



Fakultät
Informatik

Design Patterns und Anti-Patterns

Über das Thema

Verhaltensmuster: Visitor-, Command- und Observer-Pattern

Autor: Johannes Pfann
johannes.pfann@fau.de

Abgabedatum: 05.06.2016

Inhaltsverzeichnis

0.1 Verhaltensmuster	2
1 Definition	2
2 Beschreibung	3
3 Beispiel	3
4 Implementierung	5
5 Vor- und Nachteile	6
5.1 Vorteile	6
5.2 Nachteile	6
6 Definition	7
7 Beschreibung	7
8 Beispiel	7
9 Implementierung	8
10 Vor- und Nachteile	9
10.1 Vorteile	9
10.2 Nachteile	9
11 Definition	9
12 Beispiel	9
13 Implementierung	10
14 Beispiel	11
15 Vor- und Nachteile	12
15.1 Vorteile	12
15.2 Nachteile	12
Einleitung Einleitung	

0.1 Verhaltensmuster

asdfasdf

1 Definition

„Definiere eine 1-zu-n-Abhängigkeit zwischen Objekten, so dass die Änderung des Zustands eines Objekts dazu führt, dass alle abhängigen Objekte benachrichtigt und automatisch

aktualisiert werden. “

2 Beschreibung

Das Observer-Pattern definiert durch die Interfaces **Subject** und **Observer** zwei Rollen denen unterschiedliche Aufgaben zugesprochen werden. Die Rolle Subject benachrichtigt die Rolle Observer, wobei diese sich um die Verarbeitung der Benachrichtigung kümmern muss. In der Regel besteht zwischen den zwei Rollen eine 1-zu-n-Abhängigkeit, sodass mehrere Observer von einem Subject benachrichtigt werden. Damit die jeweiligen Subject die einzelnen Observer kennen und benachrichtigen können, fordert die Rolle Subject die Implementierung zweier Methoden **attach(Observer)**, zum Anmelden und eine **detach(Observer)** zum Abmelden eines Observers. Die Rolle Observer hingegen definiert eine Methode **update(Object)** die zur Aktualisierung eines Observers von einem Subject aufgerufen wird, um diesen zu benachrichtigen. In Abbildung 4 sieht man ein UML-Diagramm mit den zwei Interfaces Subject und Observer. Die beiden konkreten Klassen **ConcreteSubject** und **ConcreteObserver** implementieren diese zwei Interfaces. Das ConcreteSubject muss neben der Implementierung der drei Methoden attach, detach und notifyObservers auch eine Collection zum Speichern der angemeldeten Observer beinhalten. Ein konkreter Observer muss hingegen nur die Methode update implementieren um auf eine Benachrichtigung entsprechend zu reagieren.

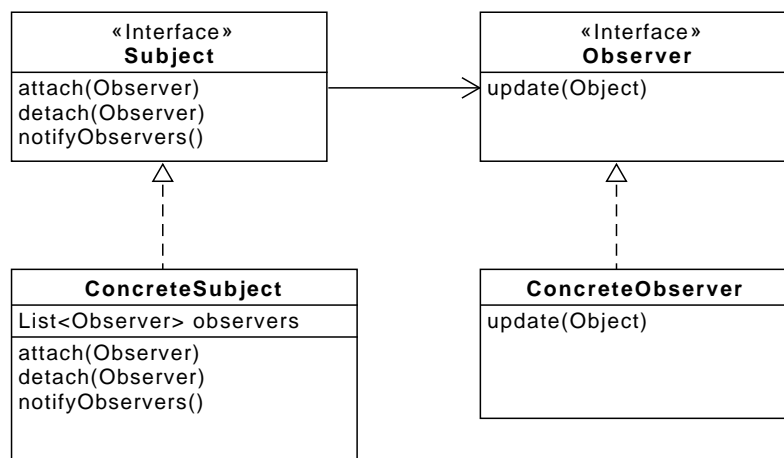


Abbildung 1: UML-Darstellung eines Observer-Pattern.

