



Objektorientierte und Funktionale Programmierung

SS 2013

6 Objektorientierte Entwurfsmuster




WBS Madjid Fathi
Wissensbasierte Systeme / Wissensmanagement

Objektorientierte und Funktionale Programmierung 1

Prüfungstermine OFP im Sommersemester 2013


Klausurtermine

- Montag, 05.08.13, 10-12 Uhr, Audimax
- Freitag, 20.09.13, 10-12 Uhr, Turnhalle



Anmeldezeitraum

- Der Anmeldezeitraum für die Klausuren läuft vom
10.06.13 bis 27.06.13 (KW 24-26)



WBS Madjid Fathi
Wissensbasierte Systeme / Wissensmanagement

Objektorientierte und Funktionale Programmierung 2

6 Objektorientierte Entwurfsmuster ...

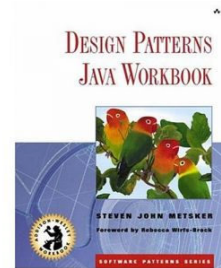


Lernziele

- Einige wichtige Entwurfsmuster kennen und verstehen
- Einsatzmöglichkeiten der Entwurfsmuster kennen
- Entwurfsmuster bei der Modellierung nutzen können
- Entwurfsmuster in OOD-Modellen erkennen können

Literatur

- [Ba05], Kap. 7.1, 7.2-7.4, 7.7, 7.8
- [GH+96], Kap. 1, 3.3, 3.4, 4.6, 5.2, 5.7
 - ggf. als Vertiefung



6 Objektorientierte Entwurfsmuster ...



Inhalt

- Einführung
- *Factory Method (Fabrikmethode)*
- *Composite (Kompositum)*
- *Observer (Beobachter)*
- *Template Method (Schablonenmethode)*

6.1 Einführung



- **Entwurfsmuster (design pattern):** bewährte, generische Lösung für ein immer wiederkehrendes Entwurfsproblem
- Ein Muster besteht aus vier grundlegenden Elementen:
 - **Name des Musters**
 - **Problembeschreibung**
 - gibt an, wann das Muster sinnvoll anwendbar ist
 - **Lösungsbeschreibung**
 - kein konkreter Entwurf bzw. Implementierung
 - sondern abstrakte Beschreibung: Anordnung von Klassen bzw. Objekten
 - **Konsequenzen**
 - Vor- und Nachteile des Musters
 - zur Abwägung des Kosten-/Nutzenverhältnisses

6.1 Einführung ...



Klassifikation von Mustern

- **Klassenbasierte Muster**
 - behandeln Beziehungen zwischen Klassen
 - durch Generalisierungen ausgedrückt
 - zur Übersetzungszeit festgelegt
- **Objektbasierte Muster**
 - beschreiben Beziehungen zwischen Objekten
 - zur Laufzeit erzeugt bzw. veränderbar
 - nutzen Aggregation, Komposition, Delegation, z.T. auch Generalisierung

6.1 Einführung



Klassifikation von Mustern ...

➤ Erzeugungsmuster

- machen System unabhängig davon, wie Objekte erzeugt, zusammengesetzt und repräsentiert werden

➤ Strukturmuster

- setzen Klassen / Objekte zu größeren Strukturen zusammen

➤ Verhaltensmuster

- Art und Weise der Interaktion zwischen Objekten / Klassen
 - Beschreibung komplexer Kontrollflüsse

6.1 Einführung ...



Zur Abgrenzung: Frameworks

- Menge von Klassen, die einen wiederverwendbaren Entwurf für einen Anwendungsbereich implementiert
- Besteht aus konkreten und abstrakten Klassen
 - Anpassung des *Frameworks an ein konkretes Problem* durch Implementierung von Unterklassen der abstrakten Klassen
 - Methoden dieser Klassen werden vom *Framework aufgerufen*
 - Hollywood-Prinzip: "Don't call us, we'll call you"
- Unterschiede zwischen *Frameworks und Entwurfsmustern*:
 - Entwurfsmuster sind abstrakter (kein Code)
 - Entwurfsmuster sind kleiner (ein *Framework enthält oft* mehrere Muster)
 - Entwurfsmuster sind weniger spezialisiert

