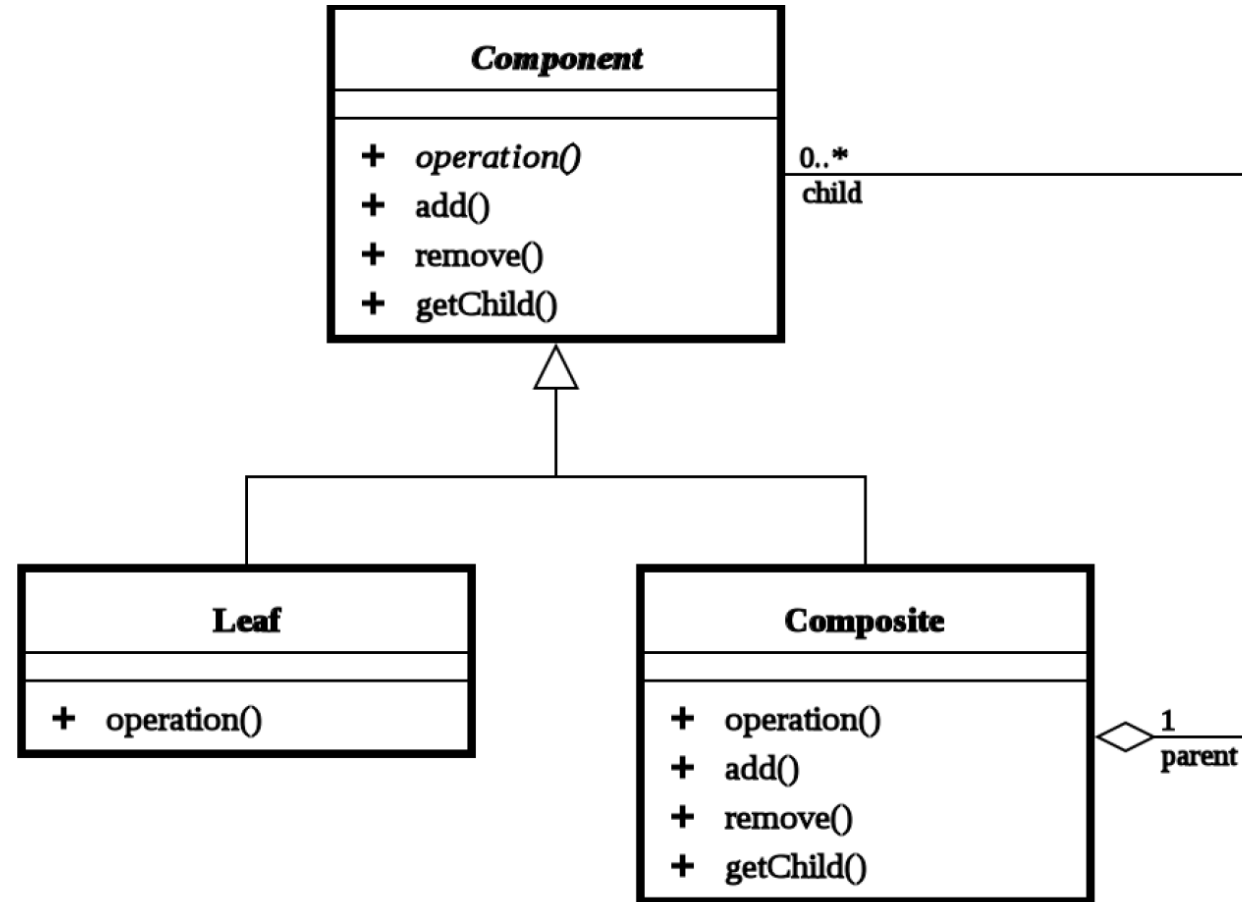


# **Composite**

# Composite

- structural pattern
- GoF: *"Compose objects into tree structures to represent part-whole hierarchies"*
- client can execute commands on the root
  - command delegation deep into the tree structure
- Example: any libraries of graphical components (panels/containers + controls).

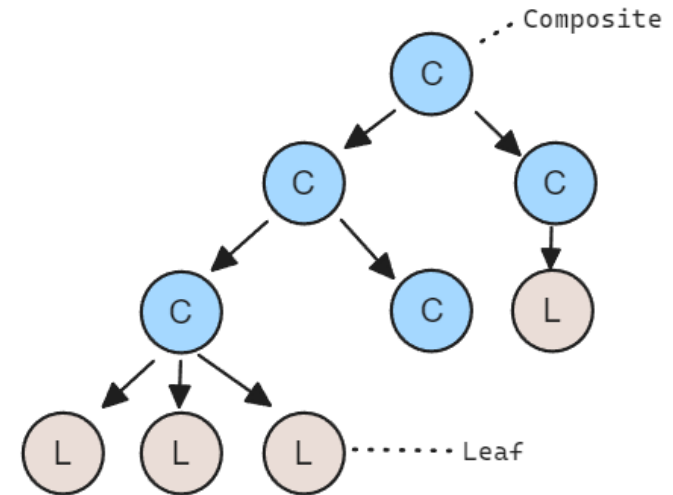
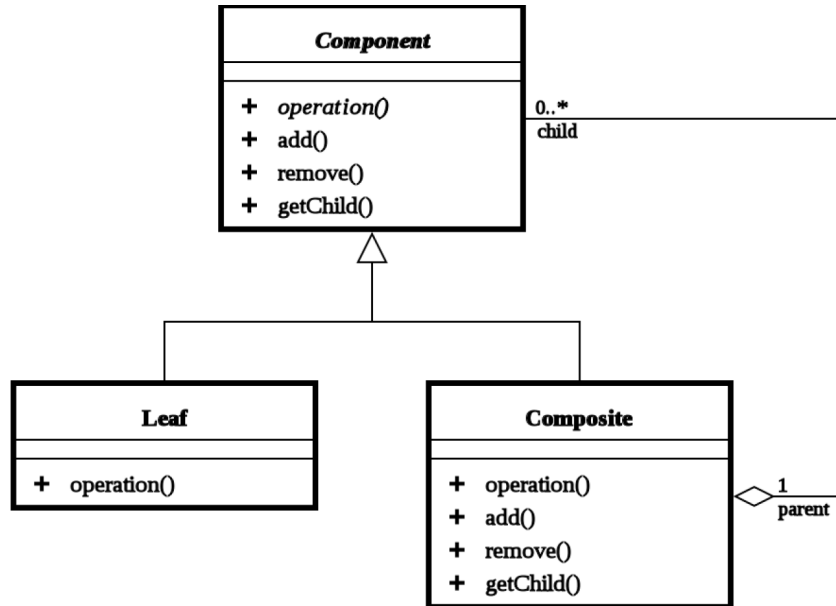
# Composite - structure



