

# Design Patterns

Authors of slides:  
Norbert Siegmund  
Janet Siegmund  
Oscar Nierstrasz  
Sven Apel

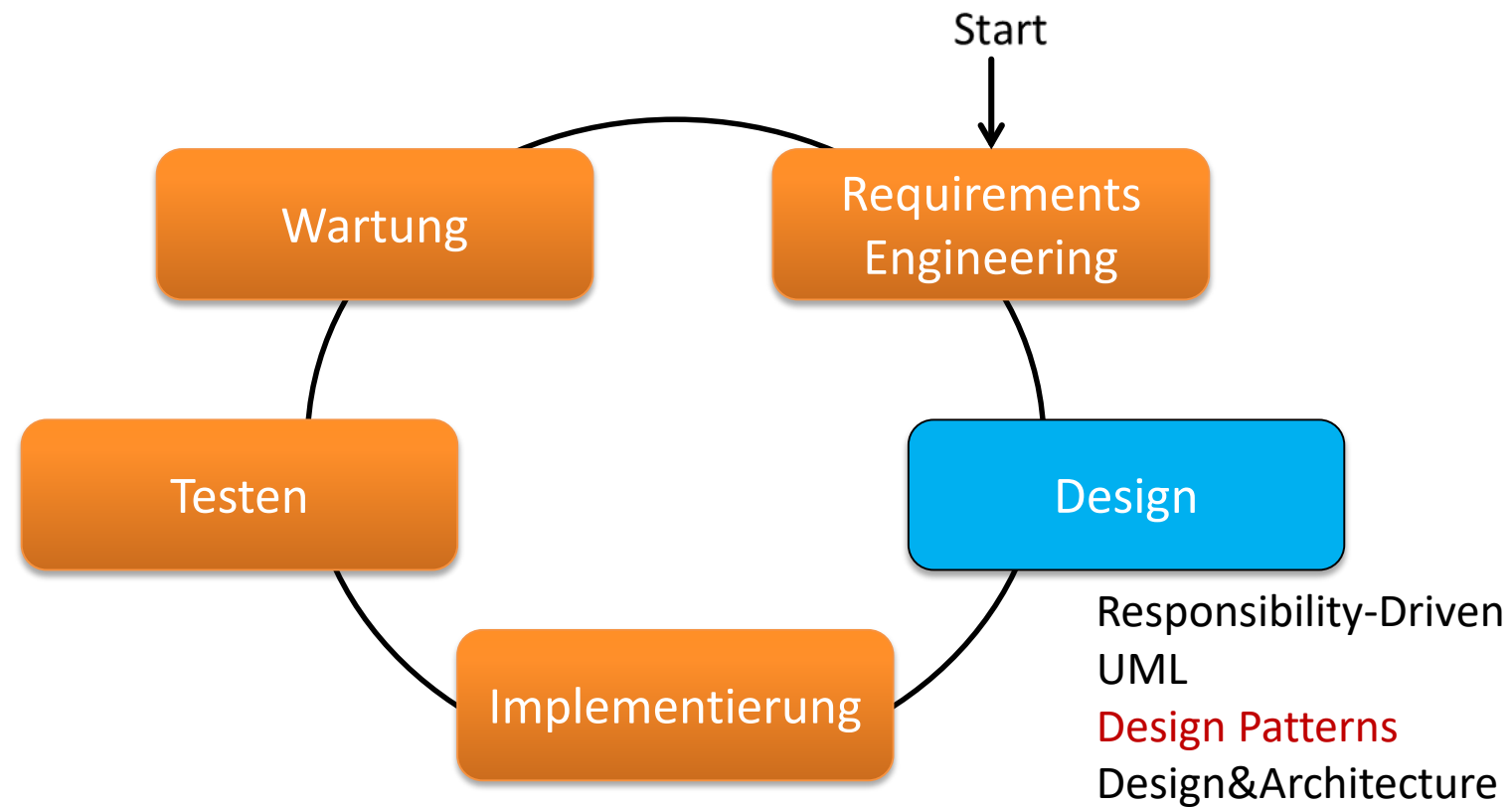
# Interviews

- Programmieren lernen (auf längere Sicht)
- 10 Euro für Teilnahme

"Designing object-oriented software is hard and designing reusable object-oriented software is even harder."

—Erich Gamma

# Einordnung



# Inhalt

- Design Patterns
  - Warum notwendig?
  - Klassifizierung von Patterns
  - Beschreibung von Patterns
  - Kennenlernen von Patterns
- Anti-Patterns

## Lernziele

- Kennenlernen von oft wiederkehrenden Implementierungsaufgaben
- Wichtiges „Handwerkszeug“ von Software-Entwicklern kennen
  - Adapter
  - Iterator
  - Decorator
  - Observer
  - Visitor
- In Zukunft bei der Implementierung Wiederverwendung im Hinterkopf haben (loose coupling, Interfaces, Vererbung, etc.)
- Antipatterns erkennen können



# Warum Design Patterns?

## Was sind Patterns (Muster)?

- “Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice”
- “Each pattern is a three-part rule, which expresses a relation between a certain **context**, a **problem** and a **solution**.”
- Die Definition eines Pattern ist somit: “A *solution* to a *problem* in a *context*.”

– Christopher Alexander



## Warum Patterns benutzen?

- Gemeinsame Sprache für Entwickler:innen
  - Verbessert Kommunikation
  - Beugt Missverständnissen vor
- Lernen aus Erfahrung
  - Gutes Design ist schwer zu entwerfen
    - Gute Designs kennen / verstehen ist der erste Schritt
  - Erprobte Lösungen für wiederkehrende Probleme
    - Durch Wiederverwendung wird man produktiver
    - Eigene Software wird selbst flexibler und wiederverwendbarer

# Zusammenhang Patterns und OOP

- Fundamentale OOP-Design-Prinzipien:
  - Patterns folgen Design-Zielen
    - Modularität, Explizite Interfaces, Information Hiding, ...
  - Patterns entstehen aus OOP Design-Prinzipien
    - Design nach Schnittstellen
    - Favorisiere Komposition über Vererbung
    - Finde Variabilität und kapsle sie
  - Patterns werden entdeckt und nicht erfunden
    - „Best Practice“ von erfahrenen Entwicklern

## Gang of Four (GoF) Design Patterns

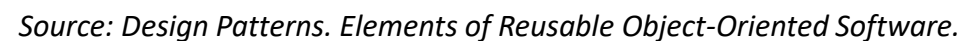
- “The Gang of Four”: Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, und John Vlissides
  - “A design pattern names, abstracts, and identifies key aspects of a common design structure that makes it useful for creating a reusable object-oriented design.”
- Klassifikation über Zweck und Anwendungsbereich

