

Learning Outcomes Entwurfsmuster (U07, U08, U13, U14)

Sie sind in der Lage,

die unten stehenden Entwurfsmuster (Design Pattern)

- zu kennen
- deren Problemstellung/Motivation zu erklären
- in der Modellierung anzuwenden
- in Modellen zu identifizieren
- in Java zu programmieren
- Java Code mit Hilfe von Entwurfsmustern zu refaktorisieren
- in UML-Klassendiagrammen als Kollaboration zu modellieren/zeichnen

- Iterator
 - Factory Method
 - Class Adapter
 - Object Adapter
 - Composite
 - Singleton
 - Strategy
 - Template Method
 - Observer
 - State
-