*Composite* lets clients treat individual objects and compositions of objects uniformly.

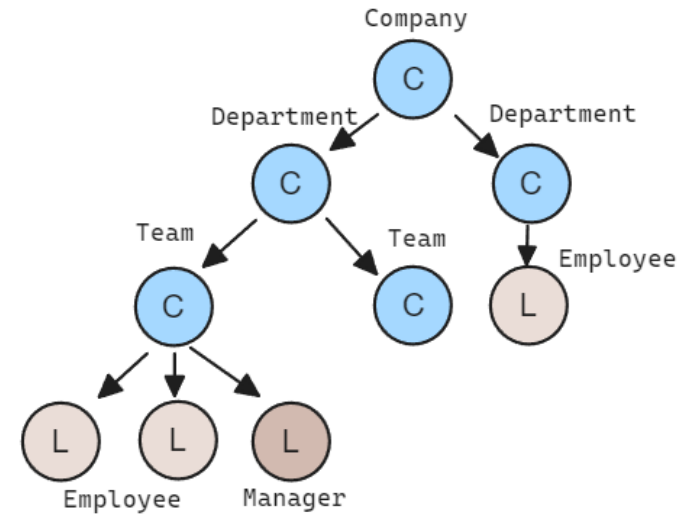
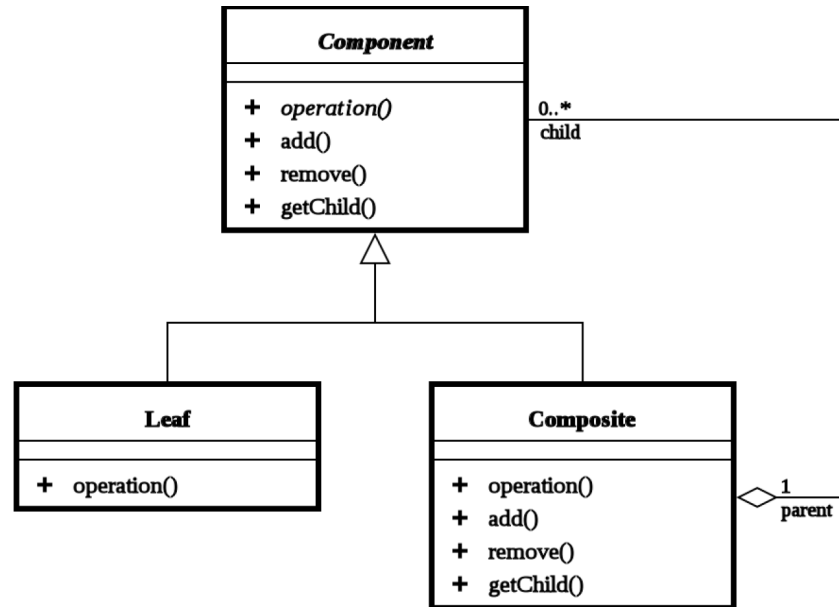
# Composite - structure

In the original version there is only one non-abstract Composite.



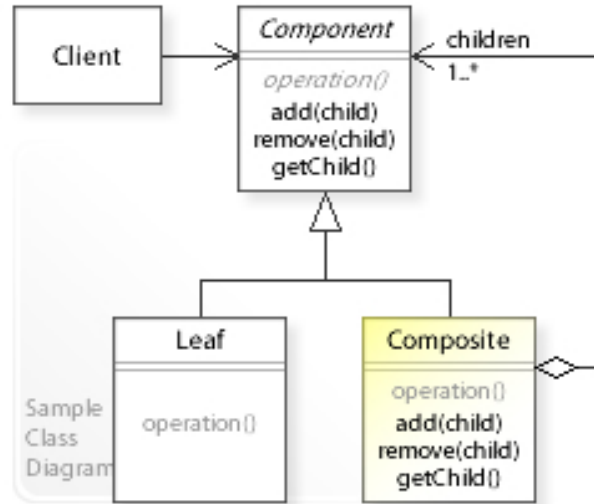
# Composite - structure

In the original version there is only one non-abstract Composite.