3 Beispiel

Das Beispielszenario behandelt eine fiktive Arbeitsvermittlung deren Softwaresystem mit dem Observer-Pattern umgesetzt wird. In dem Softwaresystem gibt es eine zentrale Komponente JobCenter, welche in regelmäßigen Abständen neue Stellenausschreibungen von externen Arbeitgebern mitgeteilt bekommt. Diese werden auf der Homepage, sowie auf zahllosen Monitoren in der Arbeitsvermittlung aufgelistet. Bei einer neuen Stellenausschreibung soll die Komponente Jobcenter selbstständig alle abhängigen Komponenten, wie Homepage und Monitore benach-

richtigen, sodass diese sich aktualisieren können. Für dieses Szenario identifizieren wir das Jobcenter als die Rolle des Subjects und die Homepage und Monitore als Observer. Nachfolgend in Listing 3.1 und 3.2 sind diese zwei Rollen als Interfaces umgesetzt. Das Subject definiert neben der Methode `notifyObservers()`, zum benachrichtigen aller angemeldeten Observer eine Methode `attach(Observer)` und `detach(Observer)` zum An- und Abmelden eines Observers. Das Interface Observer muss hingegen nur zum aktualisieren einer Stellenausschreibung, eine Methode `update(Offer)` bereitstellen. Der Parameter `Offer` symbolisiert eine solche Stellenausschreibung, die über die genannte Update-Methode übergeben wird.

```
1 public interface Observer{
2     void update(Offer aOffer);
3 }
```

Listing 3.1: Observer Interface

```
1 public interface Subject{
2     void attach(Observer aObserver);
3     void detach(Observer aObserver);
4     void notifyObservers();
5 }
```

Listing 3.2: Subject Interface

Im zweiten Schritt wird dann die Klasse Jobcenter (siehe Listing 3.3) implementiert, die von dem Interface Subject erbt und somit die Methoden `attach(Observer aObserver)`, `detach(Observer aObserver)` und `notifyObservers()` umsetzt. Zusätzlich initialisiert das Subject eine Collection um die übergebenen Observer über die Attach-Methode zu speichern. Mit der Detach-Methode wird ein Observer der Collection entfernt. Beim Aufruf der NotifyObserver-Methode wird dieser eine Stellenausschreibung übergeben, die allen gespeicherten Observern über die Update-Methode übergeben wird. Nennenswert ist einmal die Tatsache dass das Jobangebot an dieser Stelle nur das Interface Observer kennt und das durch die Iteration ausnahmslos alle Observer benachrichtigt werden.

```
1 public class JobCenter implements Subject {
2
3     List<Observer> observers = new LinkedList<Observer>();
4
5     public void attach(Observer aObserver) {
6         mObserver.add(aObserver);
7     }
8     public void detach(Observer aObserver) {
9         mObserver.remove(aObserver);
10    }
11    public void notifyObservers(Offer aOffer) {
12        for(Observer observer : observers){
13            observer.update(aOffer);
14        }
15    }
16 }
```

Listing 3.3: Jobcenter

Als letztes betrachten wir die Klasse Homepage (siehe Listing 3.4). Diese übernimmt die Rolle des Observers indem sie von dem Interface Observer erbt und die Methode `update(Offer aOffer)` implementiert.

```

1 public class Homepage implements Observer {
2
3     public void update(Offer aOffer) {
4         updateHomepage(aOffer);
5     }
6 }

```

Listing 3.4: Observer - Homepage

In Abbildung 2 wird der Ablauf eines solchen Szenarios anhand eines Sequenzdiagramm dargestellt. Zunächst melden sich die Observer `Homepage` und `Monitor` am Jobcenter an. Danach wird das JobCenter aktualisiert und alle angemeldeten Observer benachrichtigt.