# Klassifikation I

- Zweck
  - Creational Patterns
    - Helfen bei der Objekterstellung
  - Structural Patterns
    - Helfen bei der Komposition von Klassen und Objekten
  - Behavioral Patterns
    - Helfen bei der Interaktion von Klassen und Objekten (Verhalten kapseln)

## Klassifikation II

- Anwendungsbereich
  - Class Patterns
    - Fokussieren auf die Beziehung zwischen Klassen und ihren Subklassen (Wiederverwendung mittels Vererbung)
  - Object Patterns
    - Fokussieren auf die Beziehung zwischen Objekten (Wiederverwendung mittels Komposition)



# Adapter Pattern

## Aufgabe

- Es gibt eine Implementierung einer doppelt verketteten Liste
- Diese wollen wir benutzen, um einen Stack zu implementieren
- Google doc





# Adapter

Beschreibung	Inhalt
Pattern Name und Klassifikation	Adapter, structural
Zweck	Konvertiert das Interface einer existierenden Klasse, so dass es zu dem Interface eines Klienten (Client) passt. Ermöglicht, dass Klassen miteinander interagieren können, was sonst nicht möglich wäre aufgrund der Unterschiede im Interface.
Auch bekannt als	Wrapper (Pattern)
Motivation	Eine existierende Klasse bietet eine benötigte Funktionalität an, aber implementiert ein Interface, was nicht den Erwartungen eines Clients entspricht.



## Adapter – Structural Pattern II

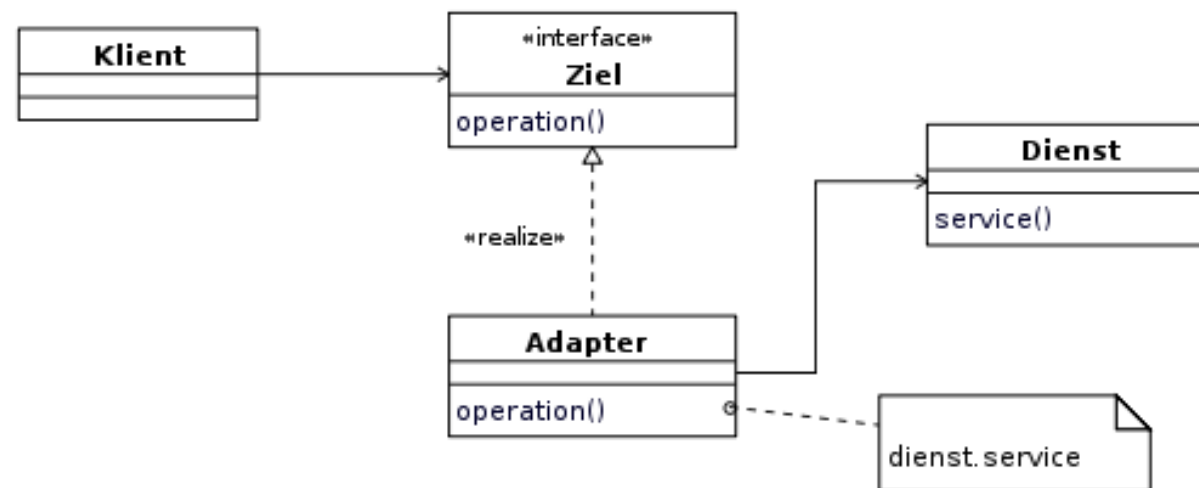
Beschreibung	Inhalt
Anwendbarkeit	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verwende eine ansonsten nicht wiederverwendbare (durch Interface-Inkompatibilität) Klasse wieder: Adaptiere das Interface durch das Ändern der Methodensignaturen.</li><li>- Existierende Klasse bietet nicht die benötigte Funktionalität an: Implementiere die benötigte Funktion in Adapterklasse durch neue Methoden, die zum Interface passen</li></ul>
Struktur	Siehe nächste Folien
Teilnehmer	Siehe nächste Folien
Kollaborationen	Klienten rufen Methoden des Adapters auf, die die Anfragen an die adaptierte Klasse (Dienst) weiterleiten.

## Adapter – Struktur Variante 1

- Adapter nutzt multiple Vererbung um ein Interface auf ein anderes passend zu machen
- Adapter erbt von Ziel und Dienst (zu adaptierende Klasse)
- Ziel muss Interface-Definition sein bei Sprachen mit Einfachvererbung (wie Java)

## Adapter – Struktur Variante 2

- Adapter nutzt Delegation, um Aufrufe weiterzuleiten
- Adapter hält eine Referenz auf Dienst (zu adaptierende Klasse)
- Methodenaufrufe werden vom Adapter zum Ziel weitergeleitet



## Adapter – Teilnehmer

Beschreibung	Inhalt
Teilnehmer	<p>Ziel -&gt; Definiert das domänenspezifische Interface, welches der Client nutzt.</p> <p>Client -&gt; Interagiert mit Objekten, die das Zielinterface implementieren.</p> <p>Dienst (zu adaptierende Klasse) -&gt; Repräsentiert existierendes Interface, welches nicht kompatibel zum Ziel ist.</p> <p>Adapter -&gt; Adaptiert das Interface vom Dienst damit es kompatibel zum Ziel ist.</p>

## Adapter – Beschreibung

Beschreibung	Erläuterung
Konsequenzen	<p>Klasse Adapter – Überschreibung der Methoden der Superklasse (Dienst) ist möglich</p> <p>Objekt Adapter – Dienst muss vererbbar sein, um Methoden überschreiben zu können</p> <p>Rate der Anpassbarkeit hängt vom Unterschied der Interfaces zwischen Ziel und Dienst ab</p>
Implementierung	Siehe nächste Folien
Beispiel Code	Siehe nächste Folien
Bekannte Verwendungen	GUI Frameworks verwenden existierende Klassenhierarchien, müssen aber adaptiert werden
Verwandte Pattern	<p>Decorator -&gt; Reichert Objekt um Funktionalität an ohne das Interface zu ändern</p> <p>Bridge -&gt; separiert Interface und Implementierung, so dass unterschiedliche Implementierungen leicht austauschbar sind</p>

## Beschreibung eines Patterns I

Beschreibung	Erläuterung
Pattern Name und Klassifikation	Präziser Name des Patterns
Zweck	Was das Pattern bewirkt
Auch bekannt als	Alternativer Name
Motivation	Szenario, wo das Pattern sinnvoll ist
Anwendbarkeit	Situationen, wann das Pattern angewendet werden kann
Struktur	Grafische Repräsentation
Teilnehmer	Involvierten Klassen und Objekte
Kollaborationen	Wie arbeiten die Teilnehmer zusammen

## Beschreibung eines Patterns II

Beschreibung	Erläuterung
Konsequenzen	Vor- und Nachteile des Patterns
Implementierung	Hinweise und Techniken zur Implementierung
Beispiel Code	Code Fragmente
Bekannte Verwendungen	Beispiele in realen Systemen
Verwandte Pattern	Auflistung und Beschreibung der Verwandten Pattern



