## **الگوی طراحی یک راه حل کلی قابل تکرار برای یک مشکل معمول در طراحی نرم افزار است. الگوی طراحی یک طرح تمام شده نیست که بتواند مستقیماً به کد تبدیل شود بلکه توضیحات یا الگویی برای نحوه حل مسئله است که می تواند در شرایط مختلف مورد استفاده قرار گیرد. الگوهای طراحی می توانند با ارائه پارادایم های آزمایش شده و اثبات شده توسعه ، روند توسعه را تسریع کنند. طراحی موثر نرم افزار مستلزم در نظر گرفتن مواردی است که ممکن است در مراحل ابتدایی قابل مشاهده نباشد. استفاده مجدد از الگوهای طراحی کمک می کند تا از ایجاد شدن مسائل ظریفی که می توانند مشکلات اساسی ایجاد کنند جلوگیری شود. غالباً ، مردم فقط می دانند که چگونه برخی از تکنیک های طراحی نرم افزار را برای مشکلات خاص به کار بگیرند. به کارگیری این تکنیک ها برای طیف وسیعی از مشکلات دشوار است. الگوهای متداول طراحی می توانند با گذشت زمان بهبود یابند و آنها را نسبت به طرح های موقت مقاوم تر سازد**

**به طور خلاصه الگوهای طراحی پاسخی به مشکلات متداول در تولید نرم‌افزار است**

الگوهای طراحی به ۳ بخش تقسیم می‌شوند که عبارت اند از :creational و structural و behavioral

نکته ی بسیار مهم این است که الگوهای طراحی قطعه کد نیستند که ما آن‌ها را حفظ کنیم . الگوهای طراحی مفهوم هستند که باید آن‌ها را درک کنیم

creational : الگوهای طراحی هستند که روی نحوه ی ایجاد شدن یک object از یک class تمرکز میکنند

========================================================================

در پایتون متد call به ما اجازه میده که نمونه هایی که از کلاس ها ایجاد میکنیم رو بتونیم مثل یک فانکشن صدا بزنیم به زبان دیگر هنگامیکه نمونه‌ای که از کلاس ساخته شده است به صورت فانکشن صدا زده شود این متد فراخوانی می‌شود ((قطعه کد call.py))

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

در پایتون متد new  مسئول ساخت یک کلاس جدید هست. متد  new تنها متدیست که قبل از متد init  اجرا شده و میتواند مانع فعال شدن متد init شود به زبان دیگر اگر بخواهید نحوه ی ایجاد شدن کلاس را تغییر دهید از \_\_new\_\_ استفاده میکنید

خیلی جاها گفته شده که \_\_init\_\_ سازنده ی کلاس هست اما این جمله اشتباه میباشد چرا که سازنده ی کلاس \_\_new\_\_ میباشد .

\_\_init\_\_ فقط initializer (آغازگر) میباشد و کارهای اولیه را انجام میدهد

توجه شود که \_\_new\_\_ اولین مقداری که دریافت میکند cls میباشد یعنی خود کلاس بر خلاف \_\_init\_\_ که اولین مقداری که میگیرد self میباشد

دقت کنید که بعد از اینکه تغییراتی در \_\_init\_\_ به وجود آورید حتماً باید فانکشن new کلاس پدر را return کنید هماننده کد زیر :

return super().\_\_new\_\_(cls, \*args, \*\*kwargs)

به طور کلی نحوه ی کارکردن \_\_new\_\_ به این شکل میباشد:زمانی که نمونه‌ای از کلاس در حال ایجاد شدن میباشد \_\_new\_\_ سریع فعال می‌شود و کلاس خودش را به عنوان object به cls ارسال میکند ( به خودش ارسال میکند ) و در ادامه میتوانیم استفاده هایی را که مد نظر داشتیم را بکنیم

(( قطعه کد new.py ))

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

متا کلاس ها در پایتون برای تغییر در نحوه رفتار دیگر کلاس ها به کار میرن

در بالا اشاره شد که کلاسی که هنوز ساخته نشده است خودش را به عنوان object به خودش ارسال میکند این موارد چگونه ممکن است به کمک meta class ها

هنگامیکه خروجی قطعه کد زیر را اجرا کنیم خروجی به این مفهوم میباشد که این کلاس از نوع type میباشد . این type همان typeی میباشد که مشخص میکند هر چیزی از چه نوعی میباشد :

a1.\_\_class\_\_.\_\_class\_\_

<class ‘type’>

print(type(213))

ــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ

type به 2 شکل زیر استفاده می‌شود که با استفاده از دستور help(type) قابل مشاهده میباشد:

type(object) -> the object’s type

type(name, base, dict) -> a new type

حالت دوم به این معنی میباشد که با استفاده از type میتوانیم کلاس جدید ساخته می‌شود به این صورت که name اسم کلاس جدیدمان میباشد , base یک تاپل میباشد که قرار است این کلاس جدید از آن‌ها ارث بری میکند , dict فانکشن هایی است که قرار است این کلاس جدیدمان داشته باشد

متد type بالاترین و قویترین meta class ی است که در پایتون وجود دارد

تمامی کلاس‌هایی رو که ایجاد میکنیم به صورت پیش‌فرض type را به عنوان meta class خودشون دارند و برای ساخته شدن از این meta class استفاده میکنند و برای ساخته شدنشون از type استفاده میکنند برای همین است که در \_\_new\_\_ میتوانیم خوده کلاس را به clsی که ما فکر میکنیم هنوز ساخته نشده است ارسال کنیم که در‌واقع در پس زمینه type کلاس را میسازد

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

ما میتوانیم meta classهای خود را ایجاد کنیم کافیست meta class ما از type ارث بری کند و برای استفاده به کلاس مورد نظر اینگونه استفاده می‌شود :

class MyMetaClass(type): ......

class one (metaclass = MyMetaClass): .....

