

Princípy tvorby softvéru

Robert Lukočka

lukotka@dcs.fmph.uniba.sk
www.dcs.fmph.uniba.sk/~lukotka
M-255

Čo to je?

Repeatable solution to a commonly occurring problem in software design.

- Tak by sme mali znovupoužiť vhodný kus kódu....
- Design patterns sú skôr konceptuálne - ide o štruktúru tried.
- Hovoria o slabínach programovacích jazykov.

Čo to je?

- Vytvárajú novú terminológiu, ktorá uľahčuje komunikáciu o dizajne.
- Najbežnejšie design patterns prenikajú do programovacích jazykov.
- Dynamické jazyky potrebujú oveľa menej elementov na dosiahnutie rovnakého cieľa, avšak niektoré elementy, aj keď nie sú v programe priamo definované (napr. interfacys) sú dôležité s konceptuálneho hľadiska.

Delenie

Pôvodné delenie:

- Creational
- Structural
- Behavioral

Máme ale aj

- Architectural patterns
- Concurrency patterns
- ...

Patterny

Zdroje:

- Sourcemaking
- oodesign.com
- Wiki

A sú aj antipatterny.

Patterny

R. Červenka - Analysis patterns