Decorator

&

Fassade

Dekorator

Strukturmuster der GoF

flexible Bildung von Unterklassen



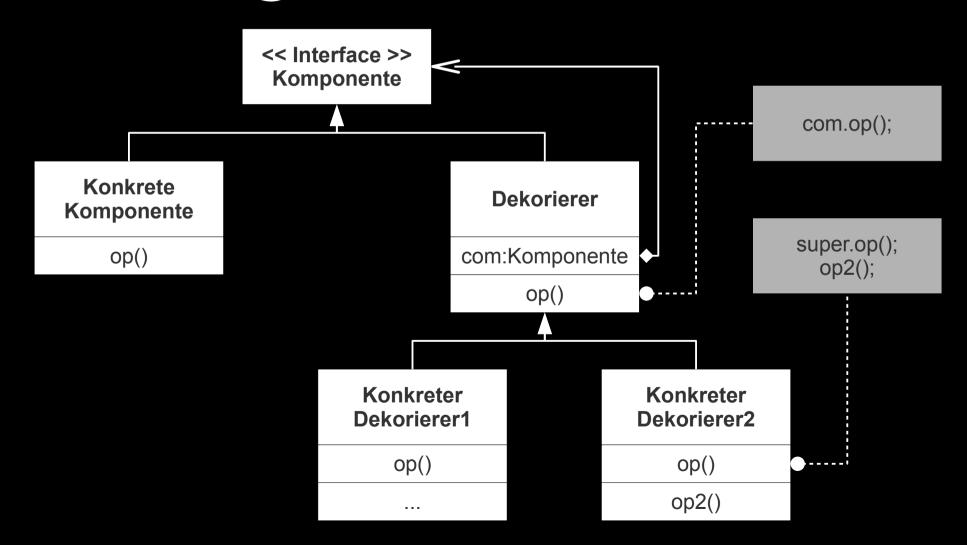
Zweck

dynamisches Hinzufügen von Funktionalität

die Komponente ändert sich nicht

"Erweiterbarkeit" zur Laufzeit

Lösung



Vorteile

Komposition statt Vererbung

zur Laufzeit möglich ("Zusammenstecken")

Funktionalität ist leicht "entfernbar"

transparent für den Client

Nachteile

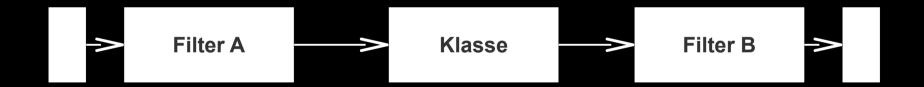
jede neue Funktionalität, ein neuer Dekorator

viele ähnliche Klassen (Übersichtlichkeit)

