verwendete Entwurfsmuster:

1. Singleton:  
Im obig zu sehenden UML-Klassendiagramm wurde das Singleton Entwurfsmuster verwendet. Das Singleton-Muster wird für den Upload-Vorgang genutzt. Wir benutzen das Singleton-Muster, weil es dafür sorgt, dass von einer Klasse nur genau ein Objekt existiert. Dies ist besonders im Upload wichtig, da große Dateien wie Bilder und Musikstücke auch nur einmal gespeichert werden sollen.

2. Beobachter:  
Das voranstehende UML-Klassendiagramm zeigt das Entwurfsmuster Beobachter. Das Beobachter-Muster gehört zu den Verhaltensmustern und dient dazu, Änderungen an Objekten weiterzugeben. Dies ist wichtig, weil sich häufig Daten ändern können und man nicht mit den alten Daten weiterarbeiten möchte.

3. Kompositum:  
Der Ausschnitt des UML-Klassendiagramms oben ist ein Beispiel für das Entwurfsmuster Kompositum. In unserem Fall wurde das Entwurfsmuster Kompositum für die Genres verwendet. Das Es gibt in unserem Fall ein Wurzelknoten (Standard-Genre) und von diesen zweigen alle weiteren Untergenres ab. Jedes Untergenre hat also einen Mutterknoten, der wiederum einen Mutterknoten hat usw., bis man letztendlich beim Standard-Genre ankommt.