

Tervezési minták egy OO programozási nyelvben beadandó

Pelach Máté Szabolcs | E91K3C

Proxy

Egy olyan design pattern amikor úgy működik hogy egy osztálynak „álcázza” magát, így lehet lekéréseket nézni, előtte, utána.

Pros:

- A használt osztály nem tudja hogy ő egy másik, így könnyen fut le minden át rajta.
- lehet több proxy-t is létrehozni nem csak egyet.

Cons:

- A visszatérés lehet hogy később érkezik

State

A state olyan „behavioral design pattern” amely engedélyez egy objektumnak hogy megváltozzon belül, felfogható mintha egy osztályt váltott volna.

Pros:

- Könnnyen be lehet újabb státuszt írni anélkül hogy változtatnánk a többin.
- Külön osztályba lehet egy-egy státuszt is tenni.

Cons:

- Értelmetlen ha csak kevés státusza van, vagy esetleg nem változik sokszor

Singleton

A lényege hogy egy olyan osztály amelyet nem lehet instance-olni, de a Singleton-on keresztül lehet használni az osztályait.

Pros:

- Az osztályból csak 1 darab létezik.
- Minden benne lévő funkció, egyebeket lehet használni

- Akkor lesz az osztály létrehozva hogyha elsőnek használod

Cons:

- Tesztelni Singleton-nal nehéz, vagy esetben nem is lehet.

- MultiThread-be nem hoz létre többet hanem egy marad, érdemes ilyenkor Thread-lockolni
funciókba