

Domain Layer

Domain Model

Kde: Games, Players

Použití: Hlavní doménové třídy představující základní entity.

Data Layer

Table Data Gateway (TDG)

Kde: GameTDG, PlayerTDG

Použití: Poskytuje rozhraní pro CRUD operace nad konkrétními tabulkami v databázi.

Row Data Gateway (RDG)

Kde: GenreRDG

Použití: Zajišťuje přístup k jednotlivým řádkům tabulky v databázi.

Data Mapper

Kde: PlatformMapper

Použití: Mapování dat mezi databázovými tabulkami a objektovým modelem.

Active Record

Kde: GenreAR

Použití: Spojuje objektové chování s přímým přístupem k databázovým záznamům.

DTO (Data Transfer Object)

Kde: GameDTO

Použití: Přenos dat mezi vrstvami aplikace.

Objektově relační chování

Lazy Load

Kde: Player → PurchaseHistory

Použití: Načítání historie nákupů hráče pouze při její potřebě.

Identity Map

Kde: Authentication → Users

Použití: Uchovávání instancí objektů v paměti pro eliminaci opětovného načítání objektu z databáze, který už je v paměti.

Objektově relační struktury

Identity Field

Použití: Zajišťuje jednoznačnou identifikaci objektů na základě primárních klíčů.

Foreign Key Mapping

Použití: Mapování relací mezi objekty pomocí cizích klíčů v databázi.

Mapování dědičnosti

Concrete Table Inheritance

Použití: Každá třída dědičné hierarchie je mapována na vlastní tabulku v databázi.