Facade

Nazwa: Facade

Drugie nazwy: Glue

Klasyfikacja: według celu – strukturalny, według stosowania – obiektów

Jak często się używa: bardzo często

Przeznaczenie: zwiększenie poziomu abstrakcji istniejącego interfejsu podsystemu lub systemu

Opis – jest to bardzo ważny wzorzec który używa się nie tylko do podsystemów ale również do architektury ogólnej systemu. W większości seminarów tematem których jest tworzenie architektury aplikacji spotkamy ten wzorzec. Dobrą metaforą facade może być interfejs samochodu. My jako użytkownicy mamy bardzo uproszczony interfejs relacji ze złożonym podsystemem (autem). Mamy 2 pedały oraz kierownice. Odpalając samochód nawiać nie musimy zastanawiać się nad złożonymi procesami które dzieją się pod spodem. Inżyniery aut maksymalnie hermetyzują interfejsy podzespołów auta. Dziś zwykły człowiek nie musi wiedzieć nic o swoim aucie, żeby go komfortowo używać. Dokładnie ten efekt chcemy otrzymać używając facade.

We wzorcu tworzymy klase zawierającą instancje wszystkich podsystemów-klasów oraz nowy interfejs w którym używamy te podsystemy.

\*Strona architekta:

Facade pozwala kontrolować złożoność interfejsów podzespołów systemu jak również całego systemu. Pozwala to przygotować odpowiedni do kompetencji programistów interfejs systemu w wyniku czego obniżyć końcowy koszt projektu. Także przy pomocy tego wzorcu architekt może zeliminować zbędne związki obiektów (acomplish low coupling).

\*Strona programisty-realizatora:

Programista wykorzystuje przygotowany dla niego interfejs.

Programista nie zniszczy projekt popełniając błędy spowodowane zbędnymi zależnościami między obiektami

Kiedy użyć:

- Kiedy potrzebujemy stworzyć prosty interfejs dla złożonego podsystemu.

- Kiedy trzeba zmniejszyć ilość związków

- Stworzenie warstw systemu

C# osobliwości:

-

Nazewnictwo:

Niema żadnych reguł dotyczących nazewnictwa

Wykorzystanie w .NET:

Wszędzie.

UML

C#