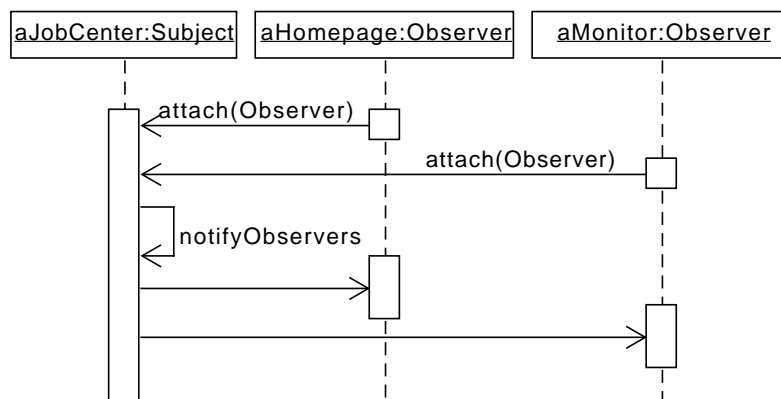


Abbildung 2: Sequenzdiagramm mit dem Ablauf von JobCenter und dessen Clients

4 Implementierung

Für das Observer-Pattern gibt es mehrere Implementierungsmöglichkeiten. In Abschnitt 1.1 ...

Push- oder Pull-Model Bei den beiden Modellen werden die unterschiedlichen Arten der Übertragung der Daten betrachtet. Bei dem Push-Model wird bei der Benachrichtigung ein oder mehrere Parameter übertragen. In unserem Fall muss das UML-Diagramm in Abbildung 4 angepasst werden. Die Methode `aktualisieren()` benötigt einen zusätzlichen Parameter. Dieser wird dann bei dem Objekt `KonkretesSubjekt` beim Aufruf der Beobachter übergeben. Der Nachteil dieser Variante ist, dass im Extremfall mehrere Parameter übergeben werden, jedoch nicht von jedem Observer benötigt werden. Oder ein neuer Beobachter benötigt andere Daten wodurch man das Interface `Beobachter` und das Objekt `KonkretesSubjekt` anpassen muss. Die Pull Methode verfolgt einen anderen Ansatz. Hier werden keine Daten als Parameter übergeben sondern die Beobachter greifen direkt nach einer Benachrichtigung auf die Instanz `KonkretesSubjekt` zu um die Daten zu erhalten. Der Nachteil dieser Variante ist, dass die einzelnen Beobachter das Subjekt kennen müssen.

Beobachter beobachtet mehr als ein Subjekt Für diesen Fall wird der Beobachter benachrichtigt und kann nicht wissen von welchem Objekt er aufgerufen wird. Abhilfe kann geschaffen werden, indem das konkrete Subjekt seine Instance beim Aufruf übermittelt, sodass der Beobachter eine Fallunterscheidung durchführen kann.

Ausführung des Updates Das Anstoßen der Benachrichtigungen kann entweder vom Client als auch vom konkreten Subjekt durchgeführt werden. Der Vorteil dies dem Konkretem Subjekt zu überlassen ist die Vermeidung von Fehlern, indem der Client keine Benachrichtigung triggert. Falls die Verantwortung dem Client überlassen wird, kann dieser jedoch besser das Update nach Notwendigkeit steuern.

Erweiterung der Benachrichtigung für ein bestimmtes Interesse In bestimmten Fällen kann es sein, das ein Beobachter nur auf bestimmte Events benachrichtigt werden möchte. In diesem Fall bietet sich an, die Methode `registriere()` um einen weiteren Parameter zu erweitern, damit der Beobachter dadurch das Interesse auf ein bestimmtes Event signalisieren kann.

