

Praktikum

Software Engineering

Übungsblatt 12

Termin: 1. Juni 2022

Aufgabe 1

Implementieren Sie das Beobachter-Muster. Testen Sie Ihre Implementierung mit Hilfe eines interaktiven Programms, mit dem

- eine Ressource angelegt werden kann,
- Beobachter sich bei der Ressource registrieren können,
- Beobachter den Zustand der Ressource abfragen können,
- Beobachter den Zustand der Ressource ändern können (mit der Folge, dass alle registrierten Beobachter informiert werden),
- Beobachter sich abmelden können.

Aufgabe 2

Erweitern Sie Ihre Lösung von Aufgabe 1 dahingehend, dass das Erzeuger-Muster zur Erzeugung von Ressource-Instanzen verwendet wird. Überlegen Sie sich mindestens zwei verschiedene Ressource-Typen und setzen Sie diese um.

Abgabe: In der Praktikumsstunde am 1. bzw. 15. Juni direkt am Rechner.