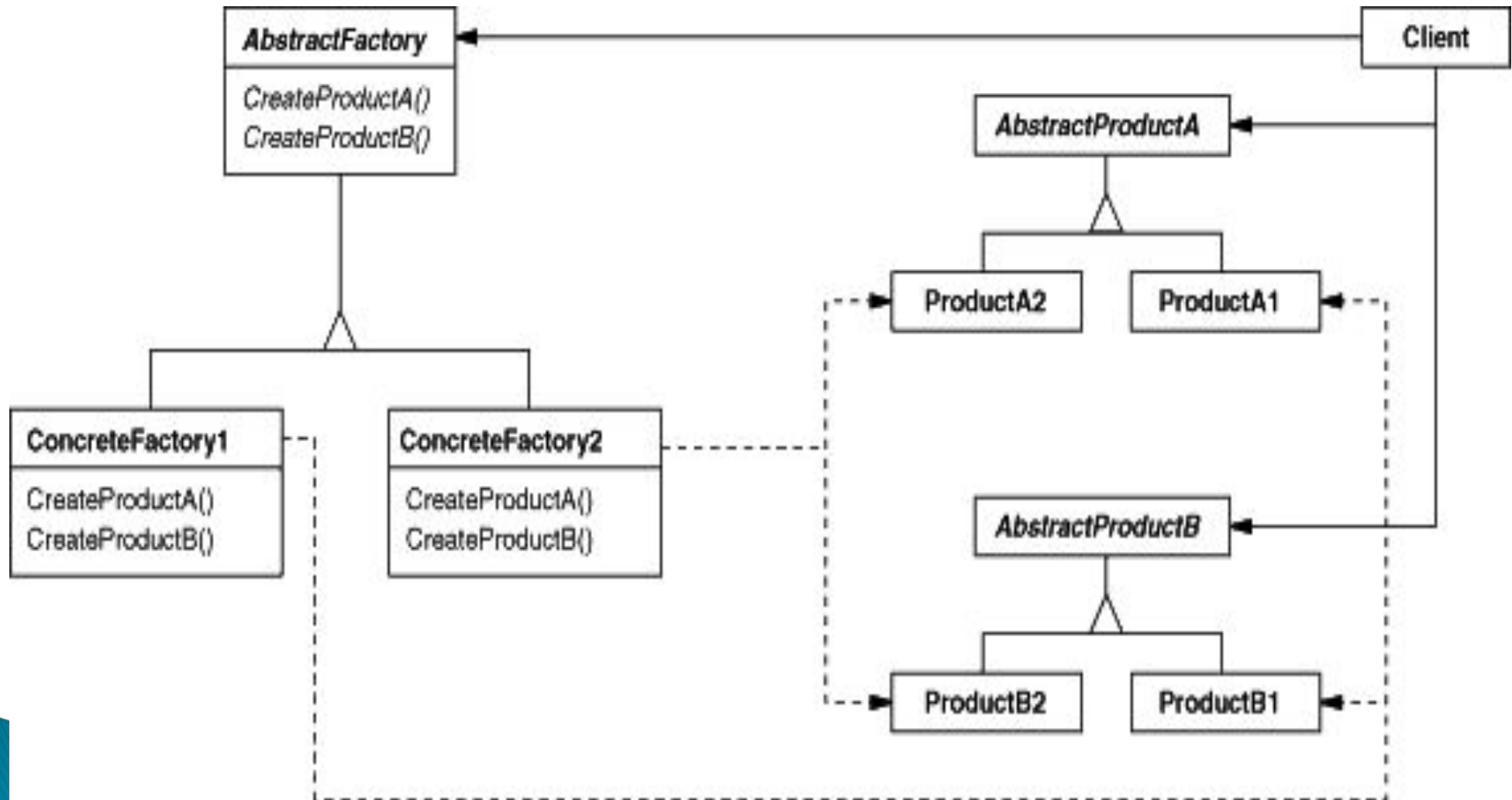
Abstract Object Factory motivatie

```
typedef enum {SEGMID = 1, CERCID} TipFig;  
  
void ContainerFig::incarca(std::ifstream& inp) {  
    while (inp) {  
        int tipFig; inp >> tipFig;  
        Figura* pfig;  
        switch (tipFig) {  
            case SEGMID: pfig = new Segment; break;  
            case CERCID: pfig = new Cerc; break; //...  
        }  
        pfig->citeste(inp);  
    }  
}
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory structura





Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

colaborari

- normal se creeaza o singura instanta

consecinte

- izoleaza clasele concrete
- simplifica schimbul familiei de produse
- promoveaza consistenta printre produse
- suporta noi timpul noi familii de produse usor
- respecta principiul deschis/inchis



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

implementare

o functie delegat (callback) este o functie care nu este invocata explicit de programator; responsabilitatea apelarii este delegata altei functii care primeste ca parametru adresa functiei delegat

Fabrica de obiecte utilizeaza functii delegat pentru crearea de obiecte: pentru fiecare tip este delegata functia carea creeaza obiecte de acel tip.



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

solutia

definim mai intai clasa de baza ca si clasa abstracta

```
class CFigure
{
public:
    virtual void print() const = 0;
    virtual void save( ofstream& outFile )
        const = 0;
    virtual void load( ifstream& inFile ) = 0;
};
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

solutia

definim apoi o fabrica de figuri, adica o clasa care sa gestioneze tipurile de figuri

- inregistreaza un nou tip de figura (apelata ori de cate ori se defineste o noua clasa derivata)
- eliminarea unui tip de figura inregistrat (stergerea unei clase derivate)
- crearea de figuri la nivel de implementare utilizam perechi (IdTipFig, PointerFunctieDeCreareDelegata)



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

solutia

```
class CAbstractFigFactory
{
public:
    typedef CFigure* ( *CreateFigureCallback )();
    bool RegisterFigure( int figureId, CreateFigureCallback CreateFn );
    bool UnregisterFigure( int figureId );
    CFigure* CreateFigure( int figureId );
private:
    typedef map<int, CreateFigureCallback>
    CallbackMap;
    CallbackMap callbacks_;
};
```




Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

solutia

```
class CFigFactory : public CAbstractFigFactory
{
public:
    static CFigFactory* getInstance() {
        if ( pInstance == 0 )
            pInstance = new CFigFactory();
        return pInstance;
    }
private:
    CFigFactory() { }
    static CFigFactory* pInstance;
};
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

solutia

```
class CContainer
{
public:
    CContainer();
    void save( ofstream& outFile ) const;
    void load( ifstream& inFile );
    void add( CFigure* _pF );
    void print() const;
private:
    vector<CFigure*> figures;
    // vector of pointers to figures
};
```



Sabloane de proiectare (Design patterns)

Abstract Object Factory

solutia

```
class CCircle: public CFigure
{
public:
    CCircle();
    void print() const;
    void save( ofstream& outFile ) const;
    void load( ifstream& inFile );
private:
    double x, y, r;
};
```



Perspective

Cursul 13:

Recapitulare pentru colocviu si pentru examenul scris.