

Lektionstillfällets mål och metod

Mål med lektionen

- Designmönster del 2 av 2
 - Factory
 - Façade
- Lektionens arbetsmetoder
 - Förmiddag: Föreläsning, diskussioner och övningar.
 - Eftermiddag: Projektarbete

Att läsa:

Design Patterns in Java Tutorial (PDF)

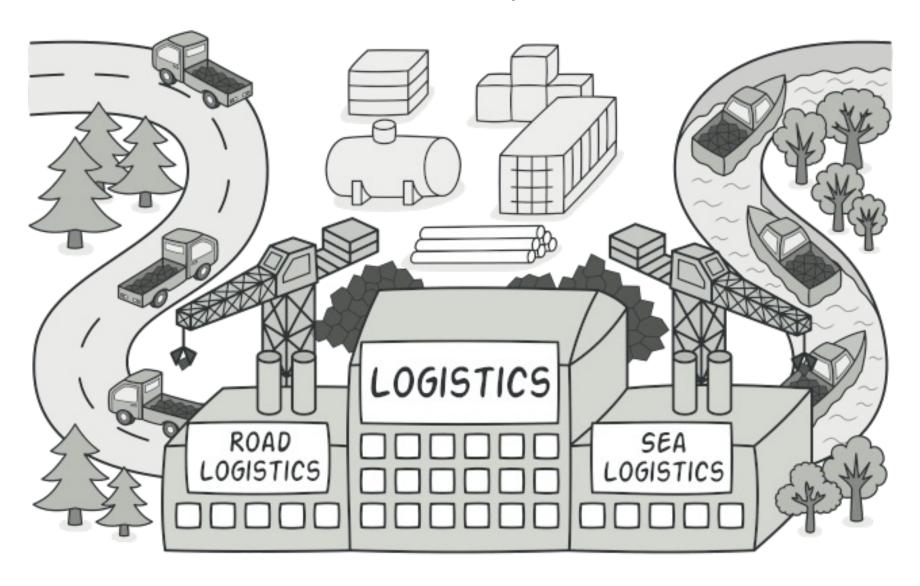


Kort summering av föregående lektion

- Introduktion till designmönster (Design Patterns)
- Klassificering av designmönster
- Singleton Pattern
- Decorator Pattern
- Frågor?
- Reflektioner?

NACKADEMIN

Factory

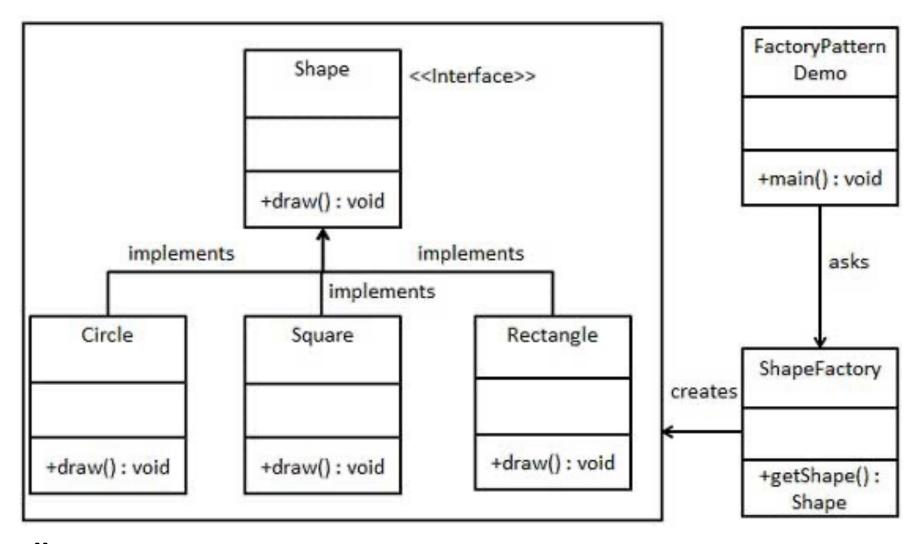


The Factory Pattern

- Factory tillhandahåller ett generiskt gränssnitt för att skapa objekt.
- Vi kan ange vilken typ/klass av fabriksobjekt vi vill skapa under exekveringen (runtime).
- Klassen ShapeFactory nedan är en fabrik som genererar objekt av olika typer (klasser).

