

Learning Outcomes Entwurfsmuster (U06, U07, 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
 - Decorator
-