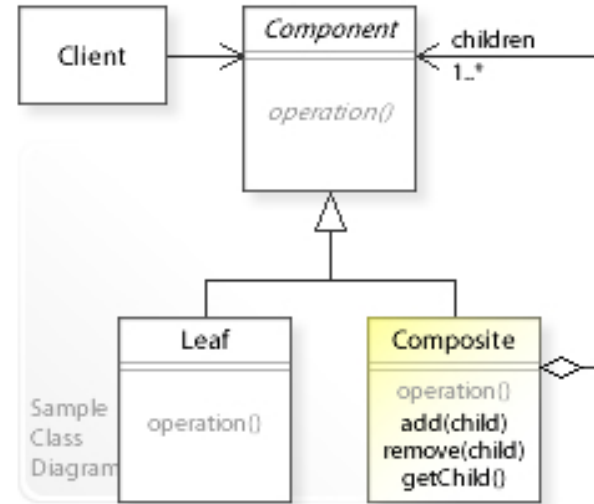


# Composite - where to put add/remove methods?

Design for Uniformity

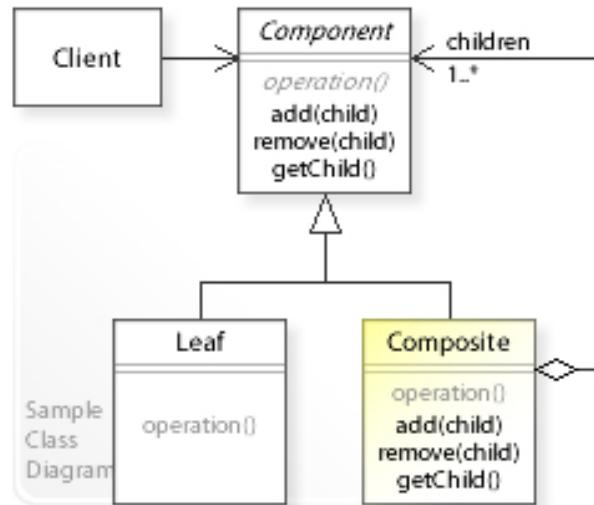


Design for Type Safety

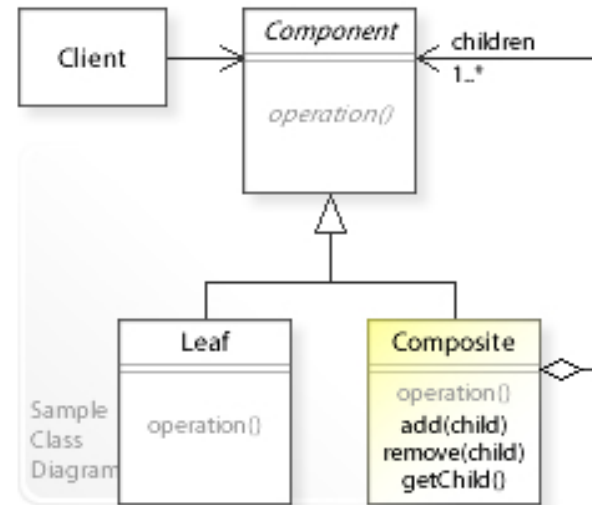


# Composite - where to put add/remove methods?

Design for Uniformity



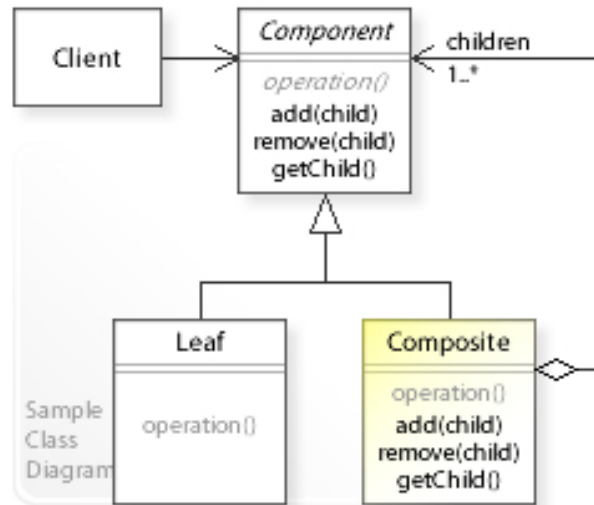
Design for Type Safety



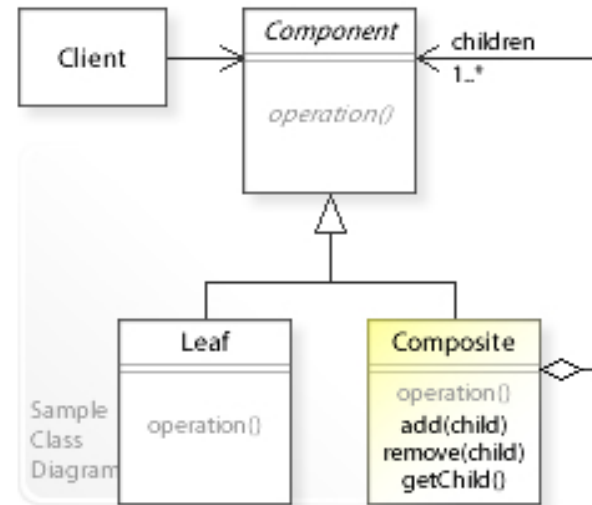
If in **Component** - that's great for the pattern intent ("treat as individual objects") but violates "L" (what **add&remove** will do in **Leaf**? Throw an exception? Probably the best is at least to return **Option**-like result. Or upgrade **Leaf** to some composite 🤔)

# Composite - where to put add/remove methods?

Design for Uniformity



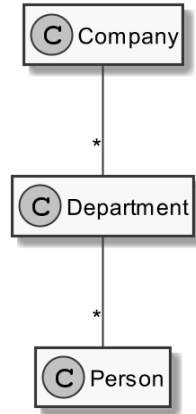
Design for Type Safety



If in **Composite** - clients must treat **Leaf** and **Composite** objects differently, requires *type checking* or similar