# Decorator Pattern

## Aufgabe

- Modellieren Sie folgenden Sachverhalt als UML-Klassendiagramm:
  - Ein Dialogsystem soll die Verwendung folgender Fenstertypen erlauben:
    - einfache Fenster, ohne Zusatzfunktionalität (SimpleWindow)
    - Fenster, die eine Titelleiste haben (TitleBar)
    - Fenster, die eine Statusleiste haben (StatusBar)
    - Fenster, die “scrollbar” sind (ScrollBar)
    - alle daraus konstruierbaren Kombinationen, wie z.B. ein Fenster mit Titelleiste, das horizontal und vertikal “scrollbar” ist
- Google Zeichnung FensterSystem

## Lösung 1: Vererbung

- Probleme:
  - Explosion der Klassenhierarchie
  - TitleStatusScrollBarWindow versus ScrollStatusTitleBarWindow
  - Was passiert, wenn weitere Features (z.B. ColoredTitleBars, 3DScrollBars,...) berücksichtigt werden müssen?
  - Zur Laufzeit nicht änderbar

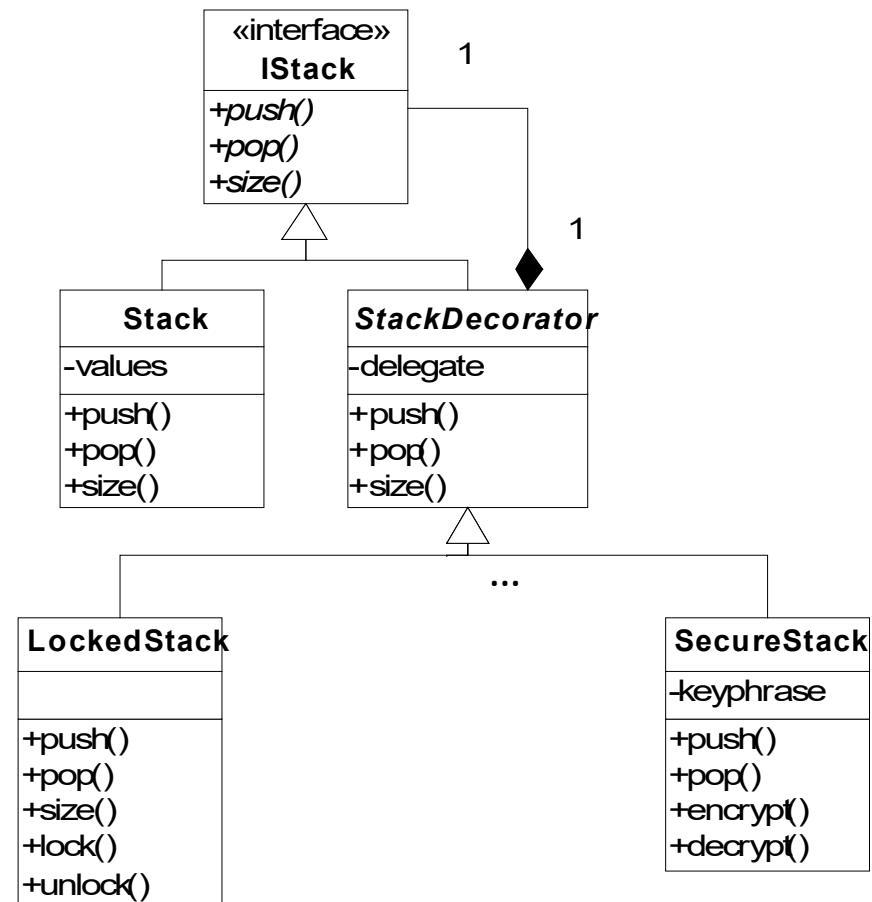
## Decorator – Structural Pattern I

Beschreibung	Inhalt
Pattern Name und Klassifikation	Decorator – Structural Pattern
Zweck	Fügt dynamisch Funktionalität zu bereits bestehenden Klassen hinzu.
Motivation	Wir benötigen flexible Implementierungen einer Klasse, die je nach Kontext unterschiedlich ausfallen.
Anwendbarkeit	Funktionale Erweiterungen sind optional. Anwendbar, wenn Erweiterungen mittels Vererbung unpraktisch ist.
Konsequenzen	Flexibler als statische Vererbung. Problem der Objektschizophrenie (ein Objekt ist zusammengesetzt aus mehreren Objekten). Viele kleine Objekte.

## Decorator – Struktur

- Instanz eines Dekorierers wird vor die zu dekorierende Klasse geschaltet -> Funktionalität des Dekorierers wird zuerst ausgeführt
- Dekorierer hat gleiche Schnittstelle wie zu dekorierende Klasse
- Aufrufe werden weitergeleitet oder komplett selbst verarbeitet

