

Ergänzend zur generierten Dokumentation hier noch eine kurze Architekturdokumentation mit einer kurzen und noch nicht vollständigen Liste der verwendeten Pattern

ImportFile: Strategy-Pattern; wird verwendet um ein einheitliches Interface für alle Importer von Objekt-Dateien zu definieren

Command: vereinfachtes Command-Pattern; Definiert Interface um Undo/Redo Operationen für verschiedene Aktionen zu definieren

UndoRedo, Scene: Singleton-Pattern; beide Klassen benötigen nur eine Instanz, der Zugriff erfolgt jedoch aus sehr verschiedenen Klassen

AssemblyMediator, CameraMediator, WallMediator: Mediator-Pattern; diese Klassen implementieren das interne Mediator-Interface und vermitteln zwischen der Mausbewegung und den gewählten internen Klassen (Assembly, Kamera, ...)

MouseController: abgewandeltes Decorator-Pattern: er kennt aktuellen Zustand und aktiviert passenden Mediator für Mausbewegungen. Abwandlung: nicht gleiches Interface

Assembly: beinhaltet Prototyp-Pattern; einfaches Klonen der Objekte, wenn beim Import ein bereits vorhandenes Objekt ausgewählt wurde

Assembly: Iterator-Pattern; beinhaltet Iterator um über Kinder zu iterieren.

Primitive-Creator: Factory; kennt alle Informationen um komplexes primitiven-Assembly zu bauen