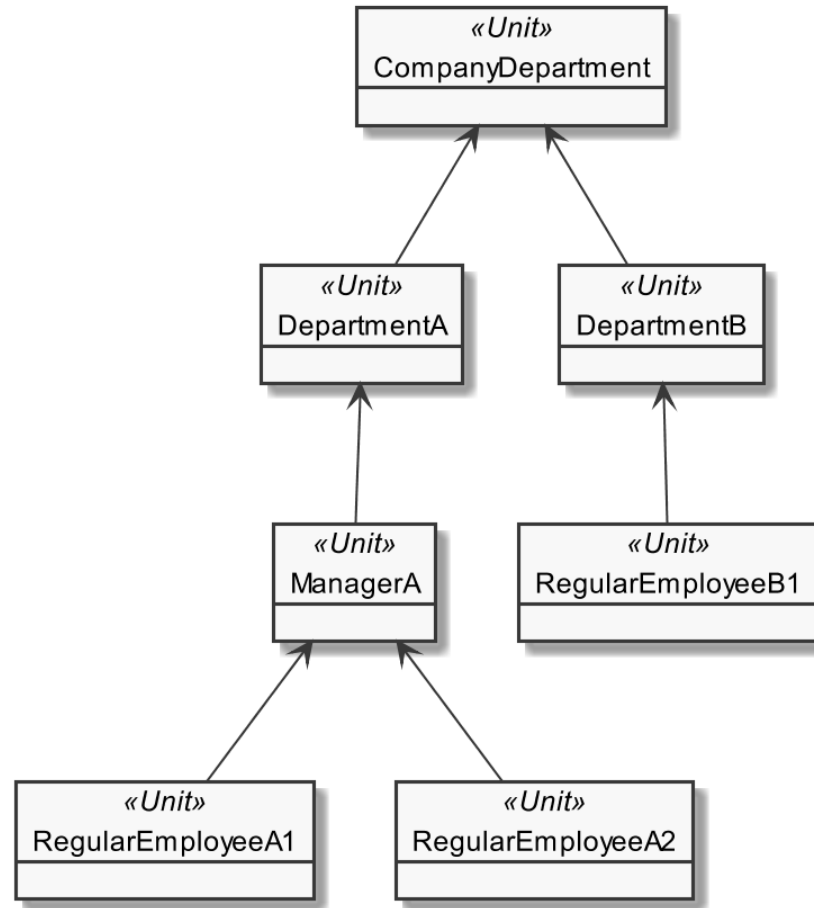
# Composite - representing a hierarchy



# Composite - representing a hierarchy



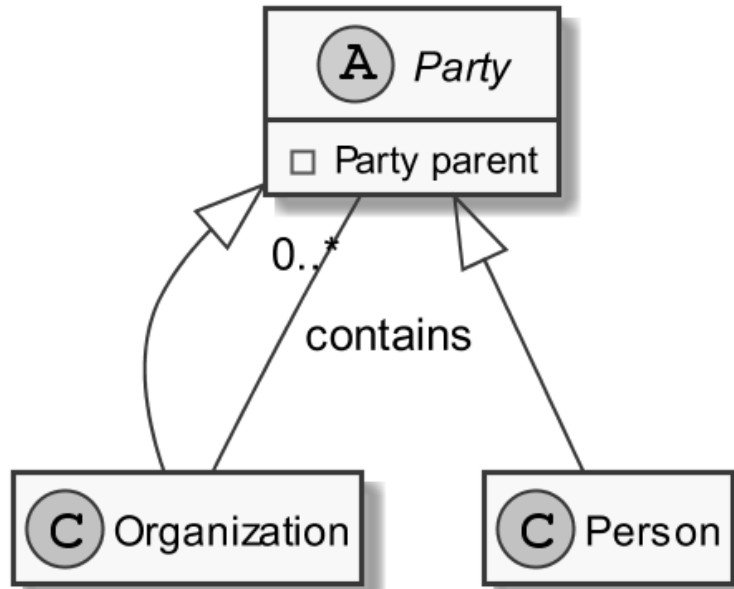
# Composite - representing a hierarchy



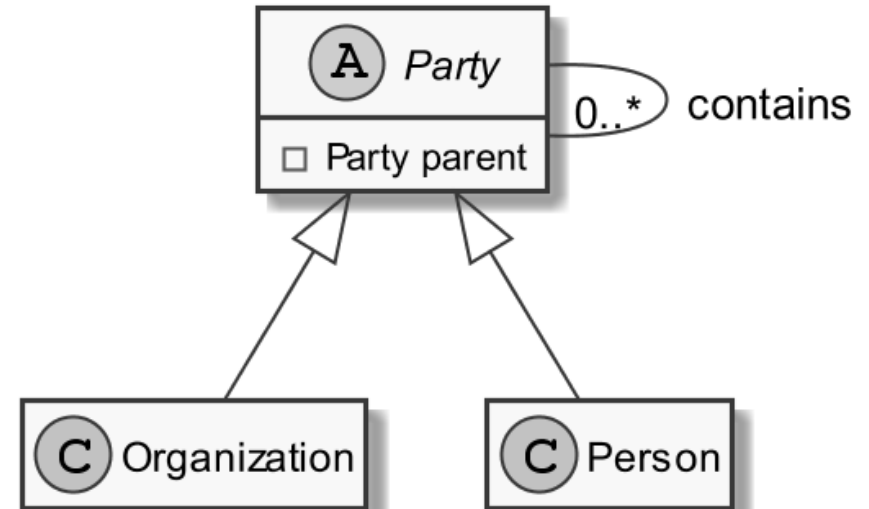
# Composite - representing a hierarchy

Composite on various levels:

a) konkretnego podtypu



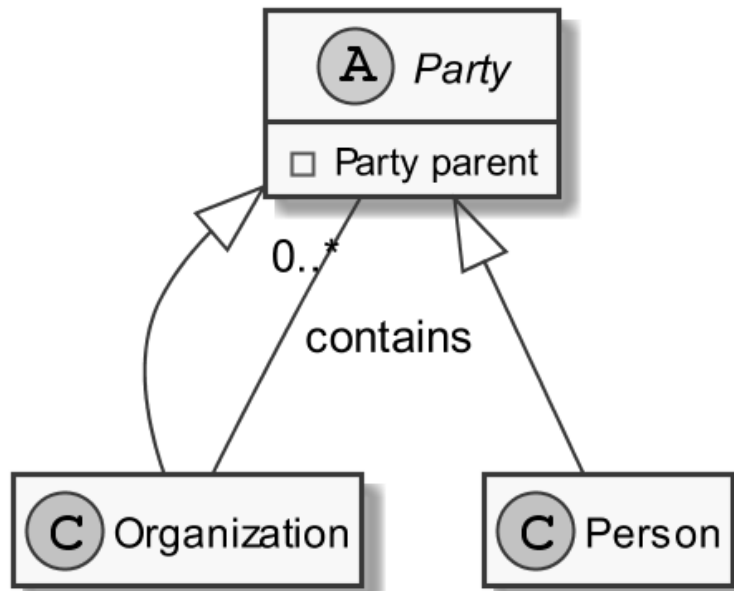
b) ogólnym



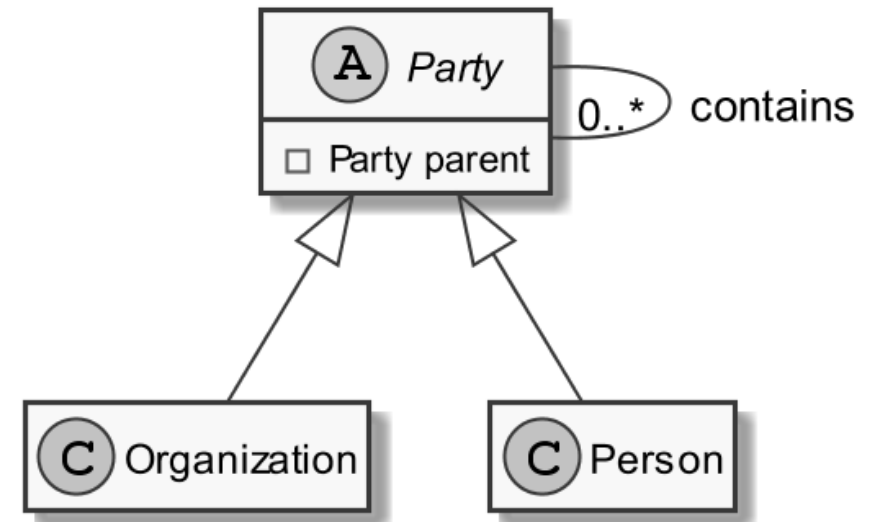
# Composite - representing a hierarchy

Composite on various levels:

a) konkretnego podtypu



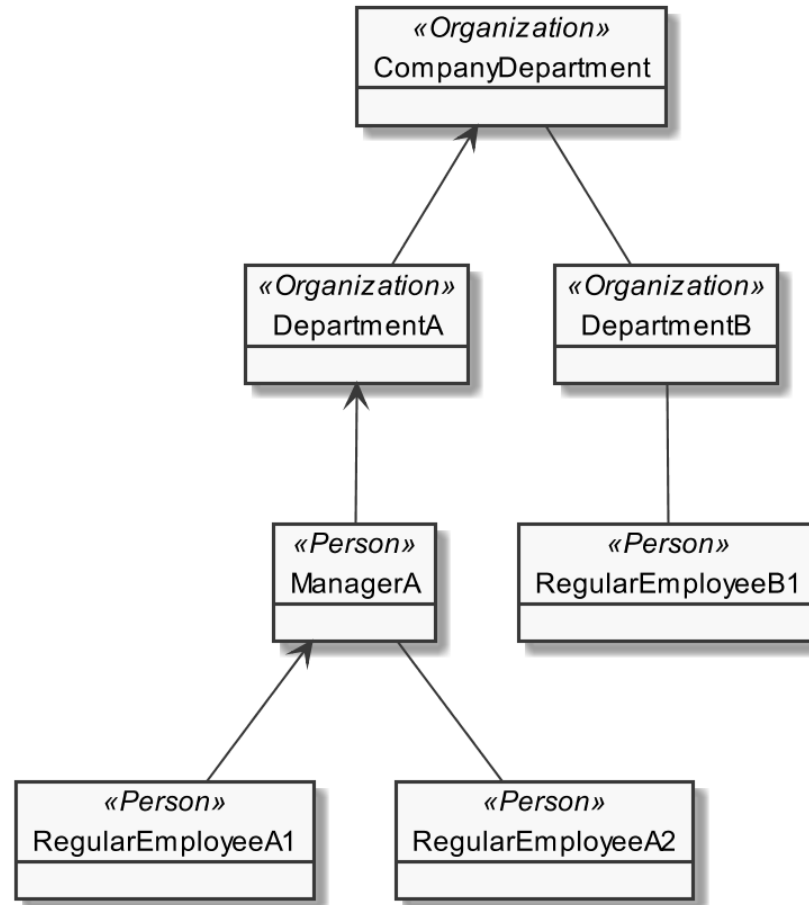
b) ogólnym



Wzorzec **Party** (aka Player, Person, Contractor, Legal Entity, Unit)