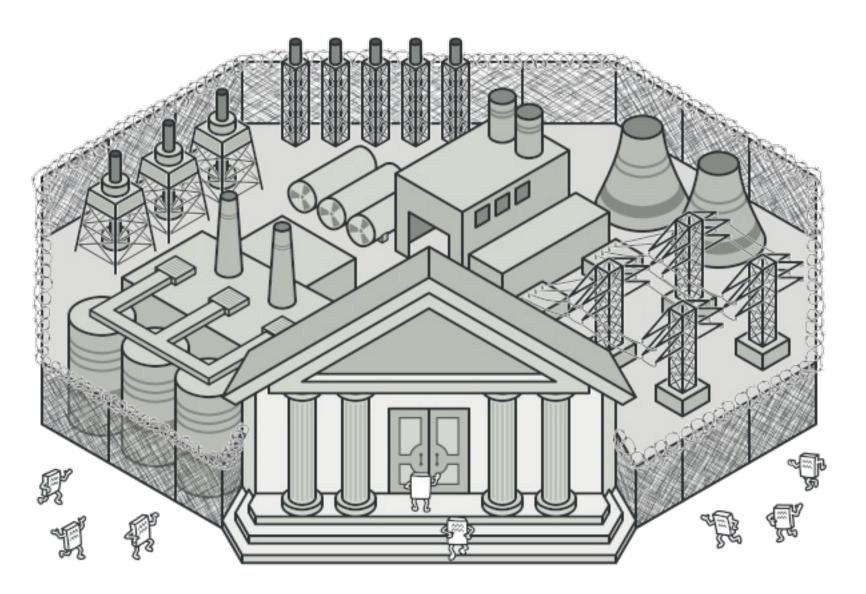
```
ShapeFactory shapeFactory = new ShapeFactory();
Shape shape1 = shapeFactory.getShape("CIRCLE");
Shape shape2 = shapeFactory.getShape("RECTANGLE");
Shape shape3 = shapeFactory.getShape("SQUARE");
```

Factory – Class Diagram



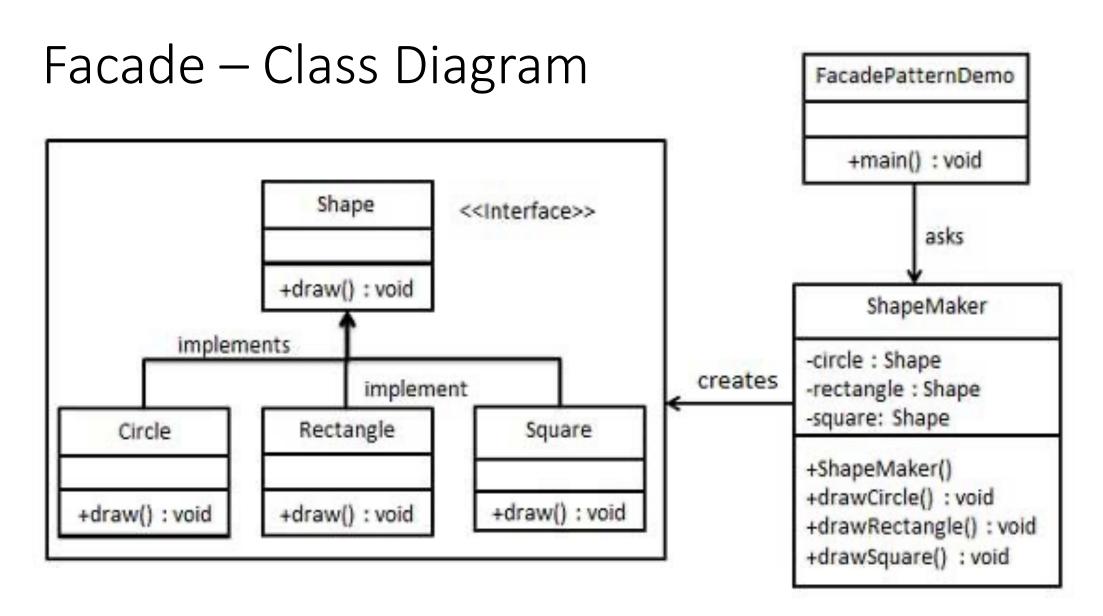
Övning i små grupper: Implementera designmönstret.

Facade



- Fasad ger ett enhetlig gränssnitt på en abstrakt nivå till en större kodblock (bibliotek/ramverk), vilket döljer underliggande komplexitet.
- Tänk på det som att förenkla API som presenteras för andra utvecklare, något som nästan alltid förbättrar användbarheten.

"Facade is a structural design pattern that provides a simplified interface to a library, a framework, or any other complex set of classes."



Övning i små grupper: Implementera designmönstret.

Summering av dagens lektion

- Designmönster del 2 av 2
 - Factory
 - Façade
- Reflektioner kring dagens lektion
 - Vad tar du med dig från dagens lektion?
 - Finns det något som var extra svårt att förstå?
 - Finns det något som vi behöver repetera?
 - Hur upplevde du dagens arbetsmetoder?



Framåtblick inför nästa lektion

Handledning med projektarbetet.

