# Architektur der PC-Uhr

Romain Schmitz

January 24, 2007

### Übersicht

#### Architektur

Erstes Design

- 1. Iteration
- 2. Iteration
- 3. Iteration

Design-Pattern 1

Design-Pattern 2

Design-Pattern 3



rstes Design (syntaktisch fehlerhaft)

- 1. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
  - 2. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
  - . Iteration

**Software-Architektur** 

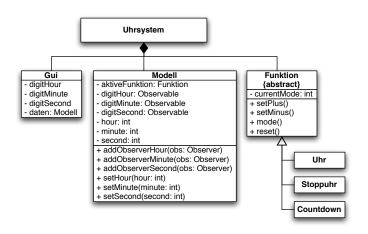
Erstes Design (syntaktisch fehlerhaft)

- 1. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
  - 2. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
- 3. Iteration

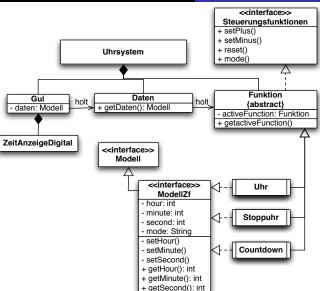
#### Software-Architektur

Strukturierte oder hierarchische Anordnung der Systemkomponenten sowie die Beschreibung ihrer Beziehungen. (Def. nach Helmut Balzert)

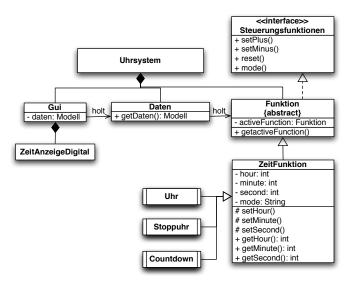
- 1. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
  - Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
  - Iteration



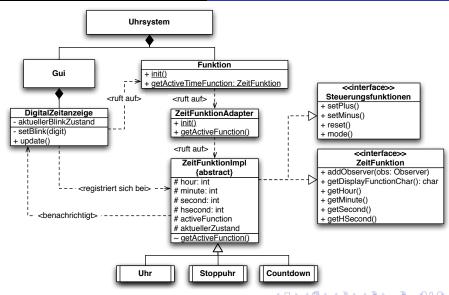
- 1. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
- 2. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)



- 1. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
- 2. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)



- 1. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
- 2. Iteration (syntaktisch fehlerhaft)
- 3. Iteration



**Design-Pattern** 

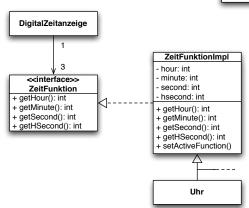
# **Design-Pattern**

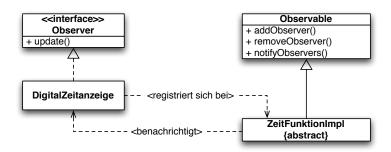
1. beschreiben Lösungen für Entwurfsprobleme.

## **Design-Pattern**

- 1. beschreiben Lösungen für Entwurfsprobleme.
- 2. vereinfachen Diskussionen zwischen Entwicklern.

Die Methode setActivFunction ist hier public, um zu erläutern, dass DigitalZeitanzeige diese nicht aufrufen kann. In der Implementierung ist diese package private.





#### Notify

- command
  value
- + Notify(command)
- + Notify(command, value)
- + getCommand
- + getValue

```
public class Notify {
 private commands command = null;
 private Object value = null;
 public Notify(commands command)
     this.command = command;
 }
 public Notify( commands command,
                Object value)
 {
     this.command = command:
     this.value = value;
 . . .
```

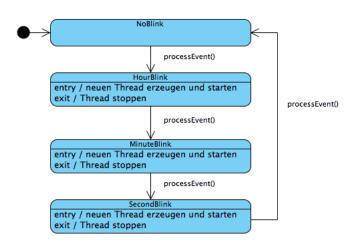
Details zum State-Pattern

### Details zum State-Pattern

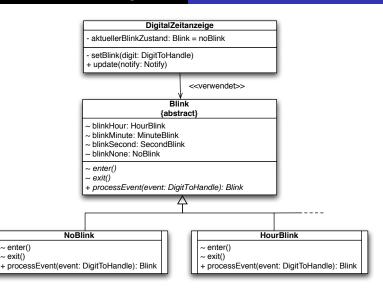
für das Blinken der Digits der Digitalanzeige,

### Details zum State-Pattern

- ▶ für das Blinken der Digits der Digitalanzeige,
- ▶ für die Uhrfunktionen.

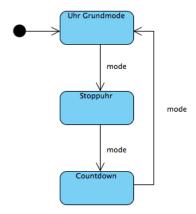


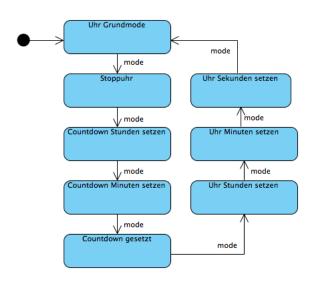
#### State-Pattern für das Blinken Verschachteltes State-Pattern für die Uhrfunktionen

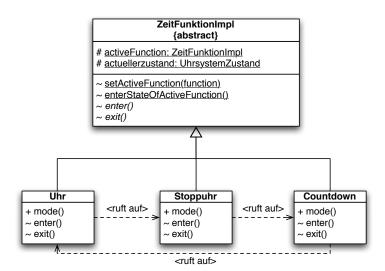


~ enter()

~ exit()







► Factory

- ► Factory
- ▶ Delegate

- ► Factory
- Delegate
- Visitor

- ► Factory
- Delegate
- Visitor
- Composite

- Factory
- ▶ Delegate
- Visitor
- Composite
- Chain of Responsibility

- Factory
- ▶ Delegate
- Visitor
- Composite
- ► Chain of Responsibility
- Little Language

- Factory
- ▶ Delegate
- Visitor
- Composite
- Chain of Responsibility
- ► Little Language
- **.**..