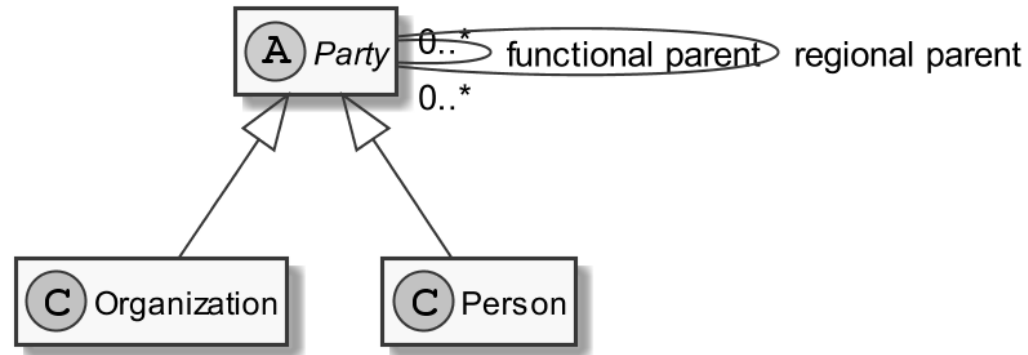
- "supertype of person and organization" - Martin Fowler in Analysis Patterns

# Composite - reprezentowanie hierarchii



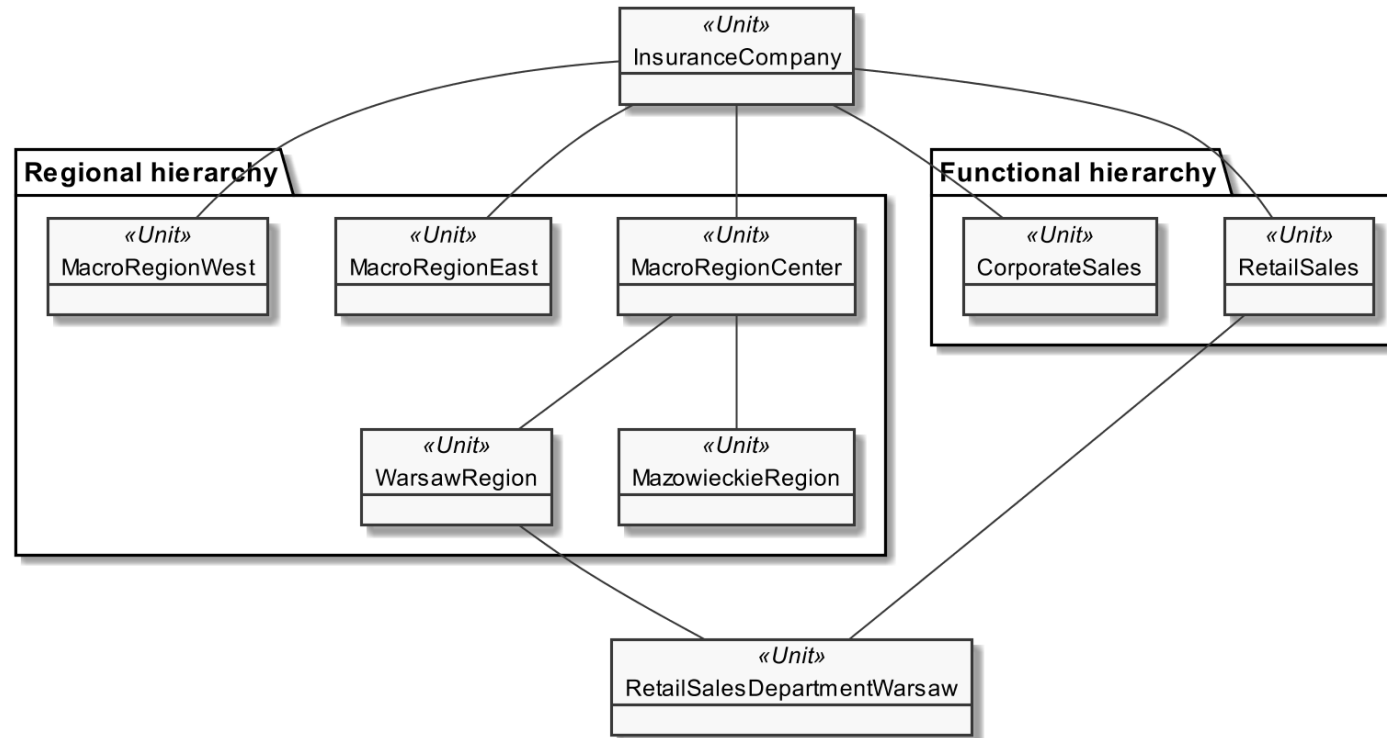
# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Zakodowanie wprost:



# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

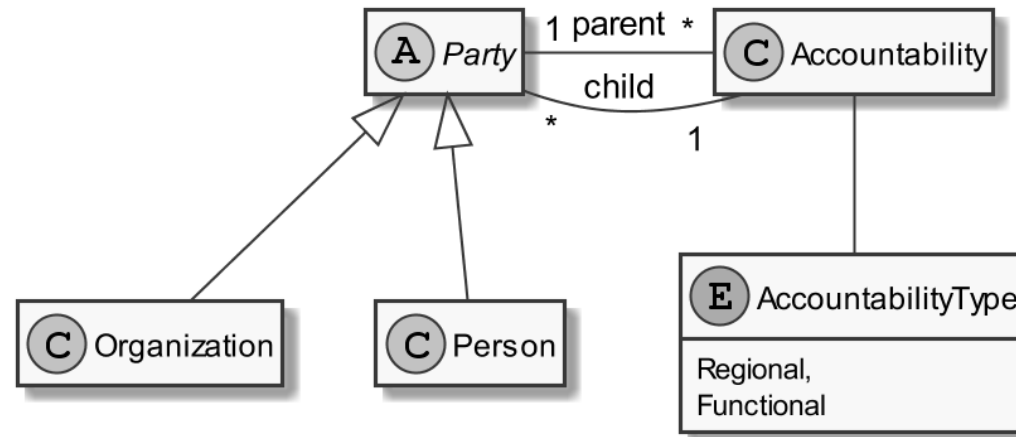
Zakodowanie wprost:





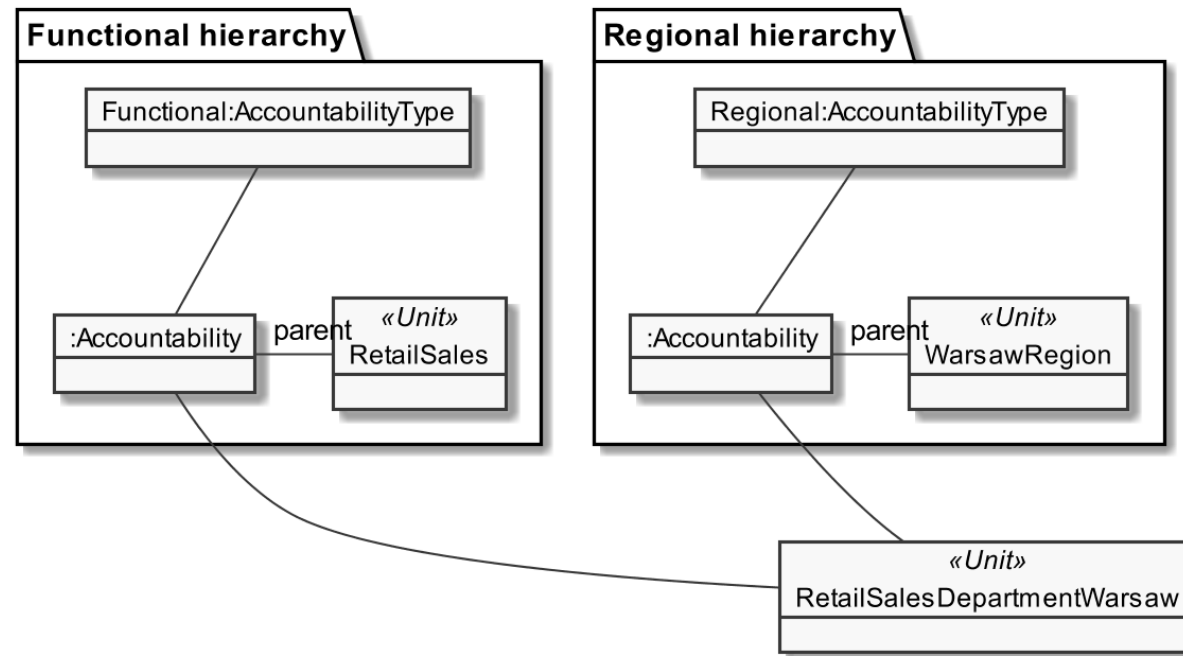
# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Wzorzec pośrednika **Accountability** (Odpowiedzialność)



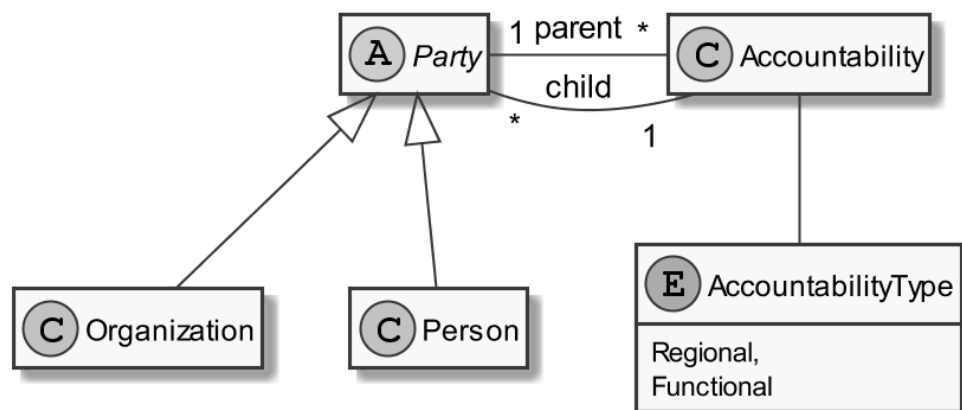
# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Wzorzec pośrednika **Accountability** (Odpowiedzialność)



# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Wzorzec pośrednika **Accountability** (Odpowiedzialność)



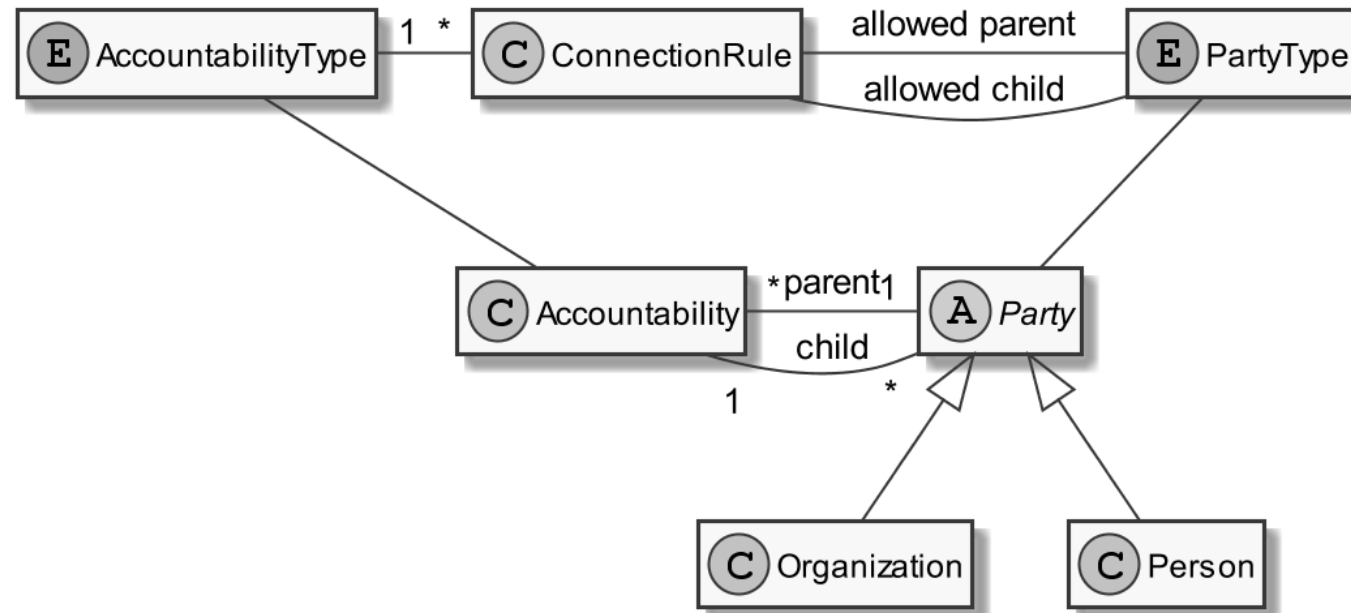
Duża elastyczność:

- **Kowalski** *pracuje* dla **IBM**
- **Kowalski** *jest menedżerem zespołu* **Zarządzania Drukarkami**
- **dr Babacki** *świadczy usługi* w **szpitalu Bielańskim**
- **Kowalski** *zgadza się* na operację przeprowadzoną przez dr Babackiego
- **szpital Bielański** *ma kontrakt* dla **IBM**
- ...

Tak, a la baza grafowa.

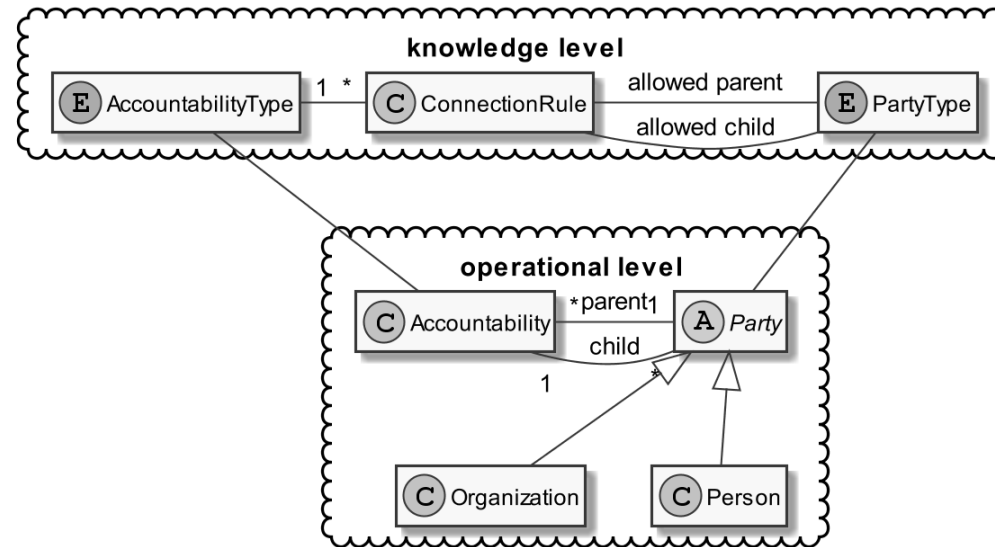
# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Wzorzec pośrednika **Accountability** oraz **Knowledge Level**



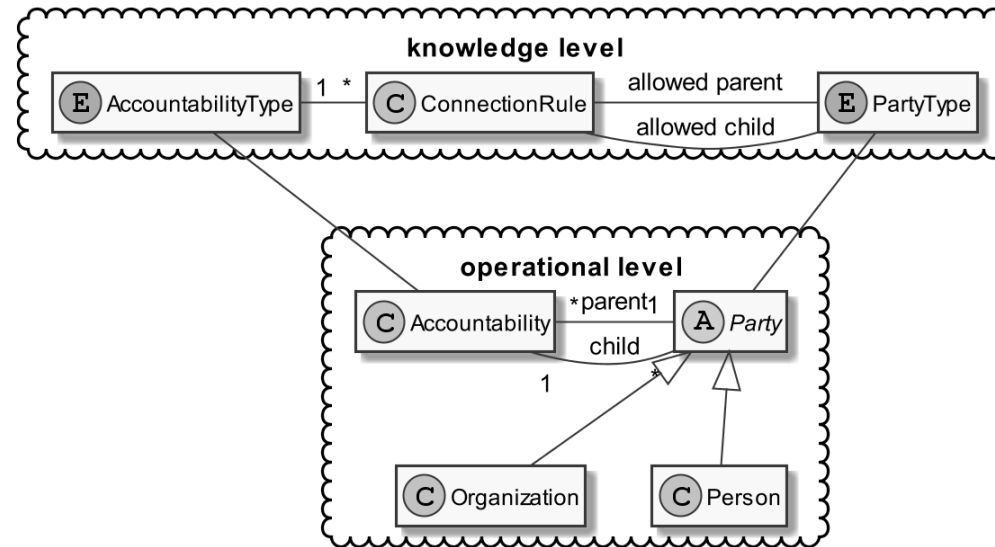
# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Wzorzec pośrednika **Accountability** oraz **Knowledge Level**



# Composite - reprezentowanie wielu, nakładających się hierarchii

Wzorzec pośrednika **Accountability** oraz **Knowledge Level**



Czyli sformalizowane reguły połączeń:

- podtypy **Party** być może niepotrzebne (mamy **PartyType**)
- **PartyType** mogą tworzyć hierarchię

# **Composite - przykłady**