Projektowanie obiektowe oprogramowania Zestaw 4

Wzorce podstawowe i kreacyjne

2013-03-19

Liczba punktów do zdobycia: **5/30** Zestaw ważny do: 2012-04-16

Uwaga! Obowiazkową częścią każdego rozwiązania są testy jednostkowe.

- 1. (1p) (Singleton) Przygotować implementacje singletonów o następujących politykach czasu życia:
 - jedna instancja dla całego procesu
 - jedna osobna instancja dla każdego wątka
 - jedna instancja na co najwyżej 5 kolejnych sekund

Dostarczyć właściwe testy jednostkowe.

2. (1p) (Factory) Zaimplementować fabrykę obiektów dowolnego typu, parametryzowalną nazwą typu i flagą określającą czy obiekt ma być singletonem. Dostarczyć właściwe testy jednostkowe.

```
public class GenericFactory
{
    public object CreateObject( string TypeName, bool IsSingleton, params object[] Parameters );
}

// klient
GenericFactory factory = new GenericFactory();
var a1 = factory.CreateObject( "System.Collections.ArrayList", false );
var o1 = factory.CreateObject( "UWr.Examples.ExampleType", true );
var s1 = factory.CreateObject( "System.String", true, 'u', 'w', 'r');
```

3. (1p) (Object Pool) Zaimplementować klasę Airport dostarczającą instance obiektów typu Plane. Założyć że lotnisko dysponuje ograniczoną liczbą samolotów. Poprawnie obsłużyć przypadki realizowane przez pulę: pobieranie, zwalnianie, przekroczenie rozmiaru puli.

Dostarczyć właściwe testy.

4. (2p) (Builder) Przykład z wykładu

http://netpl.blogspot.com/2012/02/simple-fluent-and-recursive-tag-builder.html rozwinąć o obsługę wcięć (z wcięciami/bez wcięć/głębokość wcięć), po to żeby można było napisać:

Dostarczyć właściwe testy.

Wiktor Zychla