

Паттерны проектирования (Design patterns)

Что такое паттерны (шаблоны) проектирования?

- Эффективные способы решения характерных задач проектирования
- Обобщенное описание решения задачи, которое можно использовать в различных ситуациях
- ОО паттерны проектирования часто показывают отношения и взаимодействия между классами и объектами
 - Алгоритмы не являются паттернами, т.к. решают задачу вычисления, а не программирования

Польза

- Каждый паттерн описывает решение целого класса проблем
- Каждый паттерн имеет известное имя
 - облегчается взаимодействие между разработчиками
 - Правильно сформулированный паттерн проектирования позволяет, отыскав удачное решение, пользоваться им снова и снова
- Шаблоны проектирования не зависят от языка программирования, в отличие от идиом

Порождающие паттерны

Порождающие паттерны проектирования

- Абстрагируют процесс инстанцирования объектов
- Список паттернов
 - Абстрактная фабрика (Abstract Factory)
 - Строитель (Builder)
 - Фабричный метод (Factory method)
 - Прототип (Prototype)
 - Одиночка (Singleton)

Abstract Factory (Абстрактная фабрика)

Назначение паттерна «Абстрактная фабрика»

- Предоставляет интерфейс для создания семейств взаимосвязанных или взаимозависимых объектов, не специфицируя их конкретных классов

Паттерн «Абстрактная фабрика»

- Шаблон проектирования, позволяющий изменять поведение системы, варьируя создаваемые объекты, при этом сохраняя интерфейсы
- Предоставляет интерфейс для создания семейств взаимосвязанных или взаимозависимых объектов, не специфицируя их конкретных классов

Реализация паттерна

- Паттерн «Абстрактная фабрика» реализуется созданием абстрактного класса **Factory**, который представляет собой интерфейс для создания абстрактных объектов-продуктов
- На основе данного класса создается один или несколько классов конкретных фабрик, создающих конкретные объекты-продукты

Применение паттерна

- Используйте паттерн, когда
 - Система не должна зависеть от того, как создаются, компонуются и представляются входящие в нее объекты
 - Входящие в семейство взаимосвязанные объекты должны использоваться вместе и вам необходимо обеспечить выполнение этого ограничения
 - Система должна конфигурироваться одним из семейств составляющих ее объектов
 - Требуется предоставить библиотеку объектов, раскрывая только их интерфейсы, но не реализацию.

Структура

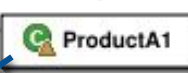
Пользуется исключительно интерфейсами, которые объявлены в классах AbstractFactory и AbstractProduct



Объявляет интерфейс для операций, создающих абстрактные объекты-продукты



Объявляет интерфейс для типа объекта-продукта



Реализует операции, создающие конкретные объекты-продукты;

