Dizajn Paterni

# Creational Patterns

## Abstract Factory

Interfejs za kreiranje familija slicnih ili zavisnih objekata bez specificiranja njihovih konkretnih klasa. Prakticno object maker koji moze kreirati vise od jednog tipa objekata.

Koristimo kad treba kreirati *set povezanih, slicnih objekata* koji se koriste zajedno kao familije objekata. Konkretne klase du dekaplovane od klijenta.

Razlika izmedju ovog i Method Factory paterna je sto:

1. Method Factory kreira jedan objekat
2. Abstract kreira objekte kroz kompoziciju a method kroz nasledjivanje

Klase:

* AbstractFactory
* ConcreteFactory
* AbstractProduct
* Product
* Client

## Builder

Koristi se kod kreiranja kompleksnih objekata – na primer ako glavna klasa mora da kreira usput jos neke objekte kako bi zavrsila kreiranje svog objekta… U toku visestrukih kreiranja objekata, step by step pristup. Takodje se koristi kada se gradi objekat koji moze da ima vise razlicitih konfiguracija.

Klase:

* IBuilder
* ConcreteBuilder
* Director – odgovoran za korake gradjenja Product-a u raznim konfiguracijama.
* Product

## Prototype

Koristi se kada zelimo da kloniramo neki objekat u novi identican objekat. Tada se deklarise zajednicki interfejs za sve objekte koji treba da omoguce svoje kloniranje. Obicno taj interfejs ima samo jedan metod *Clone*, koji sve klase koje nasledjuju taj interfejs treba da implementiraju.

Inace Prototype patern je ugradjen u C# sa *Cloneable* interfejsom.

## Factory Method

Definise se interfejs za kreiranje objekata ali ostavlja podklasama da odluce koje klase objekat ce da instanciraju. Koristi se kad se ne zna unapred koji objekti ce tacno trebati da se kreiraju.

Sastoji se iz klasa:

* ConcreteCreator koja implementira Creator interfejs i ima FactoryMethod koji po ulaznim parametrima odlucuje koja ce se tacno ConcreteProduct klasa instancirati.
* Creator interfejs koji implementira ConcreteCreator
* Product interfejst, implementiraju sve ConcreteProduct klase
* ConcreteProduct klasa

## Singleton

Kada zelimo da klasa ima samo jednu instancu. Ili kada zelimo da se nekim objektima pristupa bilo odakle iz programa. Obicno se to implementira na sledeci nacin:

1. Defaultni konsturktor se postavi kao private kako bi se sprecilo da se iz nekog dela koda instancira jos jedna instance ove klase.
2. Kreirati staticki metod za kreiranje koji ce da se ponasa kao konstruktor. Ovaj metod pozove privatni konsturktor da kreira objekat i sacuva ga u statickom polju. Svaki drugi poziv ovom metodu ustvari vraca ovaj isti objekat.

Problemi sa Singletonom:

* Krse prvi princip SOLIDa Single responsibility
* Problem kod multitredinga pa mora dodatna threadsafe implementacija
* Problem kod unit testinga zbog mokanja singletona.

# Structural Patterns

## Adapter

Strukturalni patern koji omogucava objektima sa nekompatibilnim interfejsima da kolaboriraju. Adapter ustvari “vrepuje” jedan od objekata kako bi sakrio kompleksnost konvertovanja. Objekt koji je vrepan nije u sustini ni svestan postojanja Adaptera. Adapter funkcionise po principu:

1. Ima interfejs kompatibilan objektu A.
2. Koriscenjem ovog interfejsa, objekat A moze da poziva metode Adaptera.
3. Kada Adapter primi zahtev od objekta A, on prosledjuje taj zahtev objektu B koji je vrepan u njemu ali u format u kome ih objekat B ocekuje.

Takodje je moguce i da adapter bude dvosmeran.

## Bridge

Strukturalni patern koji omogucava da se velika komplikovana klasa u koju su spojene neke korelirane funkcionalnosti razdvoji u dve hijerarhije – abstrakciju i implementaciju koje se svaka moze nezavisno dalje razvijati.

Ona u sustini prebacuje neke funkcionalnosti sa extednanja parent klase da bi mogle da se dodaju nove klase koje je nasledjuju, na kompoziciju klasa, gde ce se stvoriti dve posebne hijerarhije i nove funkcionalnosti ce biti ubacene u novu klasu koju ce prethodna da sadrzi.

Abstrakcija i implementacija se ovde posmatraju kao:

Abstrakcija (interfejs) – high level kontrolni lejer koji sam po sebi ne radi nista

Implementacija (Platform) – sav posao abstrakcija delegira ovom sloju.

Abstrakcija je kao GUI, a implementacija je kao API.

## Composite

Strukturalni dizajn patern koji omogucava da se klase organizuju u razgranatu strukturu (tree structure) I onda da se radi sa ovim strukturama kao sa individualnim objektima. Koriscenje ovog paterna ima smisla samo ako osnovni model aplikacije moze da se predstavi kao razgranata struktura.

Stablo se sastoji prakticno od kompozita (grana) i od „lisca“. I postoji zajednicki interfejs koji nasledjuju i grane i listovi. Benefit ovoga je da korisnik ove strukture ne mora da se brine oko konkretnih klasa objekata koji cine drvo. Ne mora da se brine da li je objekat kompozit ili list, svi se tretiraju isto preko zajednickog interfejsa, kada se pozove odredjeni metod, objekti sami prosledjuju poziv u dubinu grananja.

Klase:

* Component – predstavlja interfejs za objekte koji cine drvo, kompozite i lisce. Deklarise metode zajednicke za sve komponente stabla, deklarise metode za pristup child komponentama u stablu, a moze da deklarise i metode za pristup parent komponentama stabla.
* Leaf – predstavlja listove u stablu, od njih nema dalje grananja. Definise ponasanje tih primitivnih objekata u stablu (koompoziciji)
* Composite – definise ponasanje objekata koji imaju children, cuva child komponente, implementira deo interefjsa vezan za child komponente.
* Client – aplikacija koja manipulise ovom strukturom