6.2 Factory Method (Fabrikmethode)

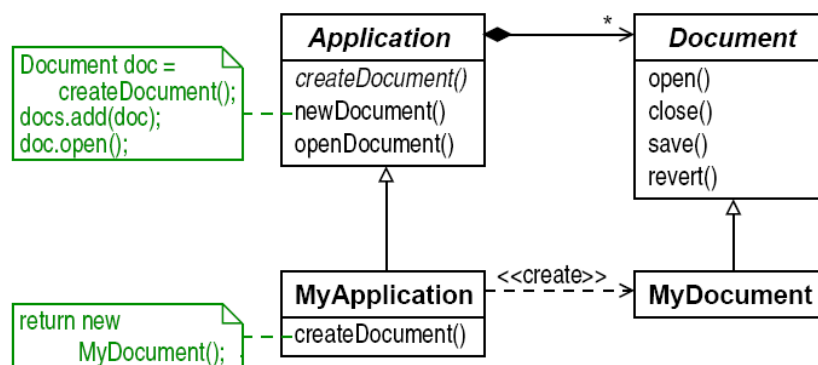


- Klassenbasiertes Erzeugungsmuster
- **Zweck:**
 - definiere in einer Klasse eine Schnittstelle zum Erzeugen von Objekten
 - lasse aber Unterklassen entscheiden, von welcher Klasse diese Objekte sind
- **Motivation:** z.B. *Framework* für Anwendungen, die mehrere Dokumente gleichzeitig anzeigen können
 - *Framework* verwendet abstrakte Klasse für die Dokumente
 - muß Dokumente erzeugen können, kennt aber nur deren abstrakte Oberklasse
 - Lösung: Erzeugung der Objekte durch eine **Fabrikmethode**, die von einer Unterklasse überschrieben wird

6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



- **Motivation...:** UML-Diagramm des Beispiels



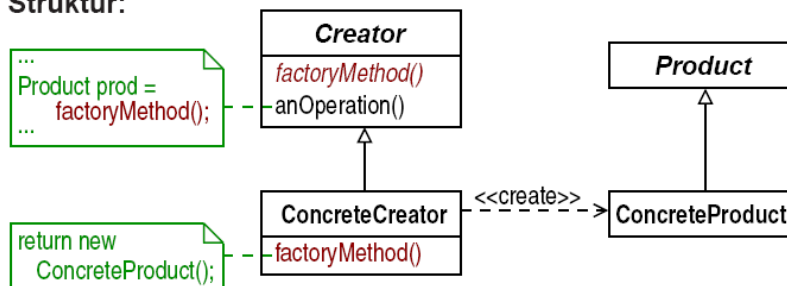
6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



➤ Anwendbarkeit:

- wenn eine Klasse die von ihr zu erzeugenden Objekte nicht im voraus kennen kann
- wenn Unterklassen einer Klasse festlegen sollen, welche Objekte erzeugt werden

Struktur:



6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



➤ Struktur...:

- Product definiert die Schnittstelle der Objekte, die die Fabrikmethode erzeugt
- ConcreteProduct implementiert diese Schnittstelle
- Creator deklariert (und nutzt) die abstrakte Fabrikmethode
- ConcreteCreator implementiert sie so, daß Objekte der Klasse ConcreteProduct zurückgegeben werden

➤ Interaktionen:

- Creator verlässt sich darauf, daß Unterklassen die Fabrikmethode korrekt implementieren

➤ Konsequenzen:

- das Muster verhindert, daß ein *Framework* anwendungsspezifische Klassen kennen muß

6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



➤ Beispiel Abstrakter Hersteller

```
package de.theserverside.designpatterns.factorymethod;

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

/**
 * Stellt im UML-Klassendiagramm "Creator" dar, von der konkrete
 * Klassen abgeleitet werden, die auch instanziiert werden können.
 */
public abstract class AbstrakterHersteller {
    protected List<AbstraktesFahrzeug> fahrzeuge =
        new ArrayList<AbstraktesFahrzeug>();

    /**
     * Delegiert die Instanziierung der konkreten Fahrzeuge an
     * implementierende Unterklassen.
     */
}
```

6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



➤ Beispiel

```
public AbstrakterHersteller() {
    this.erzeugeFahrzeuge();
}

public List<AbstraktesFahrzeug> getFahrzeuge() {
    return fahrzeuge;
}

/**
 * Muss von einer Methode überschrieben werden, die konkrete
 * Fahrzeuge instanziiert. Dies ist das Herzstück des Factory
 * Method Pattern
 *
 */
protected abstract void erzeugeFahrzeuge();
```

6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



➤ Beispiel BMW

```
package de.theserverside.designpatterns.factorymethod;

/**
 * Stellt im UML-Klassendiagramm "ConcreteCreator" dar, die die
 * konkreten Klassen (ConcreteProduct) instanziiert.
 */
public class BMW extends AbstrakterHersteller {
    /**
     * Implementiert die abstrakte Methode aus der Oberklasse
     * und erzeugt konkrete Fahrzeugobjekte
     */
    protected void erzeugeFahrzeuge() {
        fahrzeuge.add(new Z4(231));
    }
}
```



6.2 Factory Method (Fabrikmethode) ...



➤ Beispiel BMW

```
package de.theserverside.designpatterns.factorymethod;

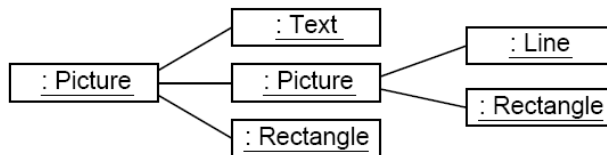
/**
 * Stellt im UML-Klassendiagramm "ConcreteProduct" dar,
 * die von
 * der Factory Methode instanziiert wird.
 */
public class Z4 extends AbstraktesFahrzeug {
    public Z4(int kw) {
        super("BMW", "Z4", kw);
    }
}
```



6.3 Composite (Kompositum)



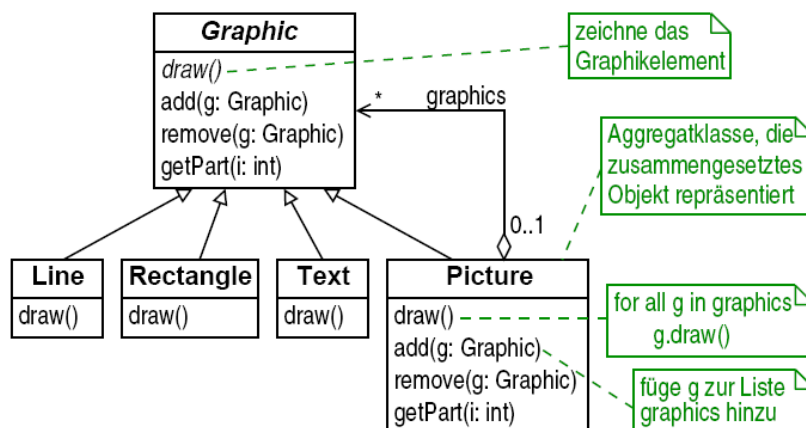
- Objektbasiertes Strukturmuster
- **Zweck:**
 - setzt Objekte zu Baumstrukturen zusammen, um Teil/Ganzes-Hierarchien darzustellen
 - ermöglicht es, einzelne Objekte (Teile) und Baum von Objekten (Ganzes) gleich zu behandeln
- **Motivation: z.B. graphische Elemente in einem Graphikeditor**
 - einzelne Elemente werden zu Graphiken zusammengesetzt, die wiederum Teil von komplexeren Graphiken sein können:



6.3 Composite (Kompositum) ...



- **Motivation ...: UML-Diagramm des Beispiels**



6.3 Composite (Kompositum) ...



➤ Anwendbarkeit:

- wenn Teil/Ganzes-Hierarchien dargestellt werden müssen
- wenn Klienten keinen Unterschied zwischen elementaren und zusammengesetzten Objekten wahrnehmen sollen
 - d.h. sie sollen alle Objekte gleich behandeln können

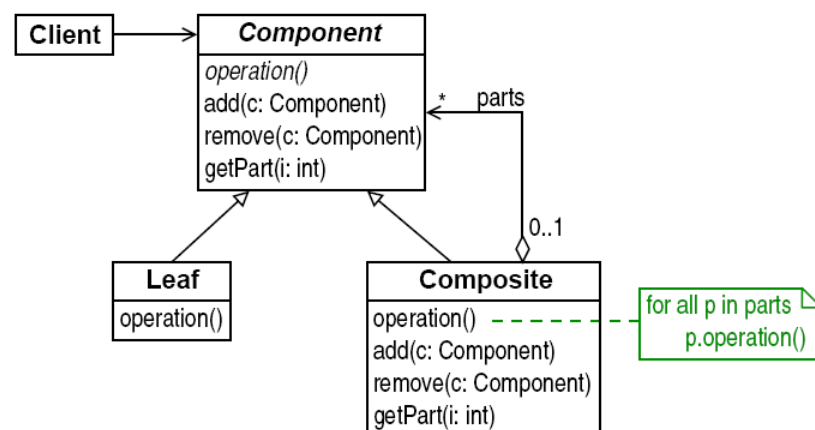
➤ Struktur:

- Component deklariert gemeinsame Schnittstelle für alle Objekte, incl. Verwaltung von Teilobjekten
- Leaf repräsentiert elementare Objekte
- Composite definiert Verhalten von zusammengesetzten Objekten
 - speichert Teilobjekte
 - reicht Methodenaufrufe ggf. an alle Teilobjekte weiter

6.3 Composite (Kompositum) ...



➤ Struktur...:



6.3 Composite (Kompositum) ...

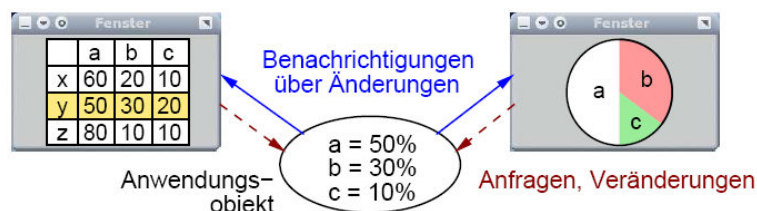


- **Interaktionen:**
 - Klienten verwenden nur die Schnittstelle Component
 - elementare Objekte verarbeiten Botschaften direkt
 - zusammengesetztes Objekt gibt Botschaften an seine Teilobjekte weiter
 - ggf. mit Vor- und/oder Nachbearbeitung
- **Konsequenzen:**
 - vereinfacht Klienten, da einfache und zusammengesetzte Objekte gleich behandelt werden
 - vereinfacht es, neue Arten von Komponenten einzufügen
 - erschwert es, mögliche Komponenten des Kompositums einzuschränken (Prüfung zur Laufzeit nötig)
- Anmerkung: vgl. z.B. JComponent, JPanel und JButton in Swing

6.4 Observer (Beobachter)



- Objektbasiertes Verhaltensmuster
- **Zweck:**
 - bei Änderung eines Objekts werden alle davon abhängigen Objekte benachrichtigt
 - diese können dann ihren Zustand aktualisieren
- **Motivation:** z.B. verschiedene graphische Darstellungen der Daten eines Objekts in einem GUI



6.4 Observer (Beobachter) ...



➤ Anwendbarkeit:

- eine Abstraktion besitzt zwei Aspekte, die wechselseitig voneinander abhängen: Kapselung in unterschiedliche Objekte
- Änderung eines Objekts ⇒ Änderung anderer Objekte
 - unbekannt, wie viele Objekte geändert werden müssen
- Objekt soll andere Objekte benachrichtigen; lose Kopplung

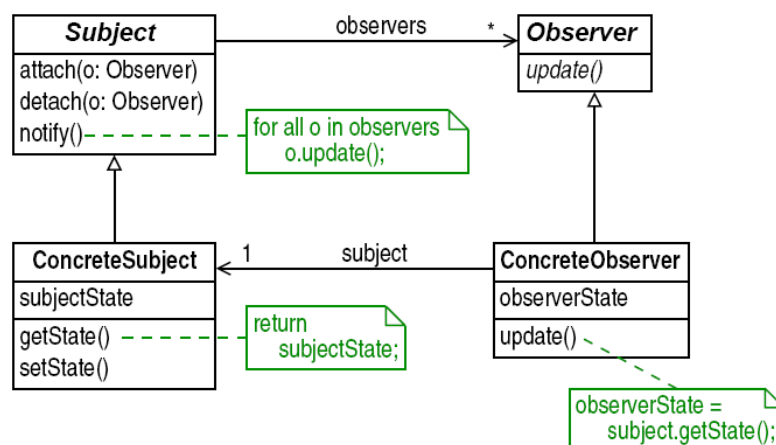
➤ Struktur:

- Subject kennt beliebige Anzahl von Beobachtern
- Observer: Schnittstelle für alle konkreten Beobachter
- ConcreteSubject speichert Daten, die für konkrete Beobachter relevant sind
- ConcreteObserver kennen das konkrete Subjekt, merken sich Zustand, der mit dem des Subjekts konsistent sein soll

6.4 Observer (Beobachter) ...



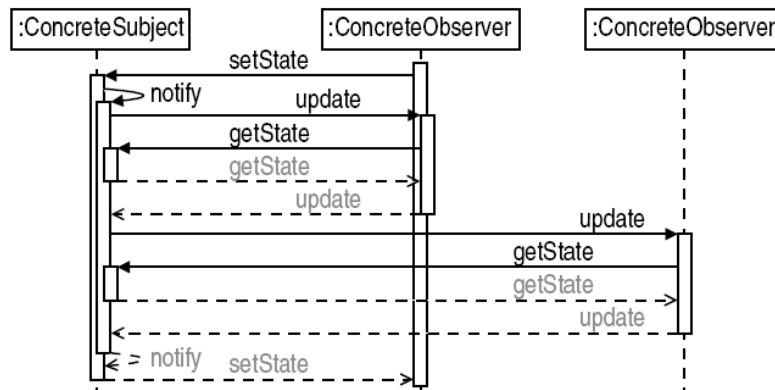
➤ Struktur:



6.4 Observer (Beobachter) ...



- **Interaktionen:**
- konkretes Subjekt benachrichtigt bei Änderung alle Beobachter, die daraufhin ihren Zustand aktualisieren



6.4 Observer (Beobachter) ...



- **Konsequenzen:**
 - Code von Subjekten und Beobachtern ist unabhängig
 - Subjekte und Beobachter einzeln wiederverwendbar
 - neue Beobachter ohne Änderung des Subjekts hinzufügbare
 - unerwartete Kaskaden von Benachrichtigungen möglich
- **Anmerkungen:**
 - vgl. Ereignisbeobachter in Swing bzw. AWT (=> **5.4.5**)
 - das *Observer-Muster* ist auch Grundlage der Anbindung des Fachkonzepts an ein GUI
 - *Observer-Muster* wird im MVC- (Model / View/Controller)- Paradigma verwendet
 - Model $\hat{=}$ Subjekt, View zur Datenansicht $\hat{=}$ Beobachter, zusätzlich Controller zur Veränderung der Daten

6.5 Template Method (Schablonenmethode)



- Klassenbasiertes Verhaltensmuster
- **Zweck:**
 - definiert in einer Operation das Skelett eines Algorithmus
 - delegiert einzelne Teilschritte an Unterklassen
- **Motivation:** z.B. Framework für Dokumenten-Anwendung

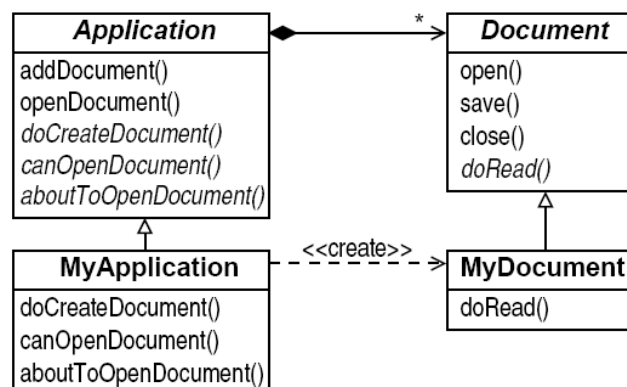
➤ öffnen des Dokuments durch folgenden Algorithmus:

```
public void openDocument(String name) {
    if (!canOpenDocument(name)) return;
    Document doc = doCreateDocument(); // Fabrikmethode
    if (doc != null) {
        addDocument(doc);
        aboutToOpenDocument(doc); // abstrakte Methode
        doc.open();
        doc.doRead(); // abstrakte Methode
    }
}
```

6.5 Template Method (Schablonenmethode)



- **Motivation...:**
- openDocument() ist eine **Schablonenmethode**
- Klassendiagramm:



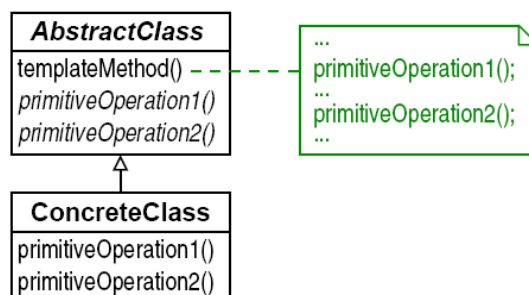
6.5 Template Method (Schablonenmethode)



➤ Anwendbarkeit:

- um invariante Teile eines Algorithmus nur einmal zu codieren und variierende Teile in Unterklassen zu implementieren
- wenn gemeinsames Verhalten von Klassen in einer Oberklasse realisiert werden soll, um Code-Duplikation zu vermeiden
- um Erweiterungen durch Unterklassen zu kontrollieren

Struktur:



6.5 Template Method (Schablonenmethode)



➤ Struktur...:

- AbstractClass definiert abstrakte primitive Operationen, implementiert die Schablonenmethode (Skelett des Algorithmus)
- ConcreteClass implementiert die primitiven Operationen

➤ Interaktionen:

- ConcreteClass stützt sich darauf ab, daß AbstractClass die invarianten Teile des Algorithmus vorgibt

➤ Konsequenzen:

- grundlegende Technik zur Wiederverwendung von Code
- invertierter Kontrollfluß ("Don't call us, we'll call you")
- AbstractClass kann auch leer implementierte primitive Operationen (Einschubmethoden) vorsehen
 - kontrollierte Erweiterbarkeit durch die Unterklassen