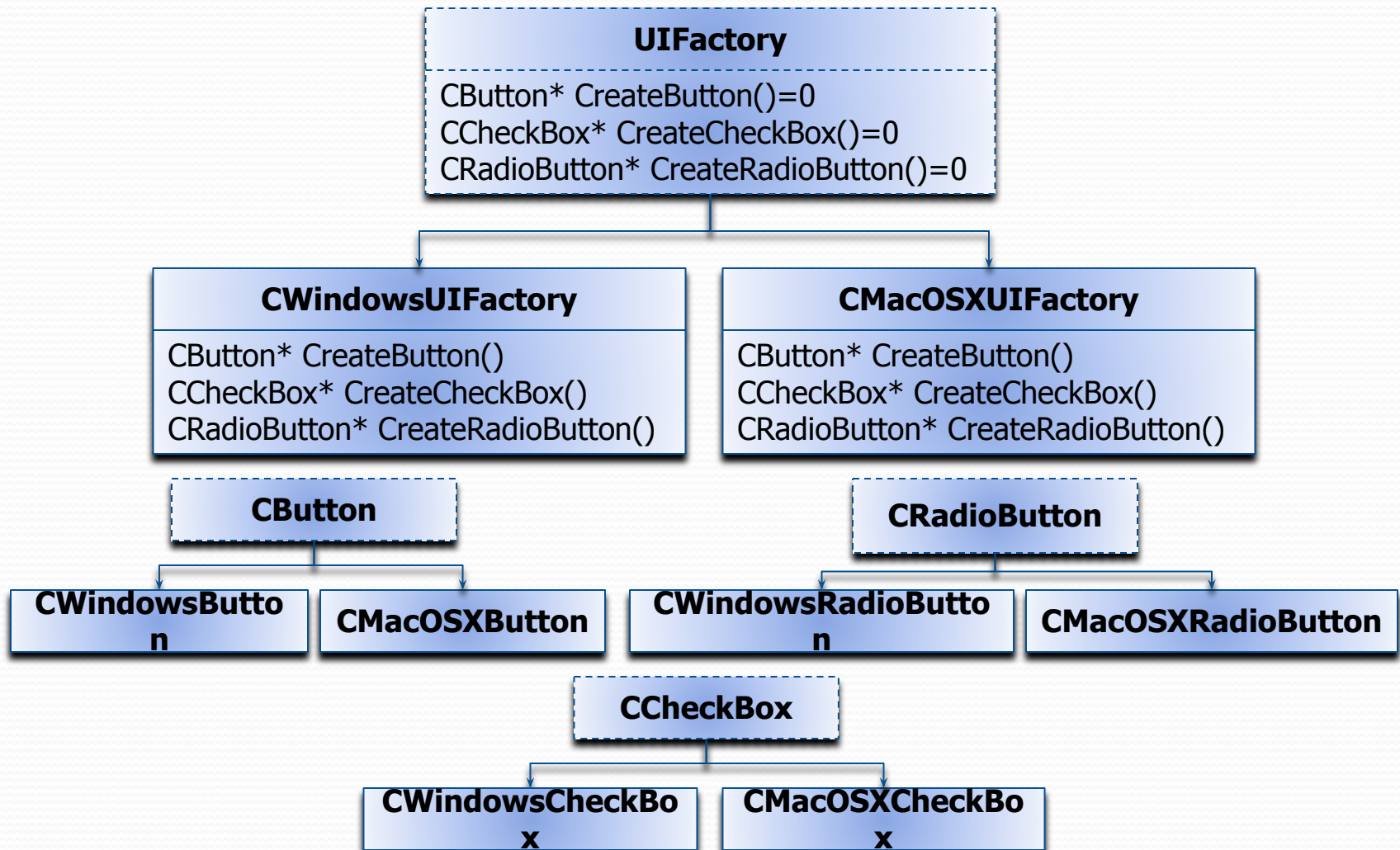
Определяет объект-продукт, создаваемый соответствующей конкретной фабрикой



Пример использования

- При разработке приложений с графическим интерфейсом пользователя необходимо создавать различные элементы управления
 - Кнопки, текстовые поля, радио-кнопки, выпадающие списки и т.п.
- Их создание и работа с ними в различных ОС осуществляется по-разному
 - Чтобы приложение можно было легче перенести в другую ОС в нем не должно быть жесткой привязки к типам конкретных классов элементов управления
 - Паттерн «Абстрактная фабрика» облегчает решение данной задачи

Иерархия классов



Абстрактные и конкретные элементы управления

```
class CButton
{
public:
    virtual ~CButton(){}
    //...
};
```

```
class CWindowsButton : public CButton
{
    //...
};
```

```
class CMacOSXButton : public CButton
{
    //...
};
```

```
class CCheckBox
{
public:
    virtual ~CCheckBox(){}
    // ...
};
```

```
class CWindowsCheckBox : public CCheckBox
{
    // ...
};
```

```
class CMacOSXCheckBox : public CCheckBox
{
    // ...
};
```

Абстрактная и конкретные фабрики

```
class CUIFactory
{
public:
    virtual CButton* CreateButton()const=0;
    virtual CCheckBox*
CreateCheckBox()const=0;
};

class CWindowsUIFactory : public CUIFactory
{
public:
    virtual CButton* CreateButton()const
    {
        return new CWindowsButton();
    }
    virtual CCheckBox* CreateCheckCBox()const
    {
        return new CWindowsCheckBox();
    }
};
```

```
class CMacOSXUIFactory : public CUIFactory
{
public:
    virtual CButton* CreateButton()const
    {
        return new CMacOSXButton();
    }
    virtual CCheckBox* CreateCheckBox()const
    {
        return new CMacOSXCheckBox();
    }
};
```

```
void BuildUI(CUIFactory const& uiFactory)
{
    CButton * pOKButton = uiFactory.CreateButton();
    CCheckBox * pCheckBox=
uiFactory.CreateCheckBox();
}

int main(int argc, char* argv[])
{
    CWindowsUIFactory uiFactory;
    BuildUI(uiFactory);
    return 0;
}
```

