

Zaawansowane techniki programistyczne

Dokumentacja projektowa

Program symulujący działalność kawiarni

Grupa: Ps 10

Zespół:

Marcin Marek Stankiewicz

Joanna Frankowska

Mariusz Bauer

język: Java

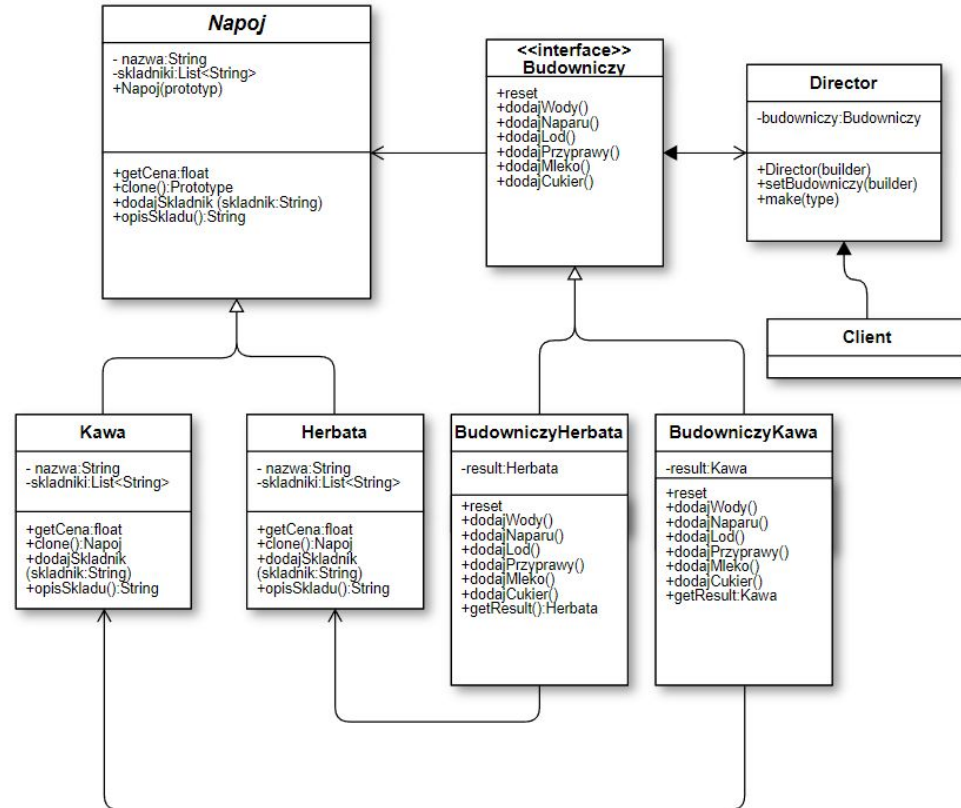
Funkcjonalności aplikacji:

- dodanie do zamówienia kawy,herbaty
- "zapłaceniu" za zamówienie za pomocą gotówki,karty,BLIK
- powtórzenie ostatniego zamówienia
- powtórzenie ostatniej pozycji w zamówieniu
- slideshow zamówienia

1. Wzorzec kreacyjny “Budowniczy”

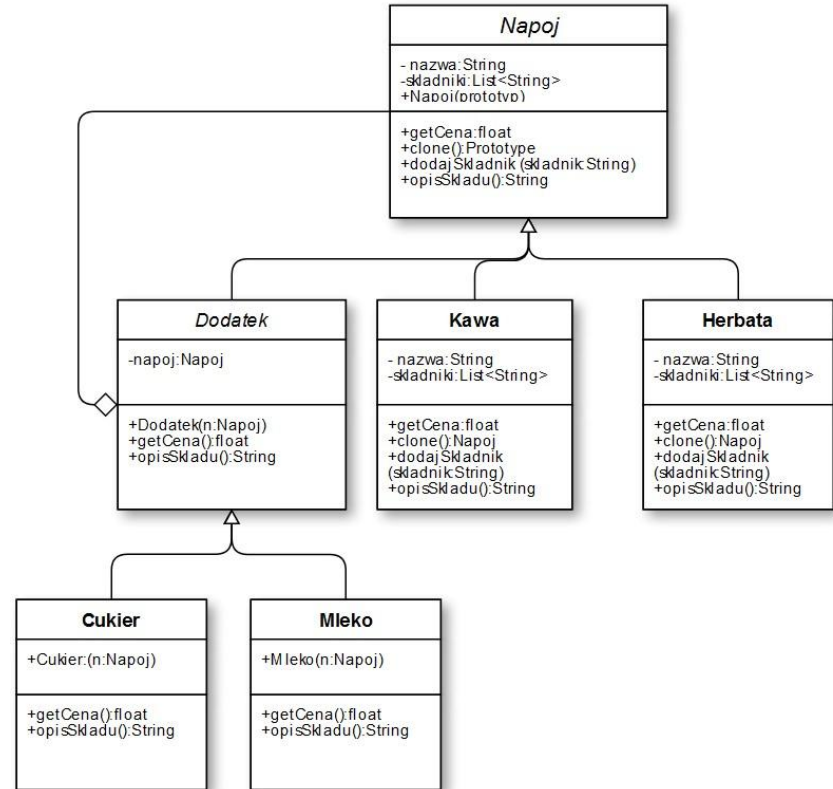
Wzorzec umożliwia tworzenie skomplikowanych obiektów etapami.

