

# Softwaretechnik 1 - 4. Tutorium

Tutorium 03

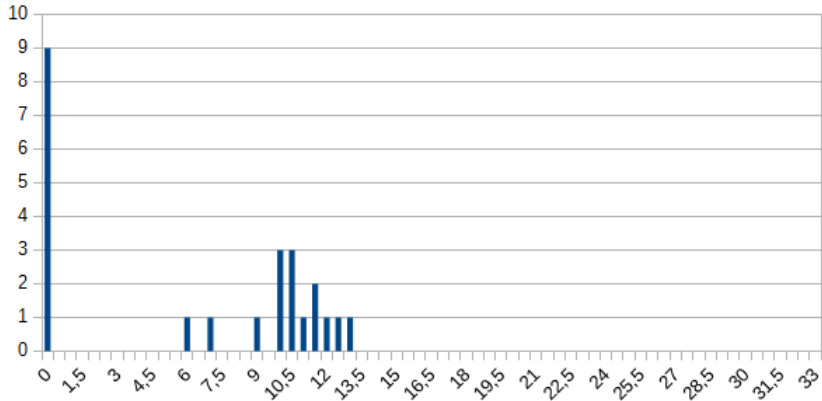
Felix Bachmann | 19.06.2018

KIT - INSTITUT FÜR PROGRAMMSTRUKTUREN UND DATENORGANISATION (IPD)



# 4. Übungsblatt Statistik

n=24



Ø von 25+3

## Allgemein

- Form bei handschriftlichen Abgaben. . .

## Aufgabe 1: GUI für iMage

## Aufgabe 1: GUI für iMage

■ bla

## Aufgabe 2: Zustandsdiagramm für Wasserzeichen

## Aufgabe 2: Zustandsdiagramm für Wasserzeichnen

■ bla

## Aufgabe 2: Zustandsdiagramm für Wasserzeichen

■ bla

## Aufgabe 3: git



## Aufgabe 2: Zustandsdiagramm für Wasserzeichen

- bla

## Aufgabe 3: git

- bla

## Aufgabe 4: Architekturstile für JMJRST

## Aufgabe 4: Architekturstile für JMJRST

■ bla

# Was bisher geschah..

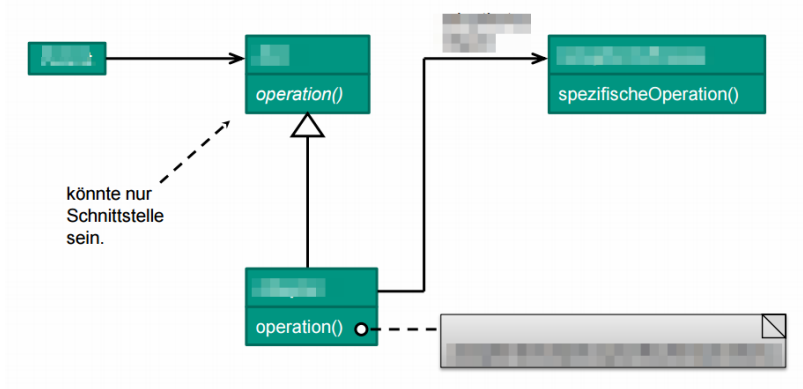
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut

# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler

# Was bisher geschah..

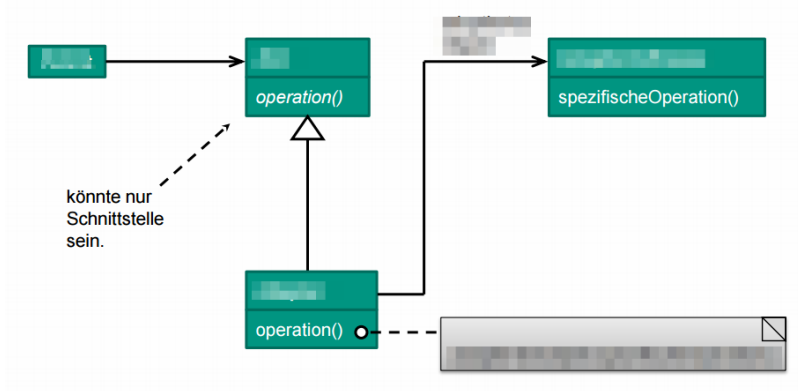
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



Welches Entwurfsmuster?

