

Wzorce projektowe : elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku / Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides. – Gliwice, cop. 2017

Spis treści

Przedmowa	9
Wstęp	11
Przewodnik dla Czytelników	13
Rozdział 1. Wprowadzenie	15
1.1. Czym jest wzorzec projektowy?	16
1.2. Wzorce projektowe w architekturze MVC w języku Smalltalk	18
1.3. Opisywanie wzorców projektowych	20
1.4. Katalog wzorców projektowych	22
1.5. Struktura katalogu	24
1.6. Jak wzorce pomagają rozwiązać problemy projektowe?	26
1.7. Jak wybrać wzorzec projektowy?	42
1.8. Jak stosować wzorce projektowe?	43
Rozdział 2. Studium przypadku – projektowanie edytora dokumentów	45
2.1. Problemy projektowe	45
2.2. Struktura dokumentu	47
2.3. Formatowanie	52
2.4. Ozdabianie interfejsu użytkownika	55
2.5. Obsługa wielu standardów wyglądu i działania	59
2.6. Obsługa wielu systemów okienkowych	63
2.7. Działania użytkowników	69
2.8. Sprawdzanie pisowni i podział słów	74
2.9. Podsumowanie	86
Rozdział 3. Wzorce konstrukcyjne	87
BUDOWNICZY (BUILDER)	92
FABRYKA ABSTRAKCYJNA (ABSTRACT FACTORY)	101
METODA WYTWÓRCZA	110
PROTOTYP (PROTOTYPE)	120
SINGLETON (SINGLETON)	130
Omówienie wzorców konstrukcyjnych	137
Rozdział 4. Wzorce strukturalne	139
ADAPTER (ADAPTER)	141
DEKORATOR (DECORATOR)	152
FASADA (FACADE)	161

KOMPOZYT (COMPOSITE)	170
MOST (BRIDGE)	181
PEŁNOMOCNIK (PROXY)	191
PYŁEK (FLYWEIGHT)	201
Omówienie wzorców strukturalnych	213
Rozdział 5. Wzorce operacyjne	215
INTERPRETER (INTERPRETER)	217
ITERATOR (ITERATOR)	230
ŁAŃCUCH ZOBOWIĄZAŃ (CHAIN OF RESPONSIBILITY)	244
MEDIATOR (MEDIATOR)	254
METODA SZABLONOWA (TEMPLATE METHOD)	264
OBSERWATOR (OBSERVER)	269
ODWIEDZAJĄCY (VISITOR)	280
PAMIĄTKA (MEMENTO)	294
POLECENIE (COMMAND)	302
STAN (STATE)	312
STRATEGIA (STRATEGY)	321
Omówienie wzorców operacyjnych	330
Rozdział 6. Podsumowanie	335
6.1. Czego można oczekiwać od wzorców projektowych?	335
6.2. Krótka historia	339
6.3. Społeczność związana ze wzorcami	340
6.4. Zaproszenie	342
6.5. Słowo na zakończenie	342
Dodatek A: Słowniczek	343
Dodatek B: Przewodnik po notacji	347
B.1. Diagram klas	347
B.2. Diagram obiektów	349
B.3. Diagram interakcji	350
Dodatek C: Klasy podstawowe	351
C.1. List	351
C.2. Iterator	354
C.3. ListIterator	354
C.4. Point	355
C.5. Rect	355
Bibliografia	357
Skorowidz	363