Funkcję dyrektora pełni klasa Director. Budowniczy mogą tworzyć kawy i herbaty o różnym składzie np. kawa z cynamonem, herbata z imbirem.



2. Wzorzec strukturalny “Dekorator”

Wzorzec umożliwia rozszerzenie obiektu kupowanego napoju o dodatki wybrane przez klienta oraz zapobiega zjawisku eksplozji klas w przypadku zaimplementowania nowych rodzajów dodatków lub napoi.



3. Wzorzec behawioralny “Pamiętka”

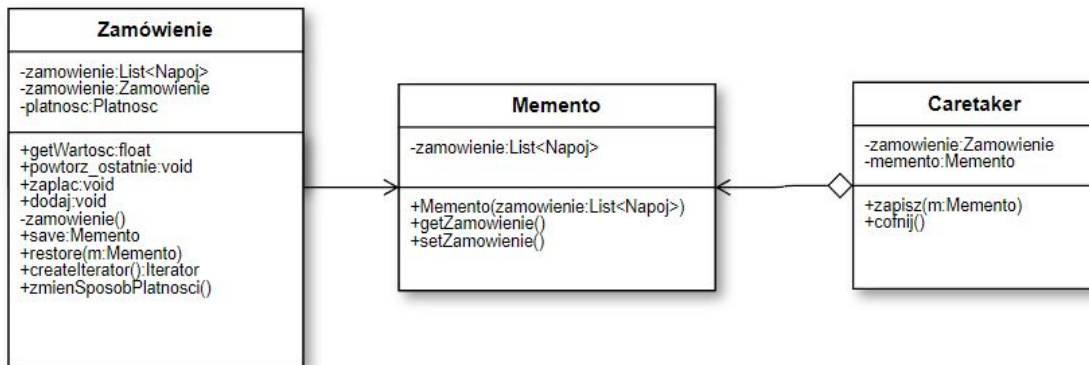
Wzorzec umożliwia wczytanie poprzedniego stanu zamówienia. Rolę Oryginator pełni klasa Zamówienie, a zarządcy Caretaker.

Wąski interfejs:

- zapisz(m:Memento)

Szeroki interfejs:

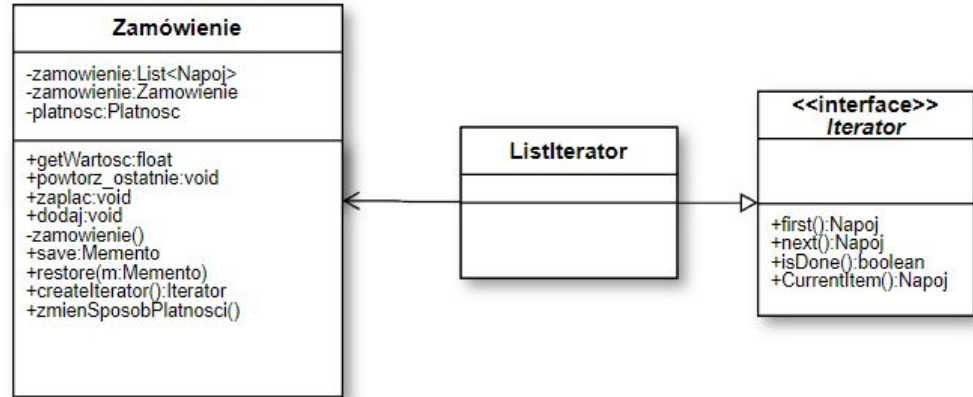
- save:Memento
- restore(m:Memento)



4. Wzorzec behawioralny “Iterator”

Wzorzec umożliwia przejście po elementach zamówienia.