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

در قطعه کد metaclass.py کلاسی به عنوان metaclass میسازیم که باعث می‌شود که از کلاس db فقط و فقط یک نمونه ساخته شود

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

دیزاین پترن singleton به ما این امکان رو میده که بتونیم کلاس ها رو جوری بسازیم که از اون کلاس فقط بشه یک نمونه ساخت.و اگر نمونه ی دیگری ساخته شود همان نمونه ی اول را برمیگرداند

خوده پایتون هم از singleton استفاده میکند . زمانی که دوباره یک import خاصی انجام می‌شود

(( قطعه singleton.py ))

========================================================================

Abstract Class ,Abstract Method

کلاس های انتزاعی در پایتون به کلاس هایی گفته میشوند که پایه کلاس های دیگر هستند. کلاس های انتزاعی به خودی خود کار خاصی انجام نمیدهند فقط رفتار کلی کلاس های فرزند را مشخص میکنند

abstract class ها کلاسهایی هستند که کلاس‌های فرزندشون رو مجبور میکنند که متدد های خودشون (متدهای abstract class) رو یکبار دیگر owerwrite کنند

قطعه کد (abstract.py)

ما در قطعه که در مثال اول دوتا کلاس داریم به اسم A و ‌‌B که کلاس B داره از کلاس A ارث بری میکنه.

در کلاس A یک متد به نام show وجود داره. در کلاس B میتونه متد show رو نادیده بگیره و بازنویسیش نکنه.  
اما اگه بخواید حالتی رو بوجود بیارید که کلاس B مجبور به بازنویسی متد show شود میتونید از AbstractClass استفاده کنید.

در مثال دوم کلاس C رو به یک کلاس انتزاعی تبدیل کردیم. کلاس ABC به شما اجازه میده کلاس هاتون رو انتزاعی کنید تا بقیه کلاس ها فرزند مجبور به بازنویسی متدهاش بشن. در این مثال کلاس D متد show رو بازنویسی نکرده و انتظار داریم که پایتون بهمون ارور بده. اما اگه کد بالا رو اجرا کنید میبینید که اتفاقی نمیفته. چرا؟ چون پایتون اعتقادی به زور کردن یک موضوع نداره. اون کلاس ABC که کلاس A داره ازش ارث بری میکنه بیشتر یک حالت نمایشی داره تا برنامه نویس بفهمه که داره از یک کلاس انتزاعی ارثبری میکنه. اما اگه احیانا دلتون بخواد واقعا برنامه نویس رو مجبور به بازنویسی کنید میتونید متدهاتون رو هم به شکل انتزاعی دربیارید که این کار را در مثال سوم مشاهده میکنید

این‌طور که به نظر میرسه ما نباید در کلاس‌ها و متدهای abstract کار خاصی را انجام دهیم و فقط لازم است که حالت کلی را در این کلاس‌ها پیاده‌سازی کنیم اما میتوانیم فانکشنالیتی خاصی به این کلاس‌ها اضافه کنیم و با استفاده از متد super به این فانکشنالیتی دسترسی پیدا کنیم که در مثال آخر این فایل میتوانید ببینید

========================================================================

دیزاین پترن factory این امکان رو به ما میده که بتونیم superclass بسازیم که مسئول ساخت object باشه و به subclass اجازه بدیم که بتونن نوع آبجکتی که ساخته میشه رو تغییر بدن

در قطعه کد factory.py مثال اولی که زده شده است ۲ مشکل اساسی دارد : اول اینکه تمام پروسه edit رو سپردیم دست if و else ها اگر بتوانیم فرمت های بیشتری را پشتیبانی کنیم باید به تعداد این فرمت ها if و else اضافه کنیم دوم اینکه پروسه edit را داخل بلاک if قرار داده‌ایم باید برای هر edit format فانکشن مخصوص به خود را داشته باشد سوم اینکه متد edit داره کار زیادی رو انجام میده هر formatی که پشتیبانی می‌شود edit میکند (نکته مهمی که در پایتون باید ریایت کرد این است که هر فانکشنی باید یک کار خاصی رو انجام بده )

مثال‌های بعدی هر کدام یک مشکل را بر طرف میکنند :   
مثال دوم این است که edit هر format داخل فانکشن مخصوص به خود قرار دارد مثال سوم این است که تابع get فقط یک کار را انجام دهد (هر تابع یک کار انجام دهد)

هر factory method از ۳ component باید تشکیل شود: ۱.client: آن بخشی از کد که کاربران فقط با آن در ارتباط هستند و با بقیه ی کد کاری ندارد در مثال سوم تابع edit این کار رو انجام میدهد ۲.creator: آن بخشی از کد که تصمیم میگیره که چه نوع objectی ساخته شود در مثال سوم تابع get\_edit این کارو انجام میدهد ۳.product: آن بخشی از کد که در مرحله آخر برای ما یک چیز خاصی رو تولید میکند که در مثال سوم دو تابع edit\_json و edit\_xml این کارو برای ما انجام میدهد بخش دیگری هم وجود دارد که جز این ۳ component نمیباشند به نام identifier که creator بر اساس آن تصمیم میگیرد که چه کاری انجام دهد که format برای این منظور میباشد