Преимущества использования паттерна «Абстрактная фабрика»

- Изоляция конкретных классов продуктов
 - Фабрика изолирует клиента от деталей реализации классов продуктов
 - Имена изготавливаемых классов известны только конкретной фабрике, в коде клиента они не упоминаются
 - Клиенты манипулируют экземплярами продуктов только через их абстрактные интерфейсы
- Упрощение замены семейств продуктов
 - Приложение может изменить семейство продуктов просто подставив новую конкретную фабрику
- Гарантия сочетаемости продуктов
 - Если продукты спроектированы для совместного использования, важно чтобы в каждый момент времени приложение работало с продуктами единственного семейства

Недостатки паттерна «Абстрактная фабрика»

- Трудность поддержания новых типов продуктов
 - Интерфейс абстрактной фабрики фиксирует набор продуктов, которые можно создать
 - Для поддержки новых продуктов необходимо расширить интерфейс фабрики, внося изменения в класс `AbstractFactory`, а также во все его подклассы
- Обход этого ограничения – передача идентификатора типа создаваемого продукта в методы фабрики, создающие продукты
 - Ограничение: создаваемые продукты должны поддерживать общий абстрактный интерфейс
 - Клиент не может различать типы продуктов и делать какие-либо предположения о них

Пример – фабрика, создающая элементы игрового поля

```
enum ItemType
{
    WALL,
    WATER,
    FOREST,
    SAND,
};

class IMapItem
{
public:
    virtual ~IMapItem(){}
    // ...
};

class CWall : public IMapItem {};
class CWater : public IMapItem {};
class CForest : public IMapItem {};
class CSand : public IMapItem {};
```

```
class CMapItemsFactory
{
public:
    IMapItem* CreateItem(ItemType
type)const
    {
        switch (type)
        {
            case WALL: return new CWall();
            case WATER: return new CWall();
            case FOREST: return new CForest();
            case SAND: return new CSand();
            default:
                throw new
std::invalid_argument
                ("Unknown item type");
        }
    }
};
```

Builder (Строитель)

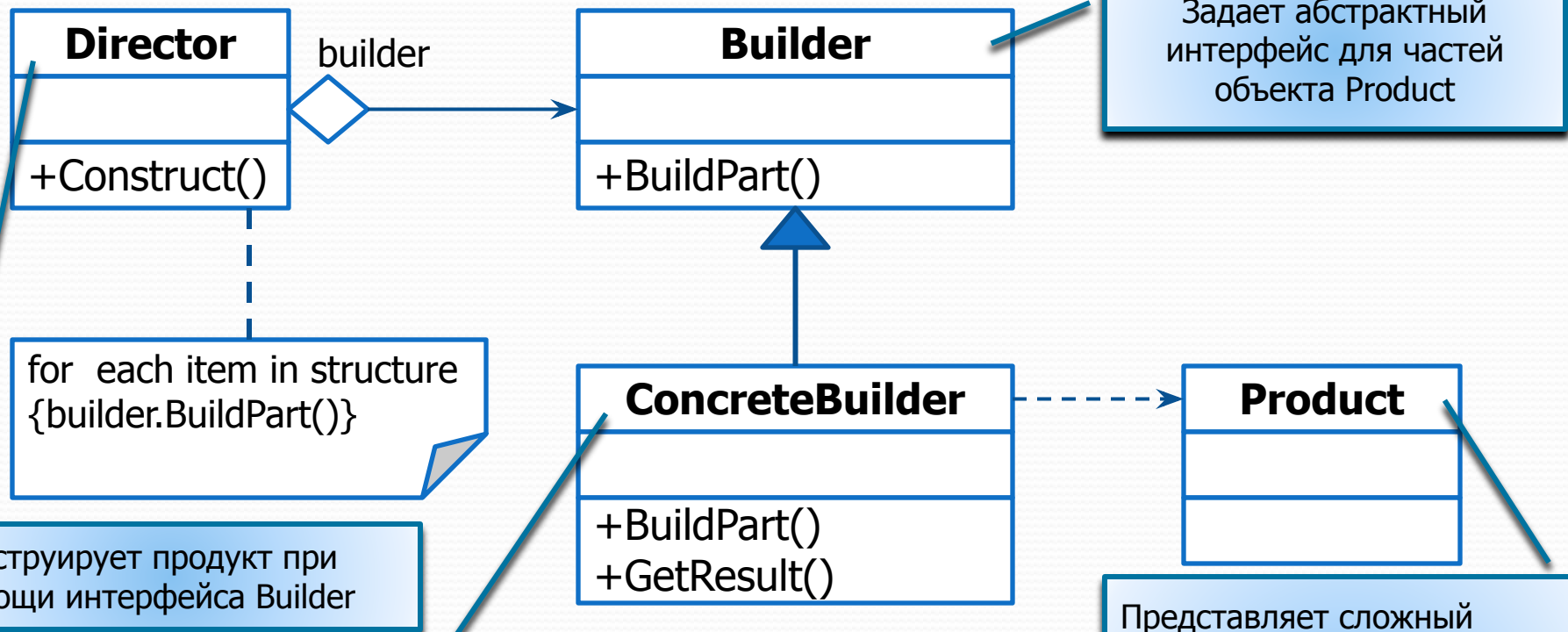
Назначение паттерна «Строитель»