# Was bisher geschah..

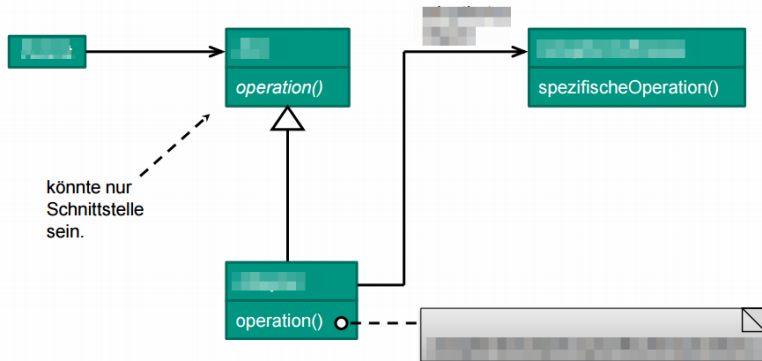
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



Welches Entwurfsmuster? (Objekt-)Adapter

# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler

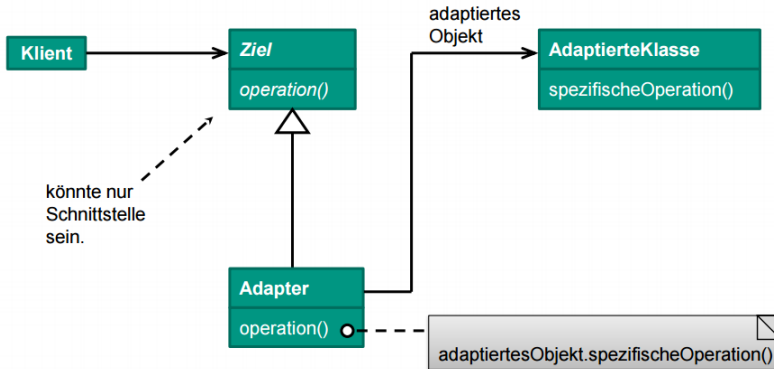


## Welche Klassen?



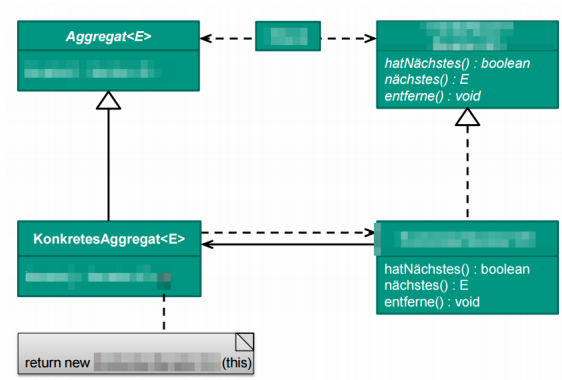
# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



# Was bisher geschah..

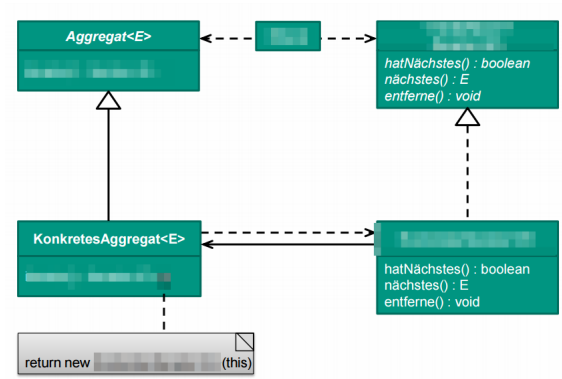
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



## Welches Entwurfsmuster?

# Was bisher geschah..

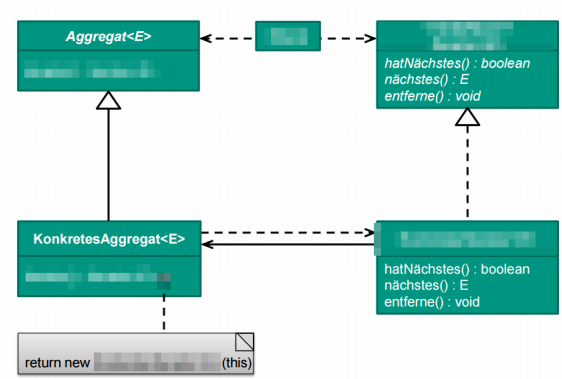
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



## Welches Entwurfsmuster? Iterator

# Was bisher geschah..

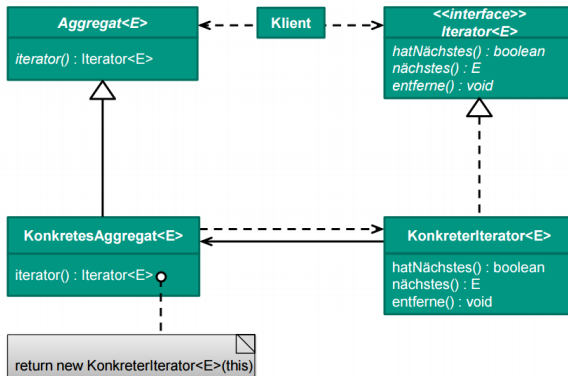
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