## Decorator – Structural Pattern IV



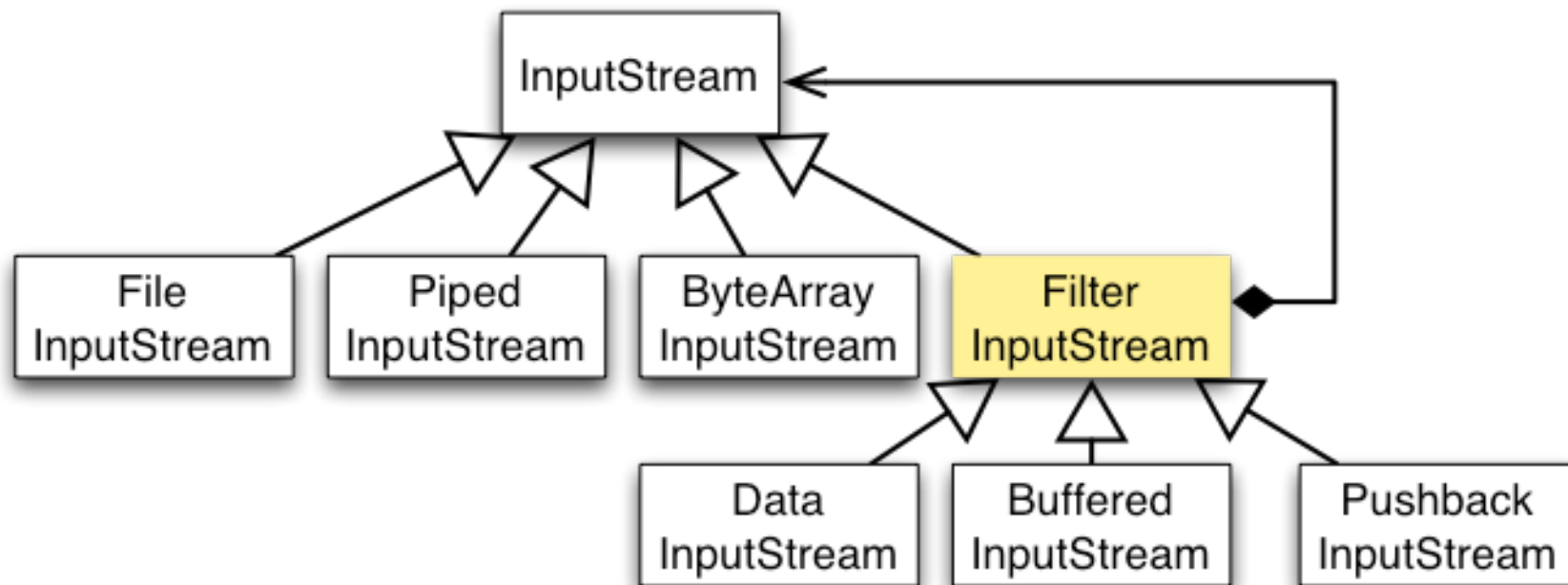
## Decorator in Java

- java.io enthält verschiedene Funktionen zur Ein- und Ausgabe:
  - Programme **operieren auf Stream-Objekten** ...
  - **Unabhängig** von der Datenquelle/-ziel und der Art der Daten

```
FileInputStream fis = new FileInputStream("my.txt");
```

```
BufferedInputStream bis = new BufferedInputStream(fis);
```

```
GzipInputStream gis = new GzipInputStream(new ObjectInputStream(bis));
```



# Observer Pattern



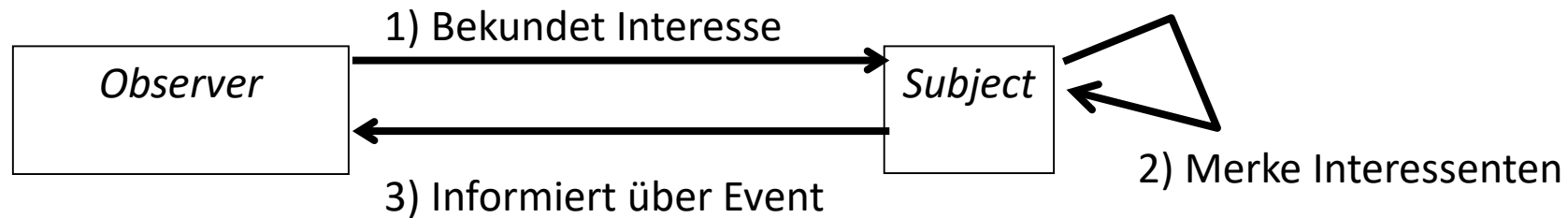


## Observer – Behavioral Pattern I

Beschreibung	Inhalt
Pattern Name und Klassifikation	Observer – Behavioral Pattern
Zweck	Objekt verwaltet Liste von abhängigen Objekten und teilt diesen Änderungen mit
Auch bekannt als	Publish-Subscribe
Motivation	Implementiert verteilte Ereignisbehandlung (bei einem Ereignis müssen viele Objekte informiert werden). Schlüsselfunktion beim Model-View-Controller (MVC) Architektur-Pattern
Anwendbarkeit	Wenn eine Änderung an einem Objekt die Änderung an anderen Objekten erfordert und man weiß nicht, wie viele abhängige Objekte es gibt. Wenn ein Objekt andere Objekte benachrichtigen will, ohne dass es die Anderen kennt.

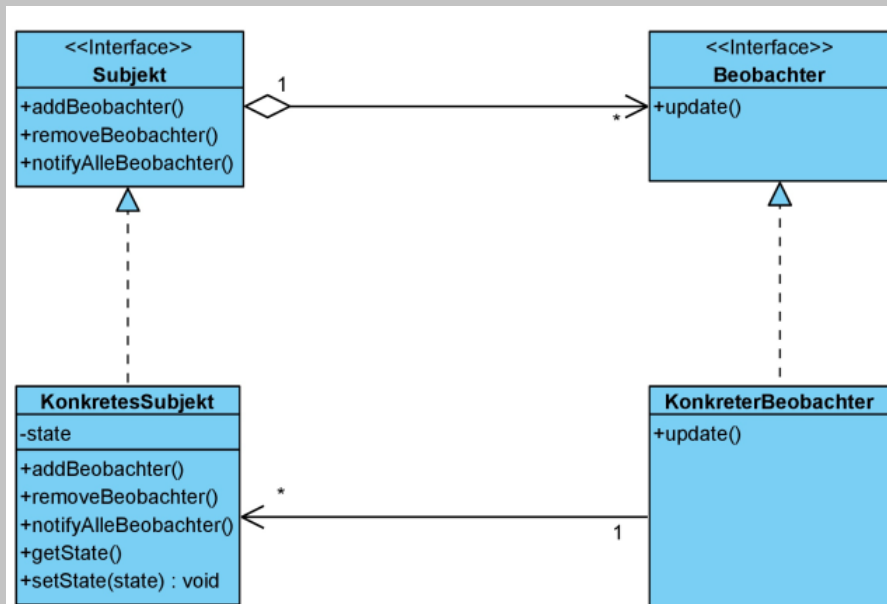
## Observer – Behavioral Pattern II

Beschreibung	Inhalt
Konsequenzen	<p>Loose coupling (Lose Kopplung) von Objekten verbessert Wiederverwendung.</p> <p>Unterstützt „Broadcast“ Kommunikation (eine Nachricht an alle Teilnehmer verschicken).</p> <p>Mitteilungen können zu weiteren Mitteilungen führen und sich somit aufschaukeln.</p>



# Aufgabe

- Wie sieht die Realisierung des Observer Patterns aus für eine Client-Server Kommunikation?
  - Mehrere unterschiedliche Clients (WebClient, Messenger,...) verbinden sich mit Server und wollen über Änderungen informiert werden