Auslagerung der Verwaltung der Beobachter Wenn die Beziehung zwischen den konkreten Subjekten und den Beobachtern zu komplex wird, empfiehlt sich die Verwaltung dieser auszulagern. In der Literatur wird von einem `ChangeManager` gesprochen. Dieser regelt folgende Gebiete: Das Mapping zwischen den Subjekten und den Beobachtern. Definiert spezielle Updatestrategien. Übernimmt die Benachrichtigung eines konkreten Subjekts für dessen Beobachter.

5 Vor- und Nachteile

5.1 Vorteile

- Wiederverwendbarkeit: Die Aufteilung von Beobachter und Subjekt sind Rollenbasiert. Ein Objekt kann sowohl ein Subjekt als auch ein Beobachter sein.
- Abstrakte Kopplung von Beobachter und Subjekt: Das Subjekt kennt keinen konkreten Beobachter. (GOF)
- Es muss im Voraus nicht bekannt sein, wie viele abhängige Objekte sich zur Laufzeit registrieren, und welche das sind.

5.2 Nachteile

- Gefahr von Zyklen
- Aktualisierungskaskaden bei großen Systemen und somit schwere Fehlersuche Falls sich nicht vom Subjekt abgemeldet, jedoch fälschlicherweise angemeldet wird. Unerwartete Nebeneffekte

6 Definition

„Kapselung eines Requests als Objekt, um so die Parametrisierung von Clients mit verschiedenen Requests, Warteschlangen- oder Logging-Operationen sowie das Rückgängigmachen von Operationen zu ermöglichen.“

7 Beschreibung

Das Ziel des Command-Pattern ist, die Benutzung des Receivers von dem Benutzer, dem Invoker, zu trennen. Hierzu wird eine zusätzliche Schicht eingeführt, nämlich das Command-Objekt. In einem einfachen Szenario, würde der Invoker den Receiver als Objekt besitzen um darauf dessen Methoden aufzurufen. Dadurch ergibt sich allerdings, dass der Receiver an den Invoker gebunden ist. Um das dieses Problem zu lösen, führt man auf der Seite des Invokers eine Schnittstelle, **Command** ein, die eine Methode **execute** besitzt. Auf der anderen Seite erstellt man ein konkretes Objekt, das von dieser Schnittstelle erbt und gleichzeitig den Receiver kennt, um dort diesen zu benutzen. Der Invoker muss also nur ein passendes Command-Objekt erhalten und dessen **execute** Methode aufrufen. Die konkrete Durchführung dieser Methode wird also dann in dem konkreten Command-Objekt durchgeführt.

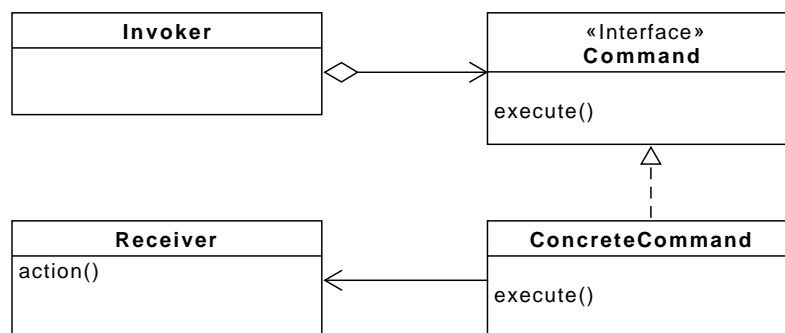


Abbildung 3: Command-Pattern als UML-Diagramm.