## Welche Klassen und Methoden?

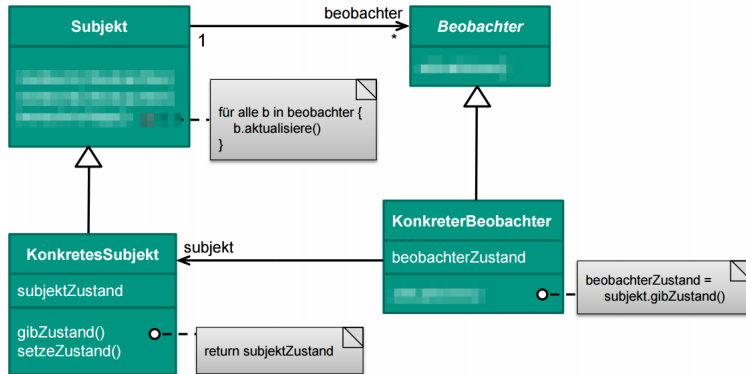
# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



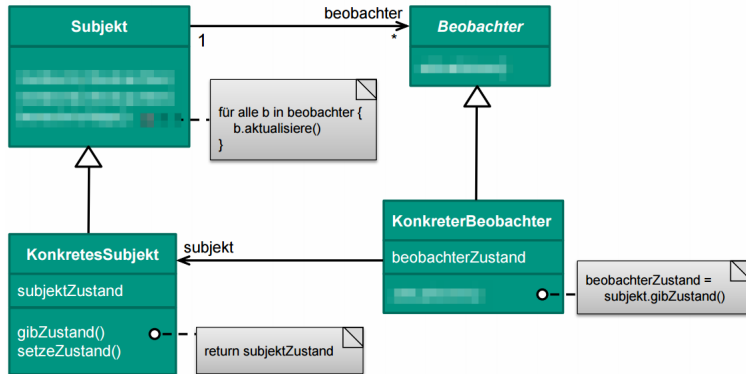
# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



# Was bisher geschah..

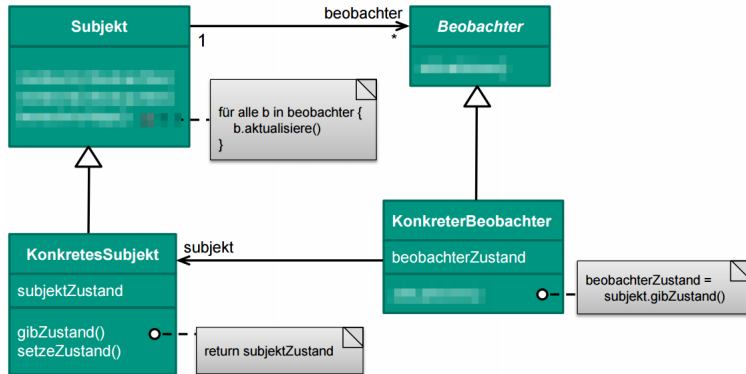
- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



Ist wohl ein Beobachter :)

# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler

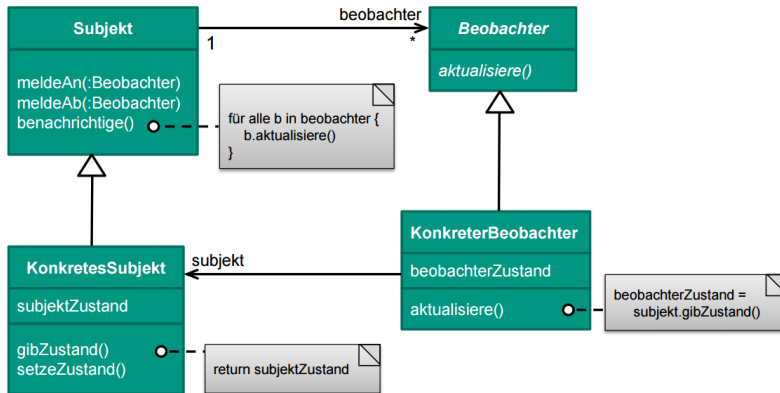


Ist wohl ein Beobachter :) Methoden?



# Was bisher geschah..

- haben uns erste Entkopplungsmuster angeschaut  
⇒ Beobachter, Iterator, Adapter, Stellvertreter, Vermittler



## ■ Entkopplungs-Muster

- Adapter fertig
- Beobachter fertig
- Iterator fertig
- Stellvertreter fertig
- Vermittler fertig
- (Brücke)

## ■ Varianten-Muster

## ■ Zustandshandhabungs-Muster

## ■ Steuerungs-Muster

## ■ Bequemlichkeits-Muster

- Entkopplungs-Muster **fertig**
- **Varianten-Muster**
  - (Abstrakte Fabrik)
  - (Besucher)
  - **Schablonenmethode**
  - **Fabrikmethode**
  - **Kompositum**
  - Strategie **fertig**
  - **Dekorierer**
- Zustandshandhabungs-Muster
- Steuerungs-Muster
- Bequemlichkeits-Muster