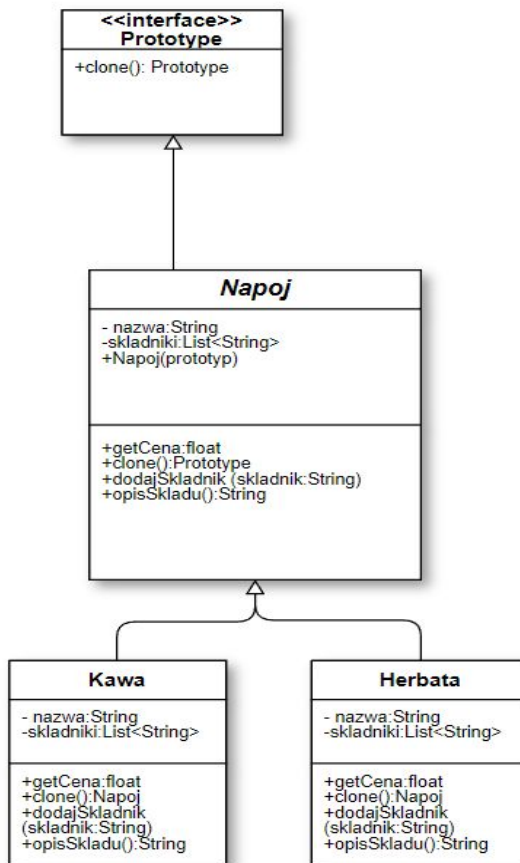
Celem iteratora jest podanie kolejnych pozycji w zamówieniu.



5. Wzorzec kreacyjny “Prototyp”

Wzorzec umożliwia klonowanie napoju.

Można stworzyć kopię zarówno Kawy jak i Herbaty.



6. Wzorzec behawioralny “Strategia”

Wzorzec umożliwia zmianę sposobu płatności.

Kontekstem strategii jest Zamówienie

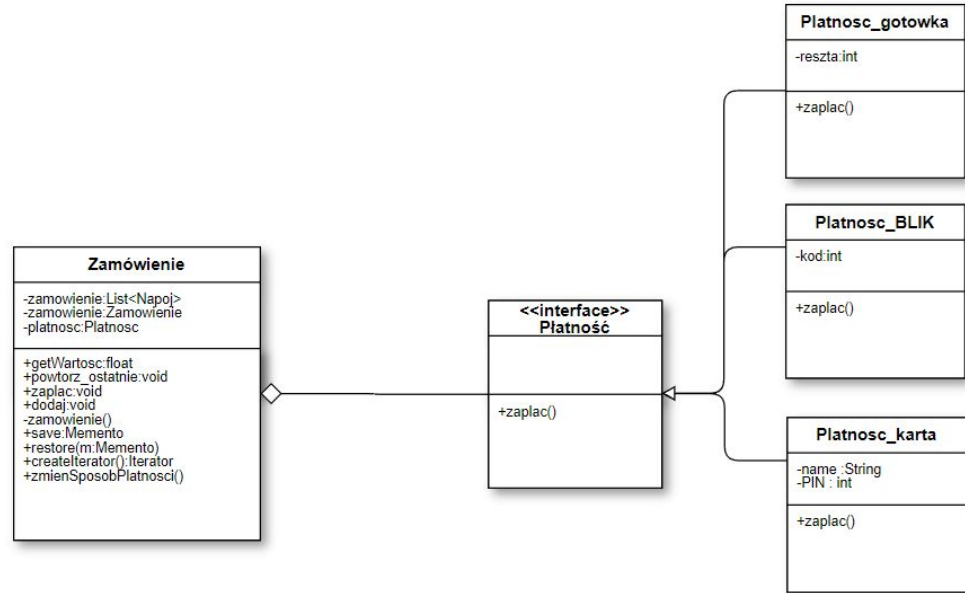


Diagram klas
aplikacji:

