

ZUSAMMENFASSUNG: FLYWEIGHT PATTERN

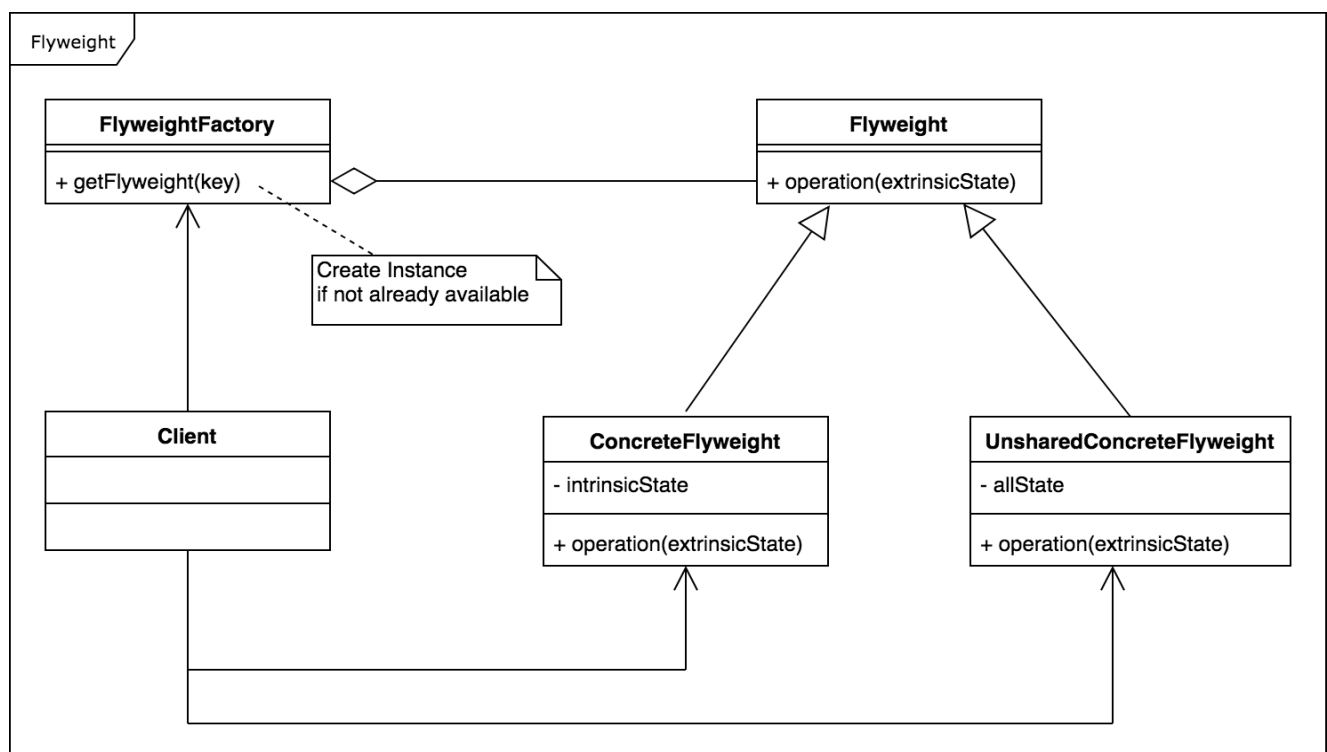
ZWECK

Das Flyweight Pattern ist eine Methode zur Speicheroptimierung, die immer dann verwendet wird, wenn man von einer Klasse ganz viele Objekte erstellen muss, die sich bestimmte variable Informationen teilen und deren normale Implementierung deshalb unnötig Speicher verbrauchen würde.

Anwendungszweck:

- Wenn Anzahl der zu erzeugenden Objekte sehr hoch ist
- Wenn die Erzeugung der vielen Objekte kompliziert ist und somit Performance kostet
- Wenn die Objekte Eigenschaften besitzen, die sie mit anderen Objekten teilen können

UML DIAGRAMM



VORTEILE

- Sparen von Speicherplatz

NACHTEILE

- Allgemeine Codekomplexität wird erhöht
- Vergeudung von CPU-Zeit