# Visitor Pattern

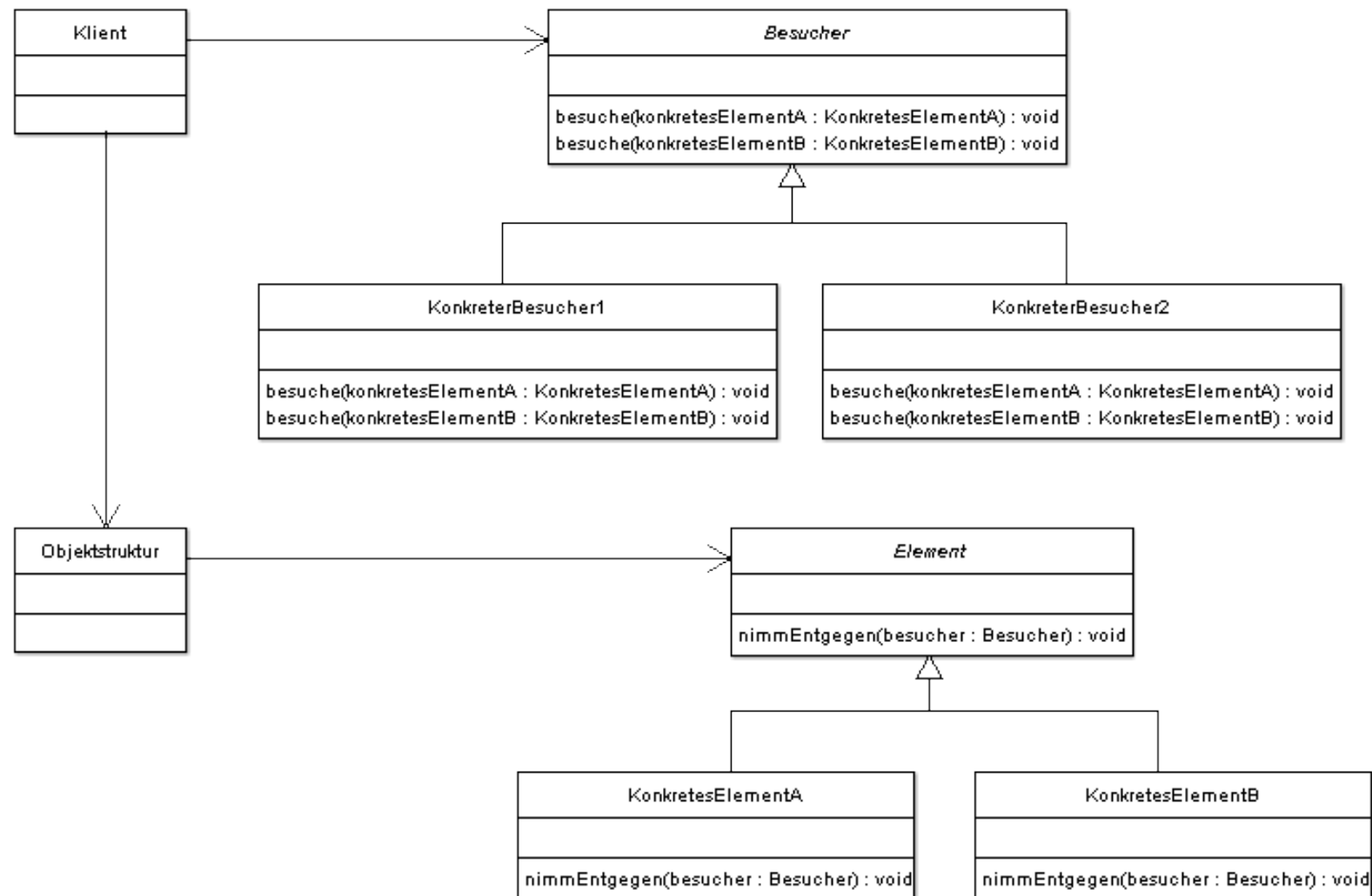
## Visitor – Behavioral Pattern

Beschreibung	Inhalt
Pattern Name und Klassifikation	Visitor – Behavioral Pattern
Zweck	Trennung von Algorithmus und Daten auf denen der Algorithmus angewendet wird
Motivation	Durch die Trennung können neue Algorithmen / Funktionen auf existierenden Objekt(-strukturen) angewendet werden, ohne diese Objekte/Strukturen ändern zu müssen.
Anwendbarkeit	Struktur mit vielen Klassen vorhanden. Man möchte Funktionen anwenden, die abhängig von der jeweiligen Klasse sind. Menge der Klassen ist stabil. Man möchte neue Operationen hinzufügen.

## Visitor – Behavioral Pattern II

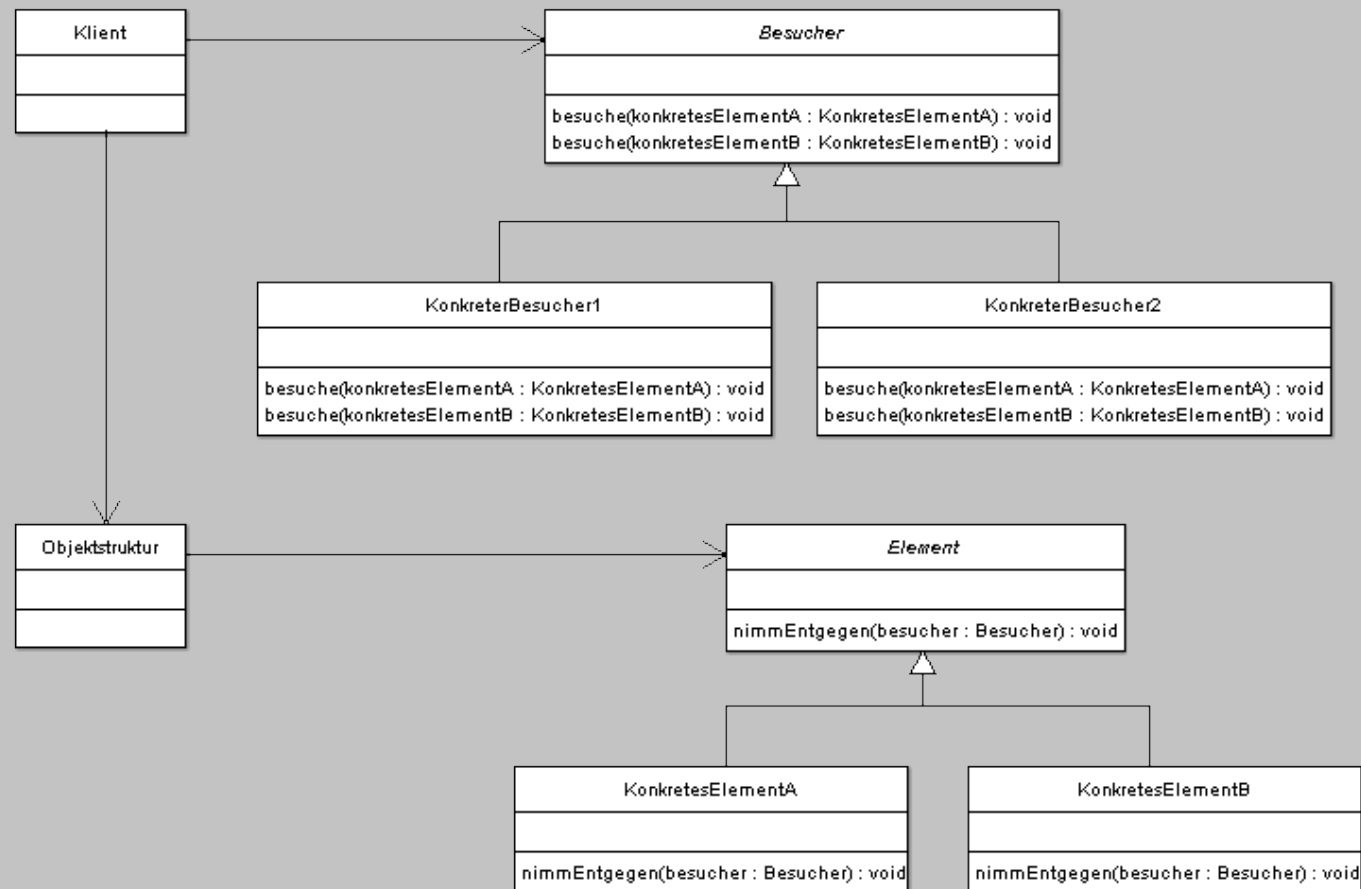
Beschreibung	Inhalt
Konsequenzen	<p>Einfach neue Operationen hinzufügen. Gruppiert verwandte Operationen in einem Visitor. Neue Elemente hinzufügen ist schwierig. Visitor kann Zustand speichern. Elemente müssen ein Interface bereitstellen / impl.</p>