- Отделяет конструирование сложного объекта от его представления, так что в результате одного и того же процесса конструирования могут получаться разные представления

Область применения паттерна «Строитель»

- Алгоритм создания сложного объекта не должен зависеть от того, из каких частей состоит объект и как они стыкуются между собой
- Процесс конструирования должен обеспечивать различные представления конструируемого объекта

Структура



Отношения между участниками паттерна

- Клиент создает новый объект «Распорядитель» (Director) и конфигурирует его новым объектом-строителем Builder
- Распорядитель уведомляет строителя о необходимости построения очередной части продукта
- Строитель обрабатывает запросы распорядителя и добавляет новые части к продукту
- Клиент забирает продукт у строителя

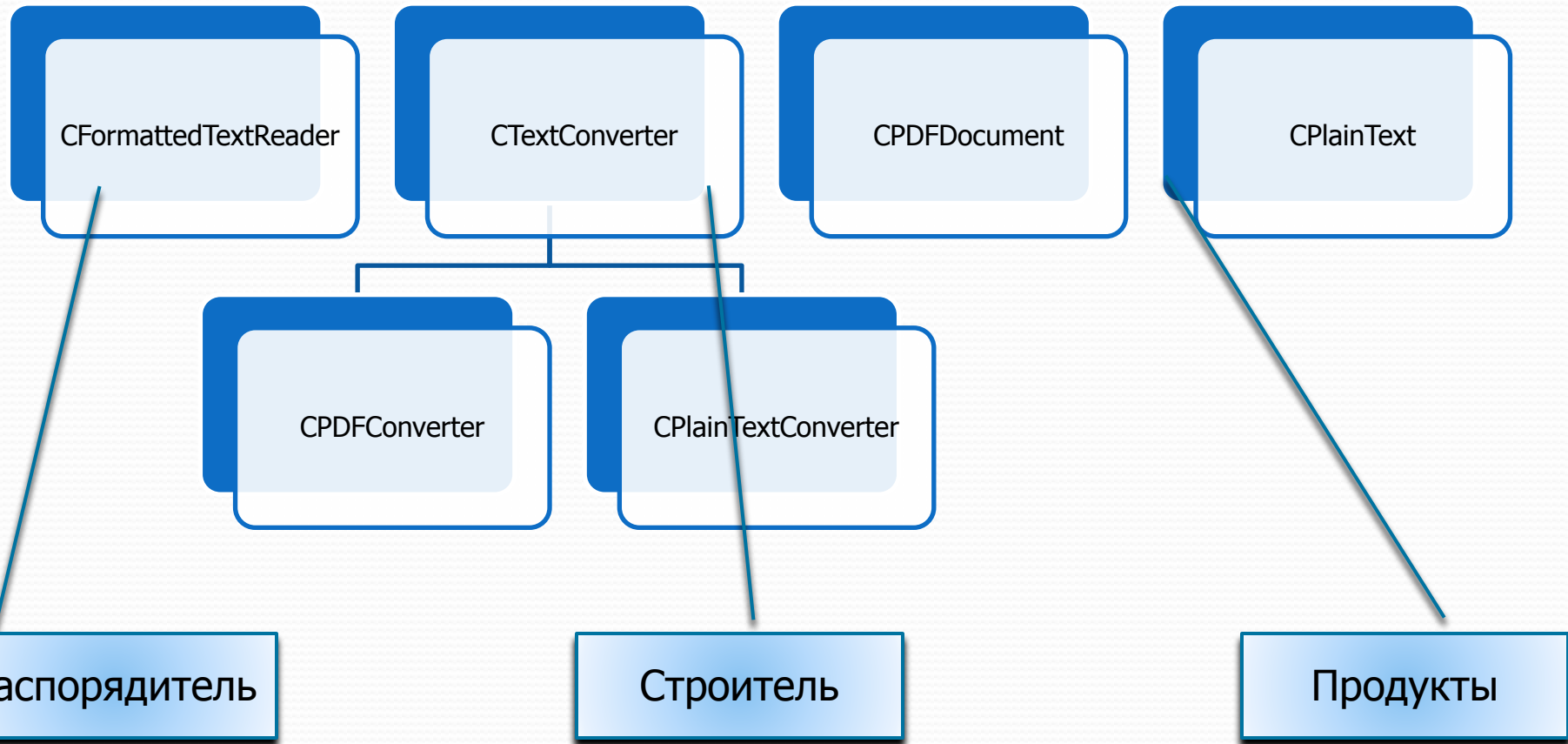
Достоинства паттерна «Строитель»