## Übergeordnetes Ziel

- Gemeinsamkeiten herausziehen und an einer Stelle beschreiben

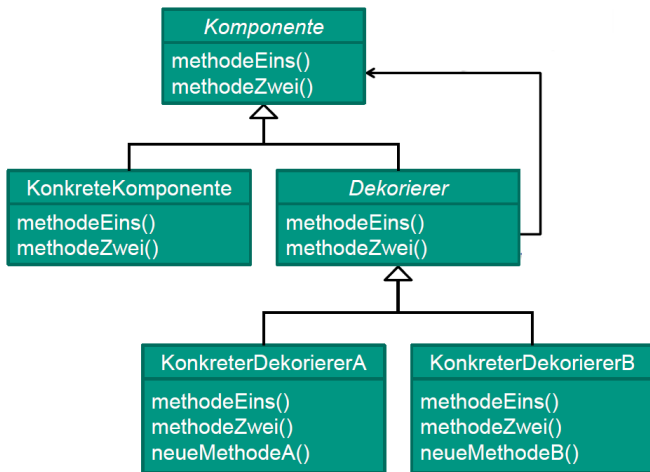
## Übergeordnetes Ziel

- Gemeinsamkeiten herausziehen und an einer Stelle beschreiben  
⇒ keine Wiederholung desselben Codes

## Übergeordnetes Ziel

- Gemeinsamkeiten herausziehen und an einer Stelle beschreiben
  - ⇒ keine Wiederholung desselben Codes
  - ⇒ bessere Wartbarkeit/Erweiterbarkeit

- 1 ihr kriegt pro Reihe eine Aufgabe
- 2 ihr habt Zeit zum Bearbeiten
- 3 Abgleichung mit Musterlösung
- 4 ihr stellt den anderen eure Lösung vor





## Wo Gemeinsamkeiten?

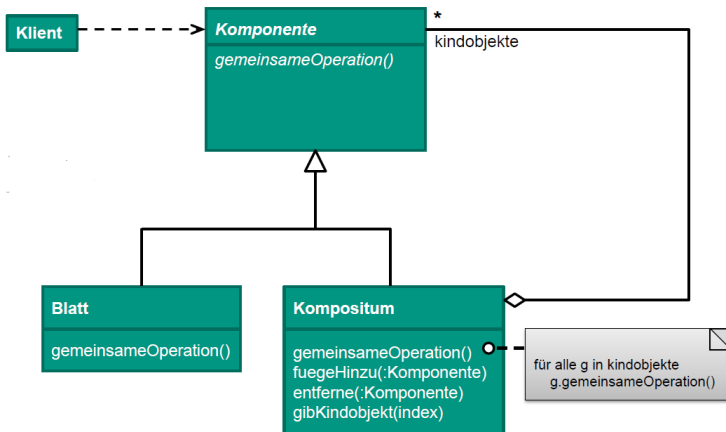
Die beiden Methoden `methodeEins()` und `methodeZwei()`.

## Wo Variation?

In den KonkretenDekorierern bzw. ihren Methoden. Hier: `neueMethodeA()`, `neueMethodeB()`.

## Wozu Instanzvariable?

Weiterleitung von Aufrufen der `methodeEins()` und `methodeZwei()` an die KonkreteKomponente.



## Wo Gemeinsamkeiten?

gemeinsameOperation().

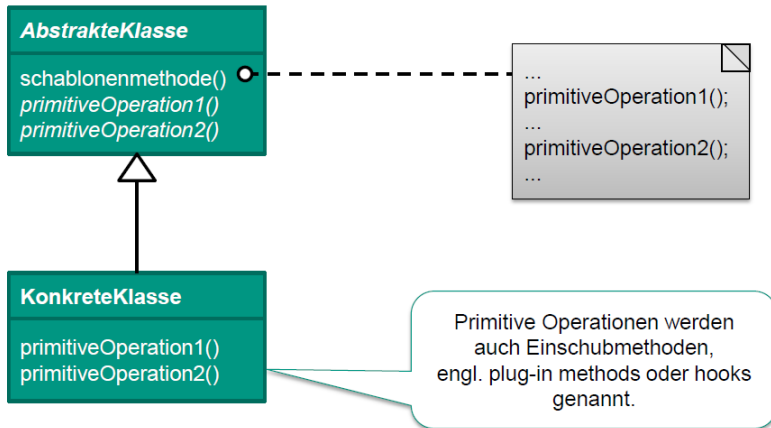
## Wo Variation?

In Blatt/Kompositum-Klassen mit verschiedenen zusätzlichen Operationen.

## Zusammengesetzt vs. nicht-zusammengesetzt

Kompositum = zusammengesetzt, Blatt = nicht-zusammengesetzt

# Vorstellung Schablonenmethode



## Wo Gemeinsamkeiten?

Reihenfolge der Methodenaufrufe in der Schablonenmethode.

