

Builder-Pattern

Beschreibung

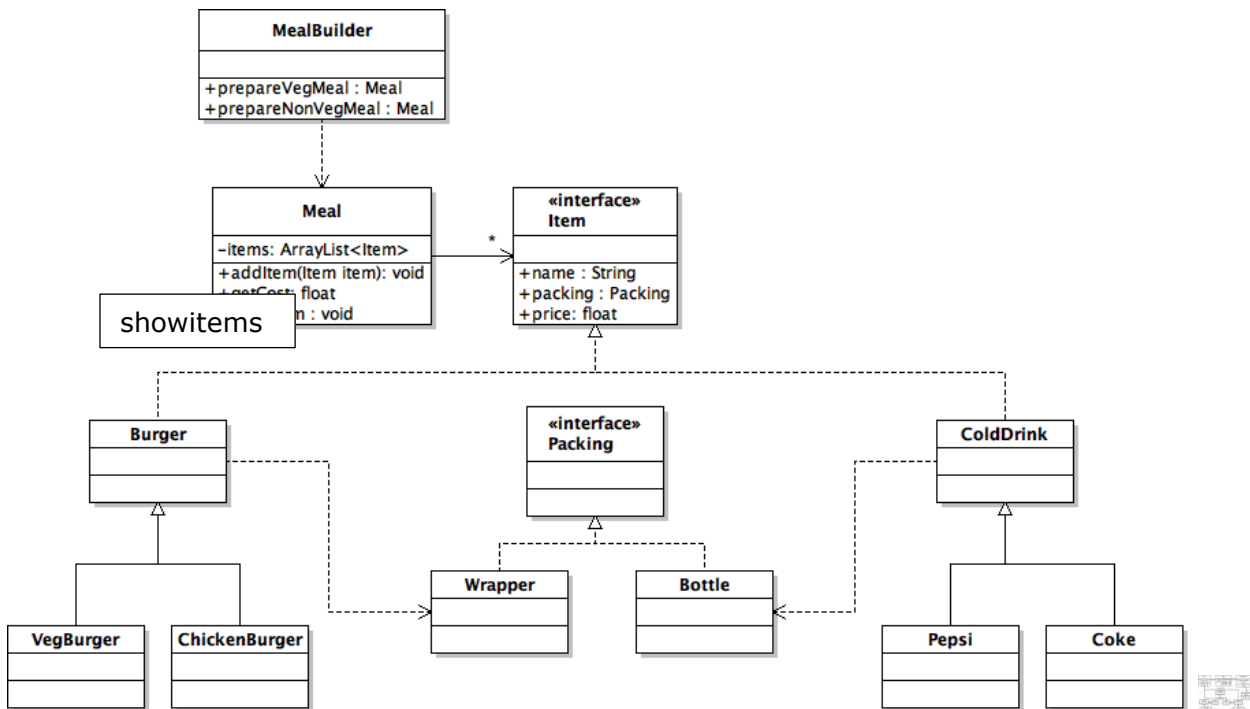
Im folgenden Beispiel analysieren wir einen typischen Anwendungsfall wie er in einem Fast-Food Restaurant vorkommt, welche Burger und kalte Getränke anbietet.

Das Fast-Food Restaurant könnte beispielsweise einen Vegi Burger sowie einen Chickenburger anbieten die beide mit einem Papier umwickelt ausgeliefert werden. Als Getränke könnten beispielsweise Code oder Pepsi angeboten werden, welche beide in Flaschen abgefüllt sind.



Bei der Umsetzung des Programmes werden wir ein Interface einsetzen, welche stellvertretend für die einzelnen Artikel, wie Burger und Getränke, steht. Dabei wird es konkrete Klassen für die Implementierung der Esswaren und Getränke sowie für die verschiedenen Verpackungsarten geben.

Im folgendem UML Diagramm ist die Situation ersichtlich:



Aus der Klasse Meal ist ersichtlich, dass mehrere Items zu einem Menü gehören können. Der Mealbuilder erzeugt dann die Menüs.

Ziele

- Builder Pattern kennenlernen
- Arbeiten mit Interfaces und konkreten Klassen
- Ein Gespür für ein Design mit Interfaces erhalten.