- Позволяет изменять внутреннее представление продукта
 - Распорядителю предоставляется абстрактный интерфейс Строителя, скрывающего структуру продукта и процесс сборки
 - Для изменения внутреннего представления достаточно определить новую реализацию Строителя
- Изолирует код, реализующий конструирование и представление
 - Клиенту не нужно знать о классах, задающих внутреннюю структуру продукта (в интерфейсе строителя они отсутствуют)
- Дает более тонкий контроль над процессом конструирования
 - Процесс построения продукта происходит не сразу, как в других порождающих паттернах, а шаг за шагом

Пример использования

- В редакторе форматированного текстового документа необходимо реализовать возможность преобразования его в различные форматы
 - Plain text, HTML, RTF, PDF, DOC, DOCX
 - Список можно продолжить
- Задача решается путем введения сущностей
 - Распорядитель - CFormattedTextReader
 - Строитель – CTextConverter
 - Конкретный Строитель – CHtmlConverter, CRTFConverter, CPlainTextConverter, CPDFConverter, ...
 - Продукт – CPlainTextDocument, CHtmlDocument, CRTFDocument, CPDFDocument, ...

Иерархия классов



Реализация сущности «Строитель»

```
class CTextConverter
{
public:
    virtual void ConvertText
        (std::string const& s){}
    virtual void ConvertFontChange
        (CFont const& fnt){}

    // ...
};

class CPlainTextConverter
    : public CTextConverter
{
public:
    void ConvertText(std::string const&
s)
    {
        // ...
    }

    std::string const &
GetPlainText()const
    {
        return m_plainText;
    }
private:
```

```
class CPDFConverter
    : public CTextConverter
{
public:
    void ConvertText(std::string const& w)
    {
        // ...
    }

    void ConvertFontChange(CFont const&
fnt)
    {
        // ...
    }

    CPDFDocument const& GetPDFDocument()
const
    {
        return m_pdfDocument;
    }
private:
    CPDFDocument m_pdfDocument;
};
```

Реализация сущности «Распорядитель»

```
class CFormattedTextReader
{
public:
    void Read(CFormattedText const& text, CTextConverter & converter)
    {
        for (size_t index = 0; index < text.GetItems(); ++index)
        {
            CTextItem const & item = text.GetItem(index);
            CTextRangeItem const* pTextRange = NULL;
            CFontChangeCommand const* pFontCommand = NULL;
            if (pTextRange = dynamic_cast<CTextRangeItem const*>(&item))
            {
                converter.ConvertText(pTextRange->GetText());
            }
            else if (pFontCommand = dynamic_cast<CFontChangeCommand
const*>(&item))
            {
                converter.ConvertFontChange(pFontCommand->GetFont());
            }
            else if (...) { ... } ...
        }
    }
};
```

Реализация клиента

```
void ConvertToPDF(CFormattedText const& text, std::string const& outputFile)
{
    // создаем строителя
    CPDFConverter converter;

    // создаем распорядителя
    CFormattedTextReader reader;
    // и иницилируем процесс построения продукта
    reader.Read(text, converter);

    // получаем конечный продукт
    CPDFDocument const& pdfDoc = converter.GetPDFDocument();
    pdfDoc.SaveToFile(outputFile);
}
```

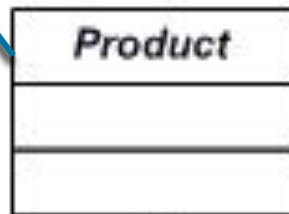
Factory Method (Фабричный метод)

Назначение паттерна «Фабричный метод»

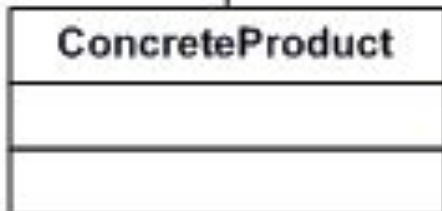
- Определяет интерфейс для создания объекта, но оставляет подклассам решение о том, какой класс инстанцировать
 - Фабричный метод позволяет классу делегировать инстанцирование подклассам
- Альтернативное название паттерна – «Виртуальный конструктор»

Структура

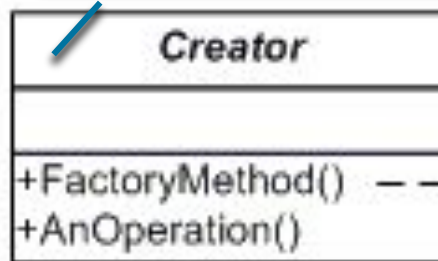
Определяет интерфейс объектов, создаваемых фабричным методом



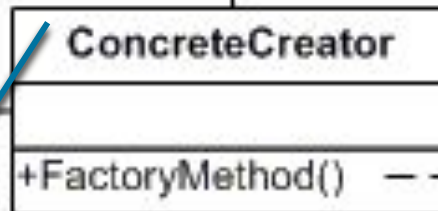
Реализует интерфейс Product



- Объявляет фабричный метод, возвращающий объект типа Product, может также определять реализацию по умолчанию данного фабричного метода
- Может вызывать фабричный метод для создания объекта Product.



product = FactoryMethod()



return new ConcreteProduct

Замещает фабричный метод, возвращающий объект ConcreteProduct

Отношения между участниками паттерна

- **Создатель** «полагается» на свои **подклассы** в определении фабричного метода, который будет возвращать экземпляр подходящего конкретного продукта