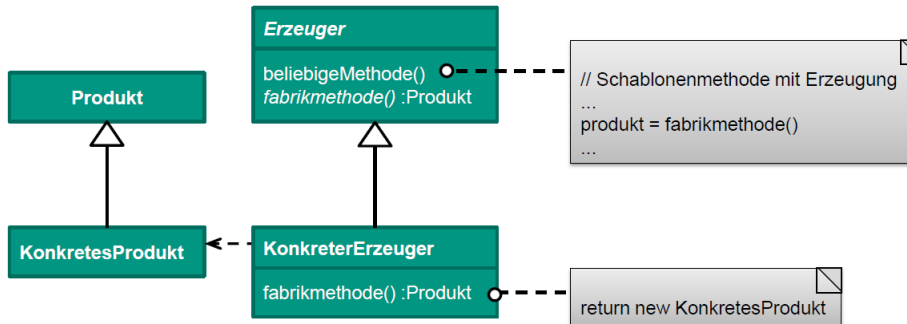
## Wo Variation?

In den Einschubmethoden. (hier: `primitiveOperation1()` und `primitiveOperation2()`)

## Schablonenmethode vs. Einschubmethode

Einschubmethode ist eine der Methoden, die von der Schablonenmethode aufgerufen wird und deren Implementierung in den Unterklassen stattfindet.

# Vorstellung Fabrikmethode



## Wo Gemeinsamkeiten?

Reihenfolge der Methodenaufrufe in der beliebigenMethode().

## Wo Variation?

In der Fabrikmethode.

## Klasse des Objekts, Oberklasse, Unterklasse

Klasse des Objekts = KonkretesProdukt, Oberklasse = Produkt,  
Unterklasse = KonkreterErzeuger

## Unterschied zu Schablonenmethode?

Fabrikmethode benutzen, wenn ein Objekt erzeugt wird. Fabrikmethode ist Einschubmethode des Musters "Schablonenmethode".

## Wahr/falsch

Fabrikmethode ist eine Einschubmethode, keine Schablonenmethode.

- Entkopplungs-Muster fertig
- Varianten-Muster fertig
- **Zustandshandhabungs-Muster**
  - **Einzelstück**
  - (Fliegengewicht)
  - **Memento**
  - (Prototyp)
  - (Zustand)
- Steuerungs-Muster
- Bequemlichkeits-Muster



## Übergeordnetes Ziel

- den Zustand eines Objektes beschreiben (wer hätt's gedacht? :D)

## Übergeordnetes Ziel

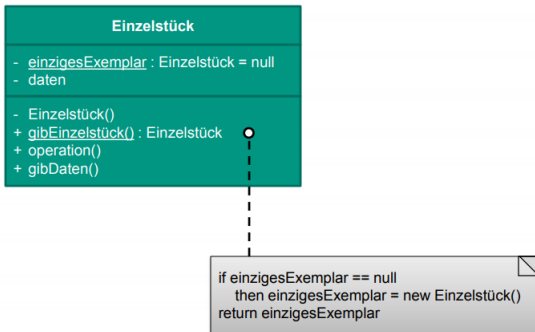
- den Zustand eines Objektes beschreiben (wer hätt's gedacht? :D)
- aber unabhängig von dem Zweck des Objekts!

## Problem

- von einer Klasse soll nur eine Instanz existieren
- Konstruktor könnte überall benutzt werden!

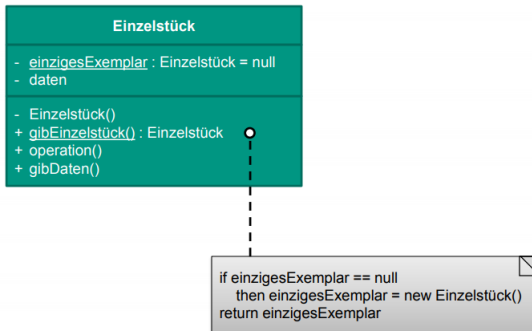
## Problem

- von einer Klasse soll nur eine Instanz existieren
- Konstruktor könnte überall benutzt werden!



## Problem

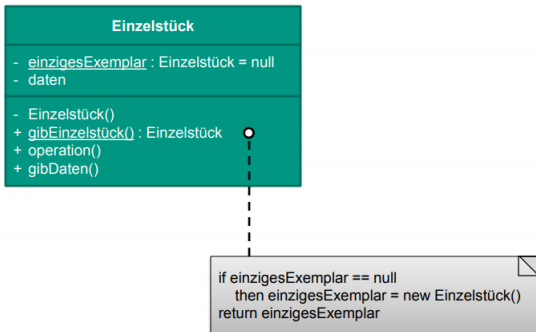
- von einer Klasse soll nur eine Instanz existieren
- Konstruktor könnte überall benutzt werden!



Aber warum nicht einfach statisch?

## Problem

- von einer Klasse soll nur eine Instanz existieren
- Konstruktor könnte überall benutzt werden!