# Visitor – Behavioral Pattern III



# Aufgabe

- Warum ist das Hinzufügen neuer Elemente schwierig?





# Iterator Pattern

## Iterator – Behavioral Pattern I

Beschreibung	Inhalt
Pattern Name	Iterator – Behavioral Pattern
Zweck	Sequentieller Zugriff auf Elemente einer aggregierten Struktur, ohne diese zu kennen.
Auch bekannt als	Cursor
Motivation	Objekte werden häufige in einer Sammlung (z.B. Liste) zusammengefasst. Auf Elemente dieser Sammlung soll möglichst generisch und ohne Kenntnis von Implementierungsdetails zugegriffen werden können.
Anwendbarkeit	Elemente in Sammlung zusammengefasst. Zugriff auf Elemente unabhängig von der Implementierung der Sammlung.
Konsequenzen	Implementierung der Sammlung unsichtbar. Wenn Sammlung sich während Iteration ändert, kann es zu Fehlern kommen.

# UML Diagramm des Iterator Patterns

## Iterator – Behavioral Pattern II

- Struktur
  - Aggregate = Sammlung von Elementen
  - IterableAggregate = Interface, um Sammlung zu iterieren (spezifiziert nicht, welche Datenstruktur als Sammlung genutzt werden soll)
  - ConcreteAggregate = Implementierung dieses Interfaces
  - createIterator() gibt Objekt vom Typ ConcreteIterator zurück
  - ConcreteIterator implementiert Iterator Interface

## Iterator – Behavioral Pattern III

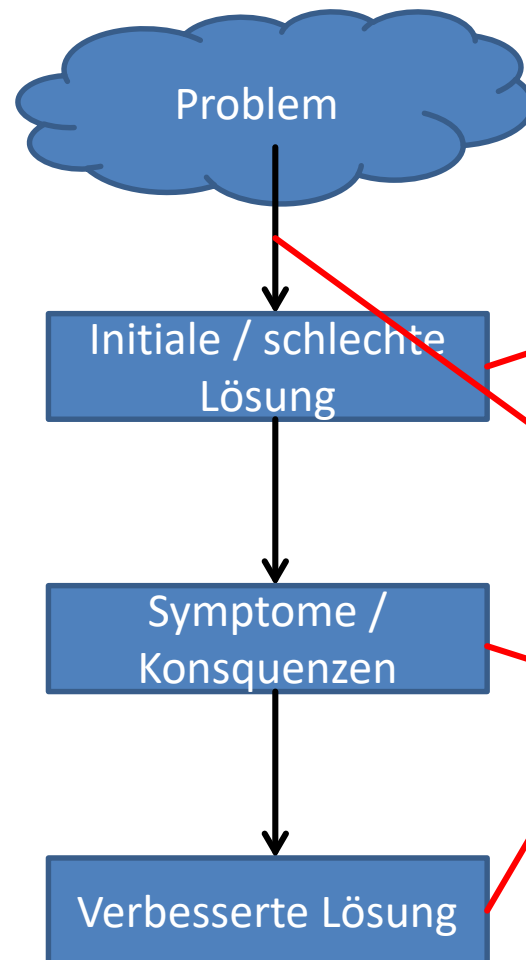
```
public interface IterableAggregate {  
    public Iterator createIterator();  
}  
  
public interface Iterator{  
    public void remove(); //Löscht zuletzt zurück gegebenes Element aus Sammlung  
    public Object next(); //Gibt nächstes Objekt zurück und setzt den Zeiger weiter in der Sammlung  
    public boolean hasNext(); //Gibt true zurück, falls es noch weitere Elemente in der Sammlung gibt  
}
```

```
public class SimpleList<T> implements IterableAggregate {  
    private ArrayList<T> sammlung = new ArrayList<T>();  
    @Override  
    public Iterator createIterator() {  
        return new SimpleListIterator(sammlung); }  
    ... // Add, delete, etc.  
}  
  
public class SimpleListIterator<T> implements Iterator{  
    int index = -1;    ArrayList<T> sammlung; // Im Konstruktor initialisieren  
    public Object next() {  
        index++;  
        return sammlung[index]; }  
    public boolean hasNext() {  
        return (index < (sammlung.length - 1)); }  
        //remove() nicht hier gezeigt, muss aber implementiert werden  
}
```

# Anti-Patterns



# Anti-Patterns



- Anti-Patterns bestehen aus:
  - Nicht-optimalen Lösung
  - Optimale / verbesserte Lösung
- Beschreibung WIE und WARUM es zur nicht-optimalen Lösung kam
  - Ursächliche Wirkketten
  - Nach außen sichtbare Symptome

## Beispiele für Symptome

- “Wozu ist diese Klasse eigentlich da?”
- Designdokumente und Code sind bestenfalls entfernte Verwandte
- Fehlerrate steigt mit jeder neuen Version an
- „Wenn die Liste mehr als 100 Einträge hat, sinkt die Performance in den Keller.“