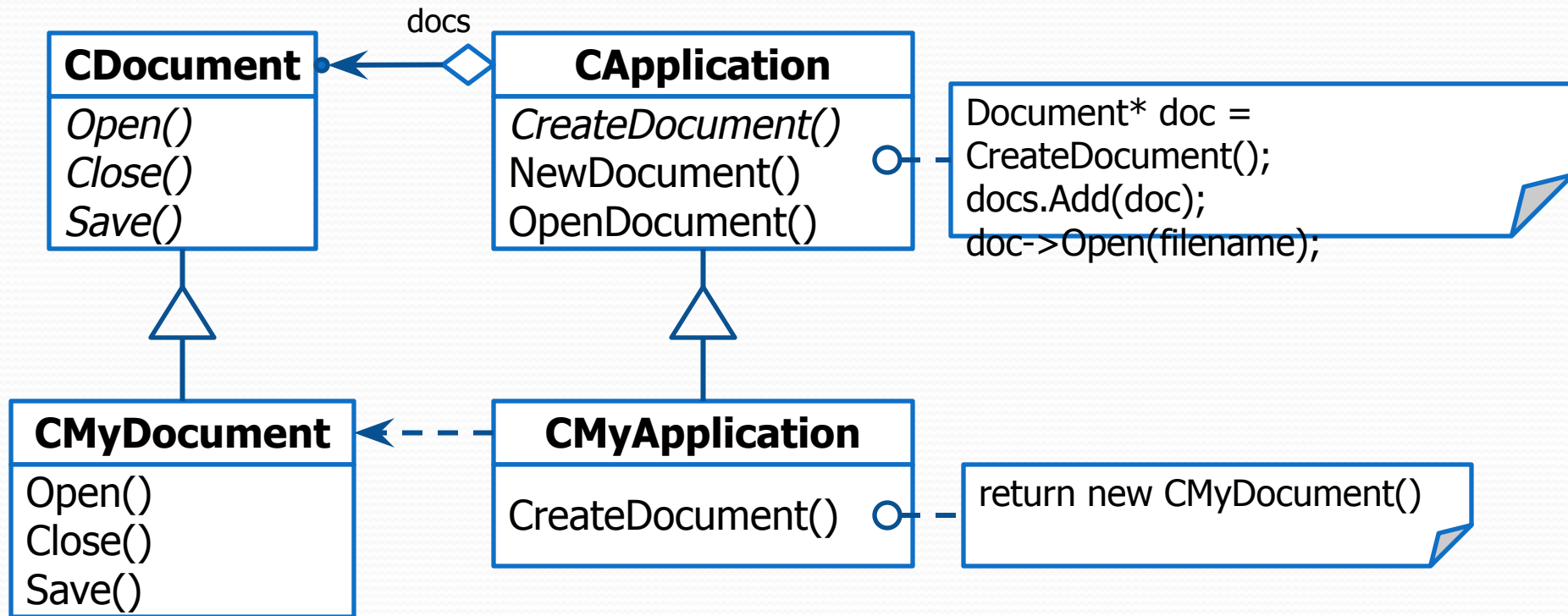
Применимость

- Классу заранее неизвестно, объекты каких классов ему нужно создавать
- Класс спроектирован так, чтобы объекты, которые он создает, специфицировались подклассами
- Класс делегирует свои обязанности одному из нескольких вспомогательных подклассов
 - тип конкретного вспомогательного подкласса выбирается в ходе выполнения программы

Пример использования

- Каркас приложения, позволяющего пользователю работать с различными типами документов
 - Основные абстракции в таком каркасе – классы `CApplication` и `CDocument`
 - `CApplication` – управляет созданием и открытием документов
 - `CDocument` – базовый абстрактный класс `CDocument`, основа для создания конкретных документов
- **Проблема** – класс `CApplication` знает, в какой момент документ должен быть создан, но ему известно лишь об абстрактном классе `CDocument`, который инстанцировать нельзя
 - Паттерн «Фабричный метод» предлагает решение данной проблемы

Иерархия классов



Абстрактные реализации сущностей «Product» и «Creator»

// Абстрактный Продукт

```
class CDocument
```

```
{
```

```
public:
```

```
    virtual ~CDocument(){}
```

```
    virtual void Open()=0;
```

```
    virtual void Save()=0;
```

```
    virtual void Close()=0;
```

```
};
```

```
typedef boost::shared_ptr<CDocument>  
CDocumentPtr;
```

// Абстрактный Создатель

```
class CApplication
```

```
{
```

```
public:
```

```
    ~CApplication(){}
```

```
    void NewDocument()
```

```
{
```

```
        CDocumentPtr pDocument(CreateDocument());
```

```
        m_docs.push_back(pDocument);
```

```
}
```

```
    void OpenDocument()
```

```
{
```

```
        CDocumentPtr pDocument(CreateDocument());
```

```
        m_docs.push_back(pDocument);
```

```
        pDocument->Open();
```

```
}
```

```
protected:
```

```
    // фабричный метод
```

```
    virtual CDocument * CreateDocument()const = 0;
```

```
private:
```

```
    std::vector<CDocumentPtr> m_docs;
```

```
};
```

Конкретные реализации сущностей «Product» и «Creator»

```
// конкретный продукт
class CMyDocument : public CDocument
{
public:
    virtual void Open()
    {
        // ...
    }
    virtual void Close()
    {
        // ...
    }
    virtual void Save()
    {
        // ...
    }
};
```

```
// Конкретный создатель
class CMyApplication : public CApplication
{
protected:
    // реализация фабричного метода
    virtual CDocument * CreateDocument()const
    {
        return new CMyDocument();
    }
};
```

Достоинства и недостатки паттерна «Фабричный метод»

● Достоинства

- Фабричные методы избавляют проектировщика от необходимости встраивать в код зависящие от приложения классы
- Код имеет дело только с интерфейсом класса Product, поэтому он может работать с любыми определенными пользователем классами конкретных продуктов

● Недостатки

- Клиентам, возможно, придется создавать подкласс класса Creator для создания лишь одного объекта ConcreteProduct