8 Beispiel

Als Beispieszenario wird ein Logistikunternehmen das verschiedene Pakete versendet gewählt. Bei der Ermittlung von unterschiedlichen Paketen zu unterschiedlichen Empfängern müssen verschiedene Schritte getätigt werden. Außerdem können sich durch neue Richtlinien Arbeitsschritte ändern. Durch eine zusätzliche Schicht trennen wir das Vorhaben, ein Paket zu versenden von den tatsächlichen Schritten, die es benötigt um ein Paket zu versenden. Als erstes konstruieren wir eine Schnittstelle **Command**. Dieser geben wir eine Methode **execute** mit dem Parameter **Paket**.

```
1 public interface Command {
2     void execute(Paket aPaket);
3 }
```

Listing 1: Command

Danach erstellen wir das Logistikunternehmen als Objekt um von dort alle Arten von Paketen zu versenden. Welches Command-Objekt zum Ausführen der jeweiligen Schritte verwendet wird von außerhalb bestimmt.

```
1 public class Logistikunternehmen {
2     Command mCommand = null;
3     public Logistikunternehmen(Command aCommand){
4         mCommand = aCommand;
5     }
6     public void versendePacket(Paket aPaket){
7         mCommand.execute(aPaket);
8     }
9 }
```

Listing 2: InlandskundeSecureCommand

Die erste Variante um ein Paket zu versenden, ist das `InlandsKundenDefaultCommand`. Dieses kennt seinen Empfänger, nämlich den Inlandskunden und ruft auf diesem nur die Methode `empfangenPaket` auf.

```
1 public class InlandsKundeDefaultCommand implements Command{
2     Inlandskunde mInlandskunde;
3     public void execute(Paket aPaket) {
4         mInlandskunde.empfangenPaket(aPaket);
5     }
6 }
```

Listing 3: InlandsKundeDefaultCommand

Die zweite Variante ist die sichere Übermittlung eines Paketes mit einer zusätzlichen Verpackung. Wieder kennt das Command-Objekt den Empfänger und ruft dessen Methode auf. Allerdings wird Logik in dem Command-Objekt behandelt indem das Paket zusätzlich verpackt wird.

```
1 public class InlandskundeSecureCommand {
2     Inlandskunde mInlandskunde;
3     public void execute(Paket aPaket) {
4         mInlandskunde.empfangenPaket(verpackePacket(aPaket));
5     }
6 }
```

Listing 4: InlandskundeSecureCommand

9 Implementierung

Für das Command-Pattern ist aus der Sicht des Autors folgende drei Erweiterungsmöglichkeiten des Command-Patterns entscheidend. Alle drei stammen aus [GoF].

Erweiterung durch eine Undo-Funktion Da jetzt jeder Befehl bzw. Aktion in einem Objekt gekapselt ist, kann man sehr einfach diese in einer Liste oder Ähnlichem Lagern. Mit diesem Erkenntnis könnte man auf diese Art eine Undo-Funktion realisieren, die alle getätigten Befehle zurücknimmt um zum Ausgangszustand zurückzukommen. Man könnte hierfür auch das Command-Objekt derart erweitern, dass zusätzliche Informationen

Aufgaben des Command-Objekts Die Frage die man sich stellen sollte ist: Wie intelligent soll ein Command-Objekt sein. Einerseits kann man alle Aufgaben an den Receiver delegieren. Das andere Extrem muss das Command-Objekt nichts von dem Receiver kennen und implementiert die komplette Logik.

Makro-Befehle Denkbar ist auch, mehrere Receiver an das Command-Objekt zu geben um so mehrere Aktionen durchführen zu können.

10 Vor- und Nachteile

10.1 Vorteile

- Austauschen von Befehlen eines Aufrufers ist sehr einfach und ohne Codeänderung am Aufrufers möglich.
- Durch die Entkopplung von Befehl und Aufrufer kann der Befehl bei anderen Aufern auch angewendet werden (Wiederverwendbarkeit).
- Einfache Implementierung der Rückgängig- oder Loggingfunktionen.

10.2 Nachteile

- Da jeder neue Befehl in eine neue Klasse abbildet, führt das zu einer hohen Anzahl der Klassen.