# The Blob

„Diese Klasse ist das Herzstück unserer Architektur.“

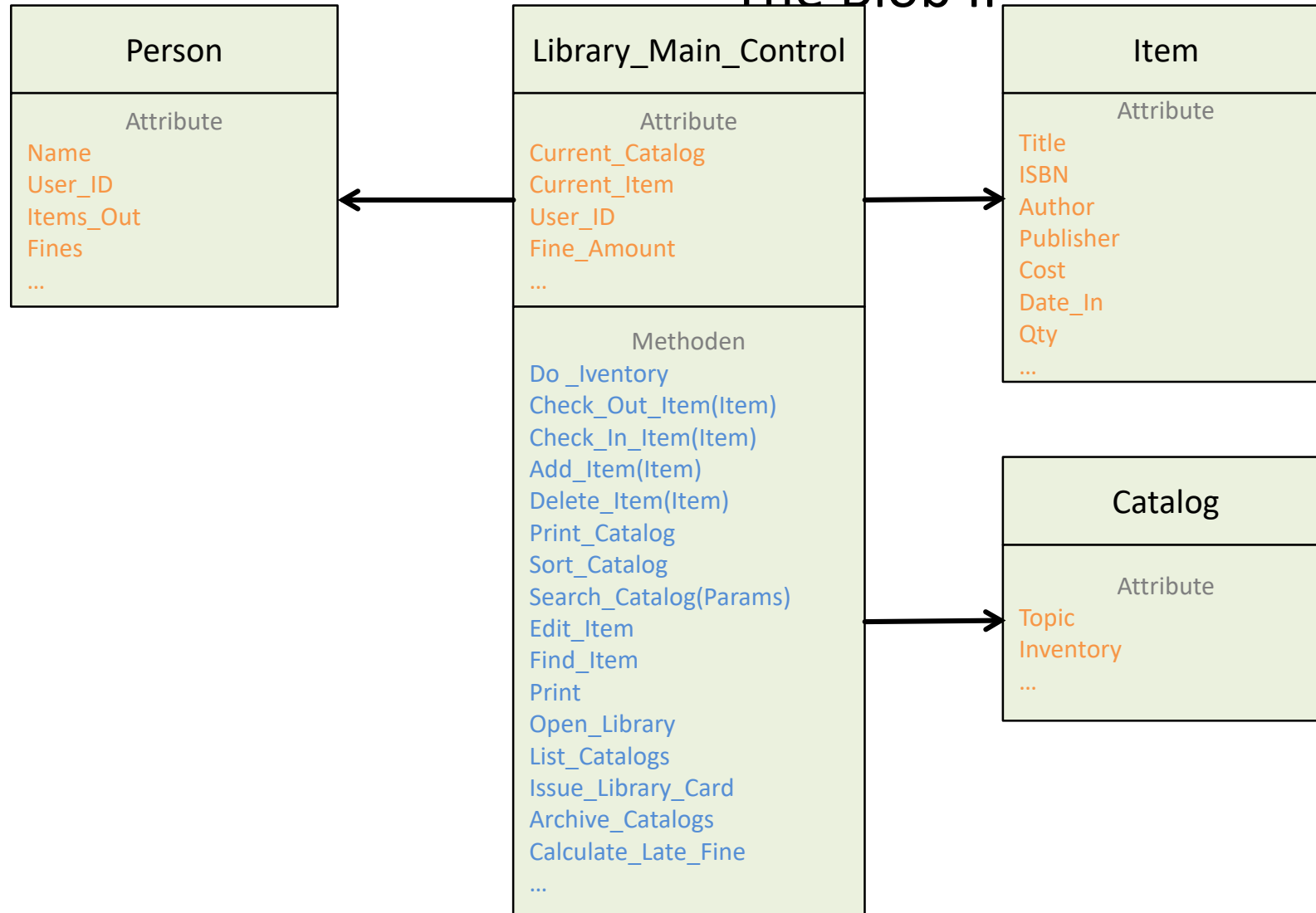




## The Blob I

Beschreibung	Inhalt
Pattern Name	The Blob – Anti Pattern
Grund	Eile, Faulheit
Auch bekannt als	Winnebago and The God Class
Symptome	<p>Klasse mit sehr vielen Methoden.</p> <p>Methoden und Klassen mit sehr unterschiedlichen Funktionen.</p> <p>Verbindung mit sehr vielen anderen Klassen, die jeweils wenige Methoden haben.</p> <p>Klasse zu komplex für Testen und Wiederverwendung.</p>
Lösung	<p>Refaktorisierung der Klasse anhand Verantwortlichkeiten.</p> <p>Ähnliche Attribute/Methoden identifizieren und kapseln.</p> <p>Methoden ggfs. verlagern in bereits existierende Klassen.</p>
Konsequenzen	<p>Performanceeinbußen.</p> <p>Schlechte Wartbarkeit.</p> <p>Kaum Wiederverwendbarkeit der Funktionen.</p>