Aber warum nicht einfach statisch? Unterklassenbildung möglich!

## Problem

- internen Zustand eines Objekts “externalisieren“, um z.B. Zurücksetzen möglich zu machen

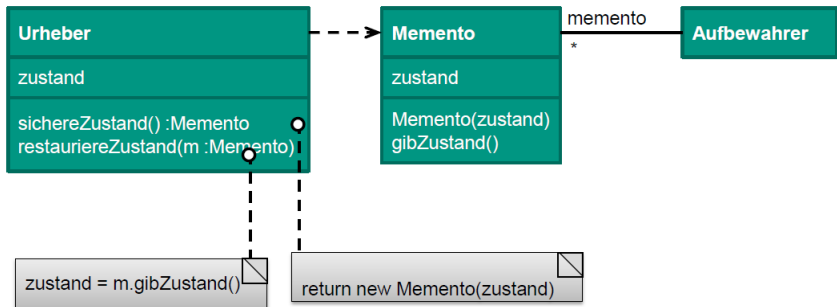
## Problem

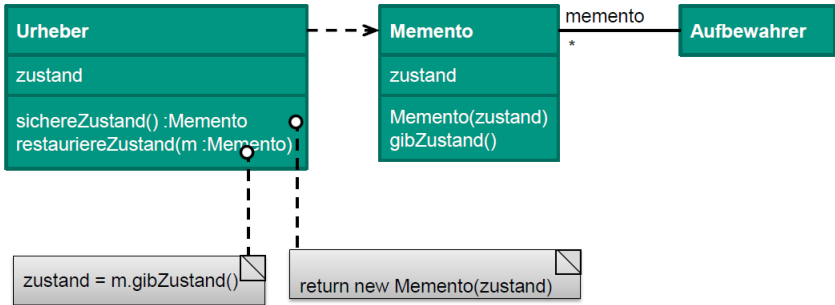
- internen Zustand eines Objekts “externalisieren“, um z.B. Zurücksetzen möglich zu machen
- ohne Kapselung zu verletzen!



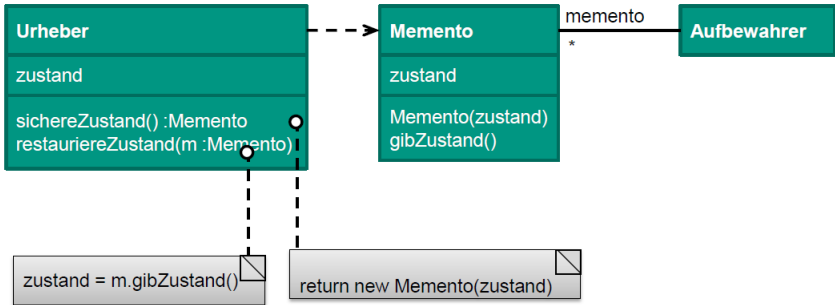
## Problem

- internen Zustand eines Objekts “externalisieren“, um z.B. Zurücksetzen möglich zu machen
- ohne Kapselung zu verletzen!



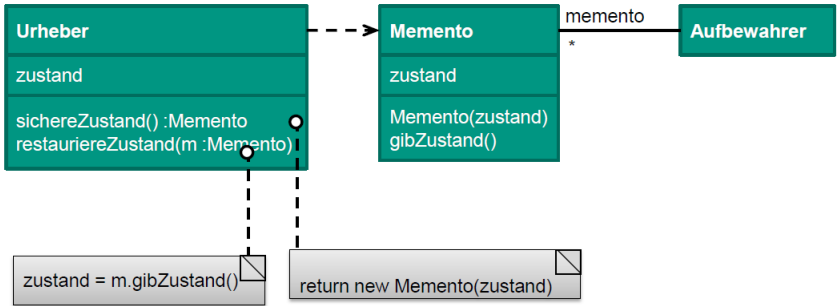


## Problem gelöst?



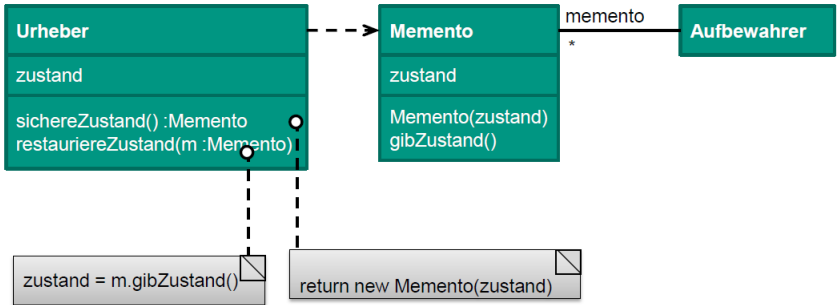
## Problem gelöst?