11 Definition

„Darstellung einer auf die Elemente einer Objektstruktur anzuwendenden Operation. Das Design Pattern Visitor ermöglicht die Definition einer neuen Operation, ohne die Klasse der von ihr bearbeiteten Elemente zu verändern.“

12 Beispiel

Das Visitor Pattern wird eingesetzt um die Operationen aus den Objektstruktur herauszunehmen, um sie erweiterbar zu machen. Die Voraussetzung dafür ist, dass jedes Element das Interface `Element` implementieren um eine Schnittstelle bereitzustellen, die einen Visitor aufnehmen kann. In diesem Fall heißt diese Schnittstelle `accept(Visitor v)`. Das Interface `Visitor` stellt ihrerseits weitere Schnittstellen zum Besuchen der jeweiligen konkreten Elemente in der Objektstruktur bereit. In diesem Fall wären es zwei Methoden zum besuchen von den konkreten

Elementen `ConcreteElementA` und `ConcreteElementB`. Erhält ein Element einen Visitor, kann er die für sich bestimmte Methode des Visitors aufrufen. Welche Aktionen diese Methode dann durchführt, kann durch die verschiedenen konkreten Visitors bestimmt werden.

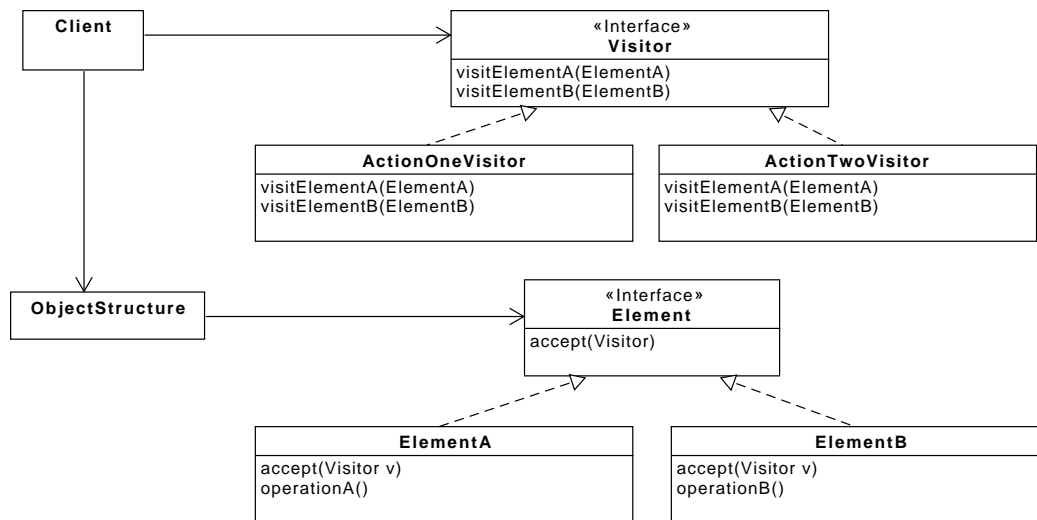


Abbildung 4: Eine UML-Darstellung von dem Visitor-Pattern.

13 Implementierung

Wer ist für die Traversierung der Objektstruktur verantwortlich? Ein Visitor-Objekt muss jedes einzelne Element der Objektstruktur aufsuchen. Hierfür gibt es drei Implementierungsmöglichkeiten.

Die Objektstruktur Die Objektstruktur übernimmt die Zuständigkeit über all seine Elemente zu traversieren. Dieses geschieht oft mithilfe eines Composite Patterns, bei dem ein Element seine Kindelemente mit deren Methode `accept` aufruft und einen Visitor übergibt.

Der Iterator Eine andere Möglichkeit ist ein interner oder externer Iterator. Dieser könnte bei dem Aufruf des nächsten Elements die Methode `accept` anstoßen.

Der Visitor Die letzte der drei Varianten ist, die Traversierung den Visitor-Objekten zu überlassen. Der Nachteil dieser Variante ist, mehrfach den Traversierungscode in den verschiedenen Visitors zu haben. Hierfür könnte man allerdings eine abstrakte Klasse einführen, der den redundanten Code eliminiert. Der entscheidende Vorteil dieser Variante ist, verschiedene Möglichkeiten der Traversierung durch die Objektstruktur anzubieten.