unklare Objektidentität

Varianten & Verweise

(Decorating) Filter/ Pipes & Filter

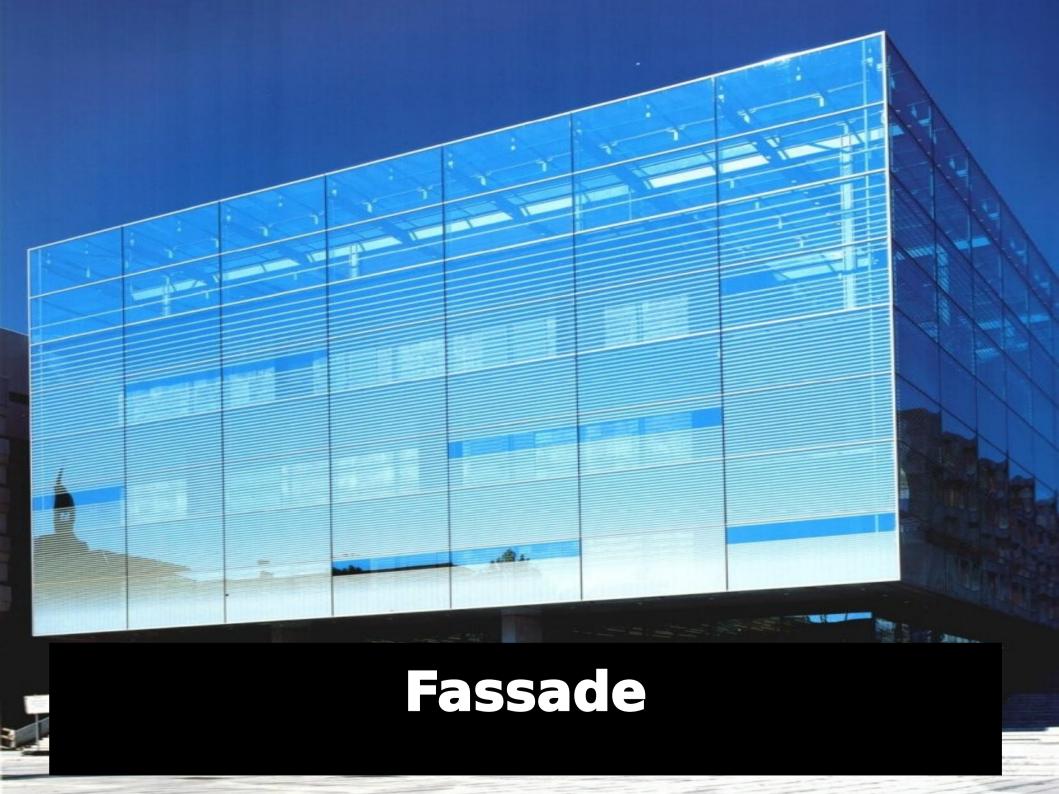


Strategy (kapselt eine Funktion in einer Klasse)

Fassade

Strukturmuster der GoF

Schnittstelle zu Subsystemen



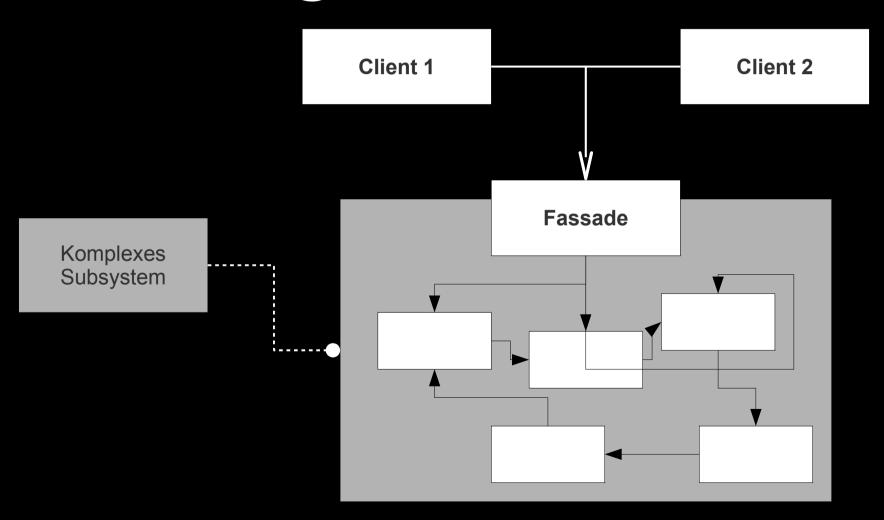
Zweck

kapseln von komplexen Subsystemen

zentraler und einfacher Zugriff

Clients müssen das Subsystem nicht kennen

Lösung



Vorteile

entkoppelt Clients vom Subsystem (Kapselung)

zentraler Zugriff

lose Kopplung

Nachteile

Clients dürfen die Fassade nicht umgehen

Fassade muss bei Änderungen angepasst werden

erhöhter Aufwand (Indirektionsstufe)

Varianten & Verweise

Adapter (kapselt den Zugriff auf nur eine Klasse)

Proxy (Stellvertreter für eine Klasse)

Message-Fassade (zeitliche Entkoppelung)

Quellen

Starke & Eilebrecht: Patterns kompakt. Spektruk Verlag 2010.

Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Viererbande

Decorator

Fassade

Klassifikation:

Strukturmuster

Zweck:

dynamisch zusätzliche Funktionalität

Szenario/ Motivation:

Funktionen ändern, ohne Klassen zu ändern

Lösung/ Struktur:

Komposition von Klassen mit gleichem Interface

Konsequenzen (Vor- & Nachteile):

Verkettung; viele ähnliche Klassen

Varianten & Verweise:

Filter; Strategy

Klassifikation:

Strukturmuster

Zweck:

Kapselung komplexer Subsysteme

Szenario/ Motivation:

lose und einfache Kopplung zw. Client und System

Lösung/ Struktur:

zentraler Zugang

Konsequenzen (Vor- & Nachteile):

darf nicht umgangen werden; Indirektionsstufe

Varianten & Verweise:

Adapter; Proxy;