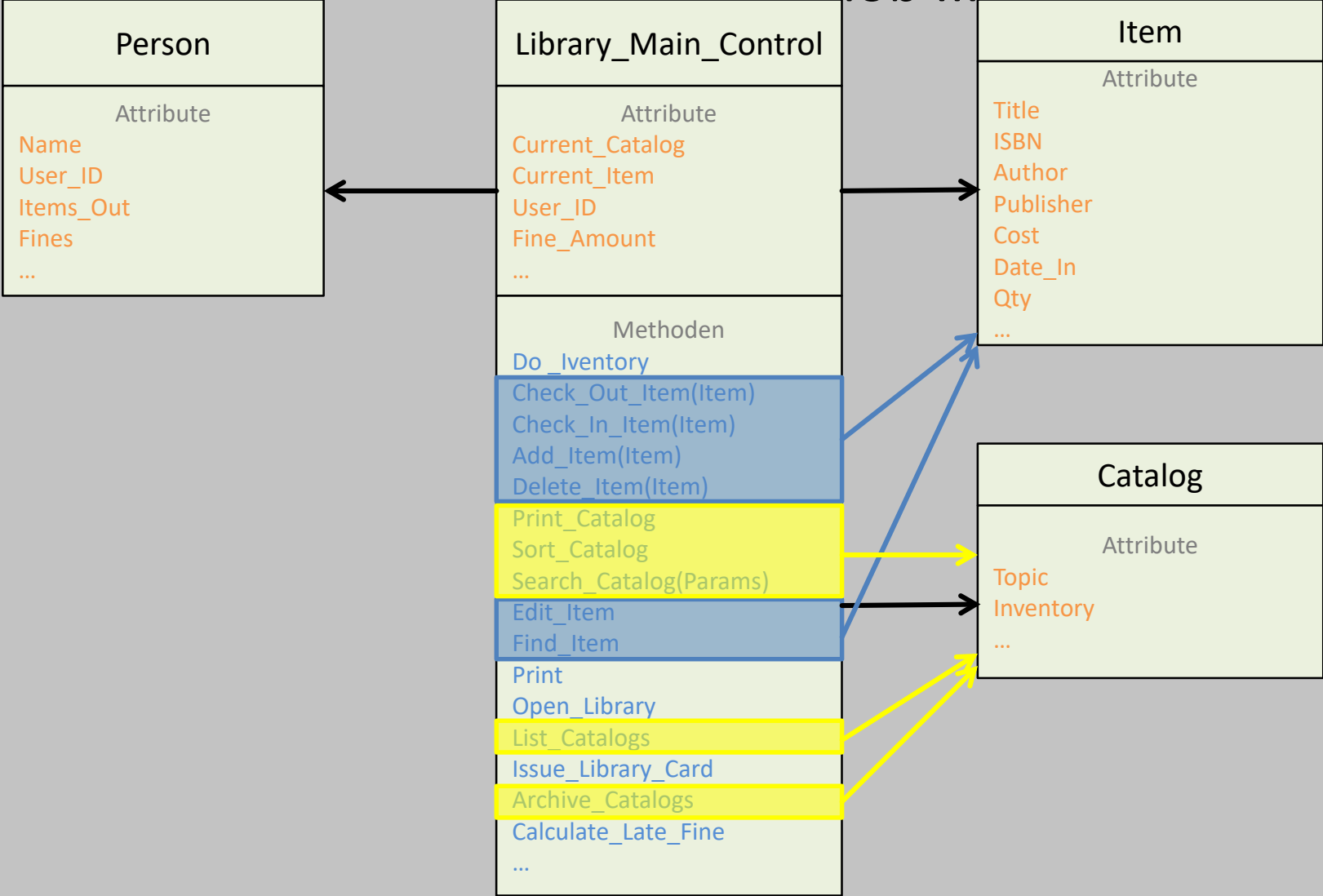
## The Blob II



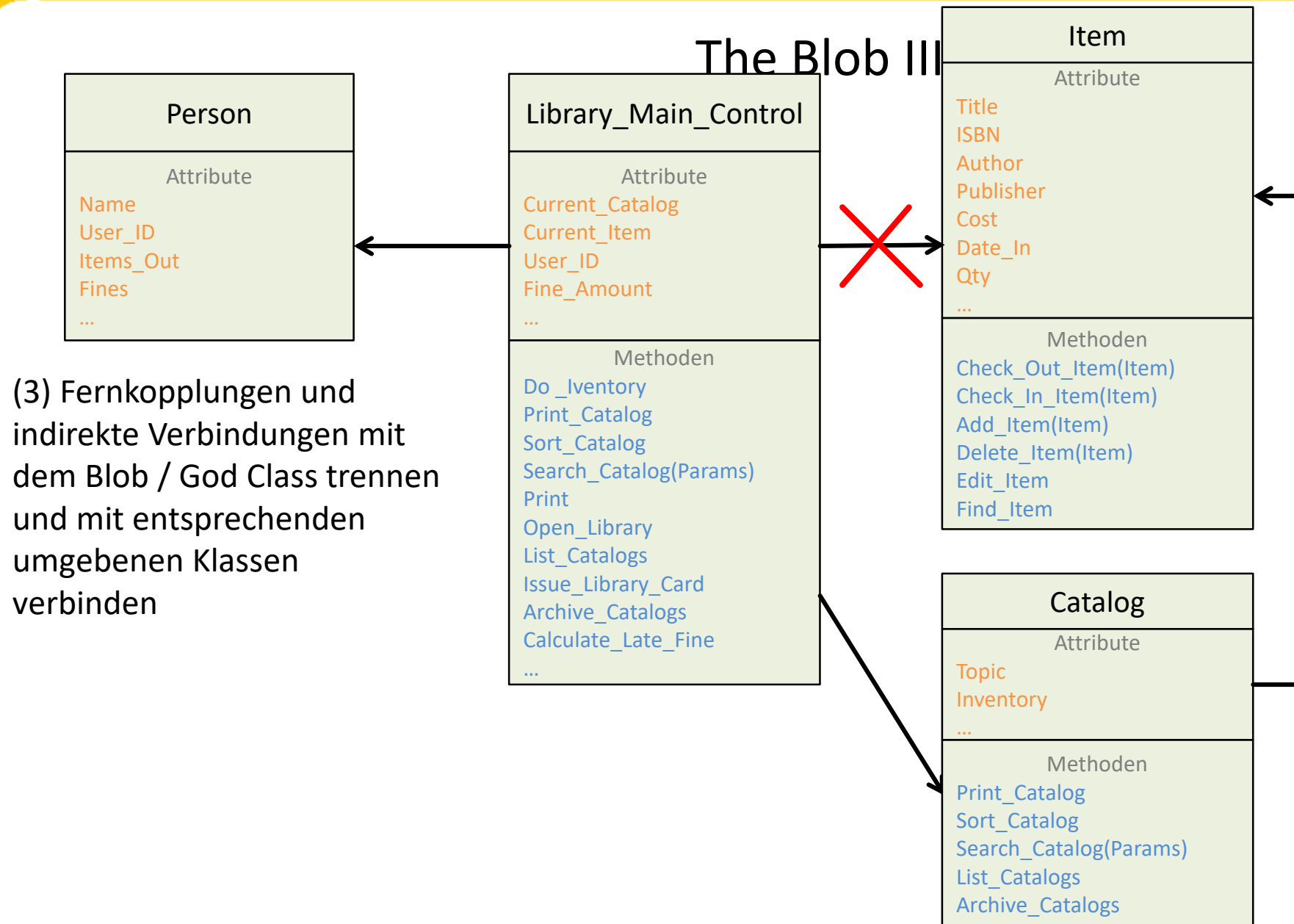
## Aufgabe

- (1) Finde zusammenhängende Attribute und Methoden im Blop / God Class und gruppiere diese
- (2) Lagere die Gruppen in passende umgebene Klassen aus

# The Blob III



## The Blob III



## Weitere Anti-Pattern

- Lava Flow (Dead Code)



```
// This class was written by someone earlier (Alex?) to manage the indexing  
// or something (maybe). It's probably important. Don't delete. I don't  
// think it's used anywhere - at least not in the new MacroIndexer module which  
// may actually replace whatever this was used for..  
class IndexFrame extends Frame  
{  
    // IndexFrame constructor  
    //-----  
    public IndexFrame(String index_parameter_1)  
    {  
        // Note: need to add additional stuff here..  
        super (str);  
    }  
    //-----  
    ..  
}
```

- Spaghetti Code

## Was Sie mitgenommen haben sollten

- Warum sind Design Patterns wichtig?
- Was sind folgende Pattern und wie realisiere ich sie?
  - Adapter
  - Iterator
  - Decorator
  - Observer
  - Visitor
- Was verbessern Design Patterns und wie sind sie klassifiziert?
- The Blob erkennen können

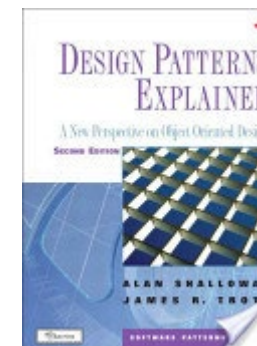




## Literatur



- *Design Patterns. Elements of Reusable Object-Oriented Software*, Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides, Addison Wesley, 1995.
- *Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design*, Alan Shalloway, James R. Trott, 2004.
  - *Benutzt Java*
  - *Viele Beispiele -> Lesenswert!*
- Quelle Diagramme: Wikipedia



## Literatur

### AntiPatterns: The Survival Guide

Only available as online PDF:

<http://sourcemaking.com/antipatterns-book>

### Find more in the web

<http://www.antipatterns.com/>