14 Beispiel

Um das Visitor-Pattern besser zu demonstrieren, wird dieses anhand des folgenden Beispiels erklärt. In einer Kiste gibt es mehrere Sorten Obst und Gemüse. Die Variation dieser

verschiedenen Sorten ist Ãijberschaubar und wird sich nicht mehr Ãdndern. Allerdings ist unklar, welche Operationen auf diese Objekte angewendet werden kann und in Zukunft noch angewendet werden kÃünnte. Um dieses zu berÃijcksichtigen erstellen wir eine Objektstruktur und verlagern die Operationen auf dieses nicht in den Objekten selbst, sondern auÃßerhalb. HierfÃijr erstellen wir zunÃdchst ein Interface **Element** mit der Schnittstelle **accept(Visitor aVisitor)**, der Objekte mit dem Interface **Visitor** entgegennehmen kann. Methode.

```
1 public interface Element {
2     void accept(Visitor aVisitor);
3 }
```

Listing 5: Element

Dementsprechend benÃütigen wir ein Interface **Visitor** das die Methoden zum Besuchen der einzelnen VARIanten der Elemente bereitstellt.

```
1 public interface Visitor {
2     void visit(Apfel aApfel);
3     void visit(Kiwi aKiwi);
4     void visit(Paprika aPaprika);
5 }
```

Listing 6: Visitor

ZunÃdchst betrachten wir einen konkreten Visitor. Die erste Operation fÃijr alle Sorten bezieht sich auf das Waschen. HierfÃijr wird ein WaschenVisitor implementiert, der jeweils alle Methoden bereitstellt zum besuchen des jeweiligen Elements.

```
1 public class WaschenVisitor implements Visitor {
2     public void visit(Apfel aApfel) {
3         wasche(aApfel);
4     }
5     public void visit(Kiwi aKiwi) {
6         wasche(aKiwi);
7     }
8     public void visit(Paprika aPaprika) {
9         wasche(aPaprika);
10    }
11    ...
12 }
```

Listing 7: WaschenVisitor

Nachfolgend betrachten wir nur das Element **Apfel**. In der visit-Methode wird ein Apfel Ãijbergeben, der dann auf diesem Element entsprechenden Operationen ausfÃijhrt. Diese Methode wird allerdings in der accept-Methode der Klasse **Apfel** aufgerufen. Die Methode **accept** ruft die Methode **visit** des aktuellen Visitors auf (in diesem Fall der WaschenVisitor) und Ãijbergibt sich selbst dieser

```
1 public class Apfel implements Element {
2     ...
```

```

3     public void accept(Visitor aVisitor) {
4         aVsisitor.visit(this);
5     }
6 }

```

Listing 8: Apfel

15 Vor- und Nachteile

15.1 Vorteile

- es können weitere Operationen hinzugefügt werden, ohne die Objektstruktur anzupassen.
- Funktionalität kann so gezielt auf bestimmte Arten von Objekten eingesetzt werden.
- Verwandte Operationen werden im Visitor zentral verwaltet
- Visitor können mit Objekten aus voneinander unabhängigen Klassenhierarchien arbeiten. Mit dem Iterator-Pattern könnten zum Beispiel nur Funktionen aufgerufen werden, die in der Schnittstelle implementiert werden. Beim Iterator-Pattern können auf die verschiedenen Methoden der konkreten Elemente zugegriffen werden.

15.2 Nachteile

- Der Nachteil ist das durchbrechen der Kapselung. Den Vistors müssen unter Umständen bestimmte Operationen der Elemente zur Verfügung gestellt werden, die den internen Zustand des Objekts verändern.
- Das Hinzufügen von neuen Elementen ist mit der Änderung von allen Vistors verbunden.