■ Ja



## Problem gelöst?

- Ja
  - Zustand durch Memento externalisiert



## Problem gelöst?

- Ja
  - Zustand durch Memento externalisiert
  - Kapselung nicht verletzt (Nutzer ruft nur `sichereZustand()` auf und kriegt neuen Memento)

- Entkopplungs-Muster fertig
- Varianten-Muster fertig
- Zustandshandhabungs-Muster fertig
- **Steuerungs-Muster**
  - Befehl
  - (master/worker)
- Bequemlichkeits-Muster

## Übergeordnetes Ziel

- steuern den Kontrollfluss

## Übergeordnetes Ziel

- steuern den Kontrollfluss  
⇒ zur richtigen Zeit richtige Methoden aufrufen



## Problem

- Parametrisieren von Objekten mit einer auszuführenden Aktion

## Problem

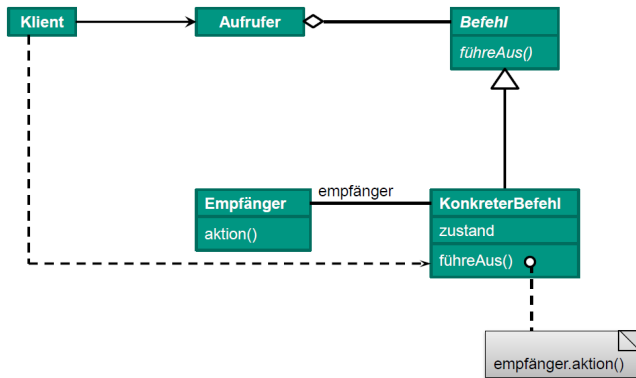
- Parametrisieren von Objekten mit einer auszuführenden Aktion
- komplexe Operationen aus primitiven Operationen aufbauen

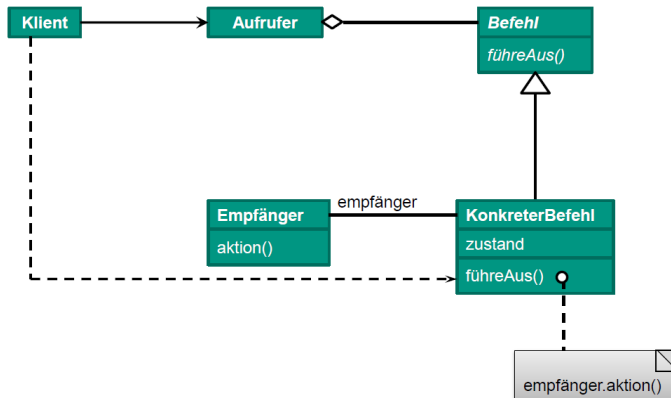
## Problem

- Parametrisieren von Objekten mit einer auszuführenden Aktion
- komplexe Operationen aus primitiven Operationen aufbauen  
⇒ Befehl nicht als Methode, sondern als Objekt modellieren

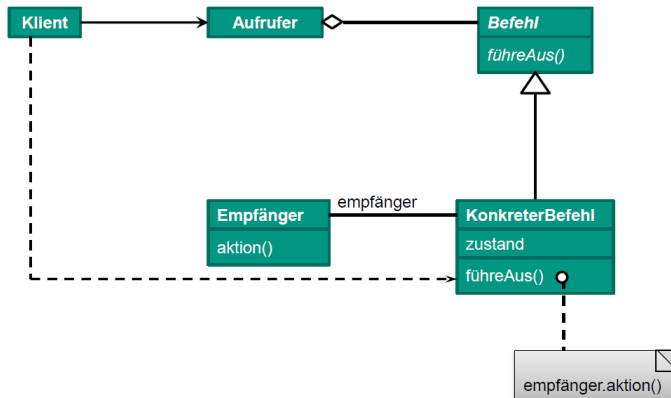
## Problem

- Parametrisieren von Objekten mit einer auszuführenden Aktion
- komplexe Operationen aus primitiven Operationen aufbauen  
 ⇒ Befehl nicht als Methode, sondern als Objekt modellieren



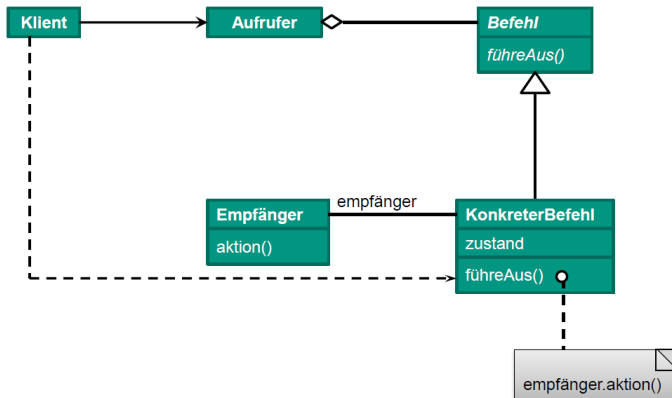


Was haben wir erreicht?



