

# Imhotep

Vidensformidling indenfor  
Softwareudvikling



## Design Patterns. CCI Europe A/S 2005.

### Seminarer:

Målsætningen er at give en kort historisk introduktion til design patterns (DP). Herefter vil jeg primært fokusere på hvorledes DP ofte fremkommer naturligt når man tager en bestemt vinkel på hvordan man designer software, samt hvorledes der er nogle basale principper som gør sig gældende når man designer fleksibelt software. Jeg vil bruge et meget lille og simpelt kodeeksempel, nemlig en parkeringsbilletautomat. Jeg vil stille nye krav til denne og via principperne vise hvorledes DP strategy, composite, og abstract factory sådan set fremkommer rent automatisk.

I min gennemgang vil jeg holde et stærk fokus på selve kodeniveauet, idet det er her kerneforståelsen ligger. Jeg har desværre mange eksempler på at folk godt kan "sige de rigtige ting" men hvis det ikke kan udmøntes i koden, så mister man alle de tiltalende egenskaber ved patterns.

### Program:

#### Dag 1:

Introduktion til Design Patterns og Case. Udledning af Strategy pattern fra analyse af krav. Hvorfor et pattern kan være skrøbeligt. Composite pattern. Patterns er roller. Abstract Factory pattern.

#### Dag 2:

Mediator pattern. 10 patterns på 10 minutter. De tre principper i kompositionel design. Varians håndtering ved hjælp af kompositionel design. Design patterns og softwarekvalitet: "Er patterns altid af det gode?"