## Was haben wir erreicht?

- Austauschbarkeit: Befehle unabhängig vom Aufrufer, universell einsetzbar



Beispiel!

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger.



Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich.

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**
- Die Fabrikmethode sorgt dafür, dass nur eine einzige Instanz einer Klasse fabriziert wird.

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**
- Die Fabrikmethode sorgt dafür, dass nur eine einzige Instanz einer Klasse fabriziert wird. **falsch**

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**
- Die Fabrikmethode sorgt dafür, dass nur eine einzige Instanz einer Klasse fabriziert wird. **falsch**
- Eine Schablonenmethode ist immer auch eine Fabrikmethode.

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**
- Die Fabrikmethode sorgt dafür, dass nur eine einzige Instanz einer Klasse fabriziert wird. **falsch**
- Eine Schablonenmethode ist immer auch eine Fabrikmethode. **falsch**

Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**
- Die Fabrikmethode sorgt dafür, dass nur eine einzige Instanz einer Klasse fabriziert wird. **falsch**
- Eine Schablonenmethode ist immer auch eine Fabrikmethode. **falsch**
- Eine Komponente kann immer nur mit einem einzigen Dekorierer versehen werden.



Wahr oder falsch?

- Bei dem Entwurfsmuster Befehl kennt der Empfänger den Befehl nicht, jedoch der Befehl den Empfänger. **wahr**
- Ein Aufbewahrer im Entwurfsmuster Memento kann beliebig viele Mementos verwalten. Für die Restauration im Falle eines Reset ist er allerdings nicht verantwortlich. **wahr**
- Die Fabrikmethode sorgt dafür, dass nur eine einzige Instanz einer Klasse fabriziert wird. **falsch**
- Eine Schablonenmethode ist immer auch eine Fabrikmethode. **falsch**
- Eine Komponente kann immer nur mit einem einzigen Dekorierer versehen werden. **falsch**

- Entwurfsmuster kommen sehr sehr sehr wahrscheinlich dran!

- Entwurfsmuster kommen sehr sehr sehr wahrscheinlich dran!
- Kategorien helfen beim Lernen

- Entwurfsmuster kommen sehr sehr sehr wahrscheinlich dran!
- Kategorien helfen beim Lernen
- jedes Entwurfsmuster erfüllt einen bestimmten Zweck  
⇒ nicht nur die Klassen und Methoden auswendig lernen, sondern das Prinzip verstehen

- Entwurfsmuster kommen sehr sehr sehr wahrscheinlich dran!
- Kategorien helfen beim Lernen
- jedes Entwurfsmuster erfüllt einen bestimmten Zweck  
⇒ nicht nur die Klassen und Methoden auswendig lernen, sondern das Prinzip verstehen
- bei Unklarheiten in Head First Design Patterns nachlesen ;)

# Feedback - Sagt mir eure Meinung



<https://goo.gl/forms/osMyz2hScqVPtmSr2>

## Aufgabe 1: Shutterpile: Refaktorisierung + Entwurfsmuster anwenden

- Entwurfsmuster anschauen
- alte Tests verwenden + evtl. neue schreiben

## Aufgabe 1: Shutterpile: Refaktorisierung + Entwurfsmuster anwenden

- Entwurfsmuster anschauen
- alte Tests verwenden + evtl. neue schreiben

## Aufgabe 2: cmd-Programm für Pipeline

- wie Shutterpile-cmd, nur kommen nach Parameter “-p” noch Werte
- `https://commons.apache.org/proper/commons-cli/usage.html`



## Aufgabe 3: Wo sind Entwurfsmuster in Shutterpile?

- Maßstab ist Musterlösung
- nur finden reicht nicht, auch erklären wie und warum

## Aufgabe 3: Wo sind Entwurfsmuster in Shutterpile?

- Maßstab ist Musterlösung
- nur finden reicht nicht, auch erklären wie und warum

## Aufgabe 4: Entwurfsmuster in Java-API

- es handelt sich um “einfachere” Muster

## Aufgabe 3: Wo sind Entwurfsmuster in Shutterpile?

- Maßstab ist Musterlösung
- nur finden reicht nicht, auch erklären wie und warum

## Aufgabe 4: Entwurfsmuster in Java-API

- es handelt sich um "einfachere" Muster

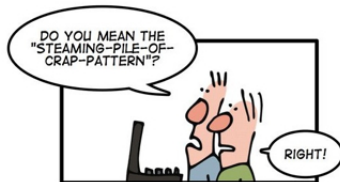
## Aufgabe 5: Entwurfsmuster - Kaffeemaschine

- ein Muster anwenden

## Abgabe

- Deadline am 27.6. um 12:00
- Aufgabe 3-5 handschriftlich

# Bis dann! (dann := 03.07.18)



THE HYPE IS LONG GONE BUT  
DESIGN PATTERNS ARE STILL USEFUL