

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Java. Wzorce projektowe

Autor: James William Cooper

Tłumaczenie: Piotr Badarycz

ISBN: 83-7197-529-5

Tytuł oryginału: [Java Design Patterns](#)

Format: B5, stron: około 400



Jest to praktyczna książka, która mówi o tym jak pisać programy w języku Java z użyciem standardowych wzorców projektowych. Książka składa się z serii krótkich rozdziałów, z których każdy opisuje jeden wzorec i zawiera przynajmniej jeden wizualny, kompletny i działający przykładowy program. Każdy rozdział zawiera również diagramy UML pokazujące zależności występujące pomiędzy klasami programu. Podczas lektury niniejszej książki czytelnik dowie się, że wzorce projektowe są powszechnie stosowanym sposobem organizacji obiektów w programach. Dzięki wykorzystaniu wzorców łatwiej jest pisać programy i później je modyfikować. Zapoznanie się z wzorcami pozwoli zdobyć słownictwo i zestaw pojęć, za pomocą których można łatwiej opisać konstrukcję swoich programów.



Spis treści

	Przedmowa	9
	Podziękowania	11
Część I	Czym są wzorce projektowe?	13
Rozdział 1.	Wprowadzenie	15
	Definicja wzorca projektowego.....	17
	Proces uczenia się.....	18
	Studiowanie wzorców projektowych	19
	Uwagi na temat projektowania zorientowanego obiektowo	19
	Klasy JFC	20
	Wzorce projektowe w języku Java.....	20
Rozdział 2.	Diagramy UML	21
	Dziedziczenie	22
	Interfejsy	23
	Kompozycja.....	23
	Adnotacje.....	24
	JVISION.....	24
	Visual SlickEdit.....	24
Część II	Wzorce konstrukcyjne.....	25
Rozdział 3.	Factory (fabryka)	27
	Jak działa fabryka	27
	Przykładowy kod	28
	Teraz dwie klasy pochodne	28
	Tworzenie Simple Factory	29
	Wzorzec Factory w obliczeniach matematycznych	30
	Zagadnienia do przemyślenia	31
Rozdział 4.	Factory Method (metoda fabrykująca)	33
	Klasa Swimmer	35
	Klasa Event.....	35
	Rozstawienie bezpośrednie	36
	Program rozstawiający	38
	Inne fabryki	38
	Kiedy używać Factory Method	38
	Zagadnienia do przemyślenia	39

Rozdział 5.	Abstract Factory (fabryka abstrakcji).....	41
	Abstract Factory w projektowaniu ogrodów	42
	Jak działa interfejs użytkownika	43
	Dodawanie nowych klas	44
	Konsekwencje stosowania wzorca Abstract Factory	45
	Zagadnienia do przemyślenia	45
Rozdział 6.	Singleton	47
	Tworzymy Singleton używając metody statycznej	47
	Wyjątek	48
	Zgłaszanie wyjątku	48
	Tworzenie instancji klasy	49
	Dostarczenie globalnego punktu dostępu dla wzorca Singleton	49
	Pakiet javax.comm jako przykład użycia wzorca Singleton	50
	Konsekwencje stosowania wzorca Singleton	53
	Zagadnienia do przemyślenia	53
Rozdział 7.	Builder (budowniczy)	55
	Program do śledzenia inwestycji	56
	Nazywanie budowniczych	57
	Budowniczy listy wyboru	59
	Budowniczy pól wyboru	60
	Konsekwencje stosowania wzorca Builder	61
	Zagadnienia do przemyślenia	61
Rozdział 8.	Prototype (prototyp).....	63
	Klonowanie obiektów w języku Java	64
	Używanie prototypu	64
	Stosowanie wzorca Prototypu	66
	Menedżer prototypów	69
	Klonowanie z wykorzystaniem serializacji	69
	Konsekwencje stosowania wzorca Prototypu	70
	Zagadnienia do przemyślenia	71
	Podsumowanie wzorców konstrukcyjnych	71
Część III	Wzorce strukturalne.....	73
Rozdział 9.	Adapter	75
	Przenoszenie danych pomiędzy listami	75
	Korzystanie z klasy JList z biblioteki JFC	76
	Adaptory uniwersalne	81
	Adaptory dynamiczne	81
	Adaptory w języku Java	82
	Zagadnienia do przemyślenia	83
Rozdział 10.	Bridge (most)	85
	Diagram klas	87
	Rozbudowa mostu	87
	Java Bean jako przykład wzorca Bridge	89
	Konsekwencje stosowania wzorca Bridge	89
	Zagadnienia do przemyślenia	90
Rozdział 11.	Composite (kompozyt)	91
	Implementacja kompozytu	92
	Obliczanie wynagrodzeń	92

	Klasa Employee	93
	Klasa Boss	94
	Tworzenie drzewa pracowników	96
	Awans	97
	Lista dwukierunkowa	97
	Konsekwencje stosowania wzorca Composite	98
	Prosty Composite	98
	Kompozyty w Javie	99
	Inne kwestie dotyczące implementacji	99
	Zagadnienia do przemyślenia	99
Rozdział 12.	Decorator (dekorator)	101
	Dekorowanie przycisku	101
	Użycie dekoratora	103
	Diagram klas	104
	Dekorowanie obwódek w Javie	105
	Dekoratory niewizualne	106
	Dekoratory, adaptory i kompozyty	108
	Konsekwencje stosowania wzorca Dekoratora	108
	Zagadnienia do przemyślenia	109
Rozdział 13.	Facade (fasada)	111
	Tworzenie klas fasady	112
	Konsekwencje stosowania wzorca Facade	115
	Uwagi dotyczące instalacji i uruchamiania programu dbFrame	115
	Zagadnienia do przemyślenia	116
Rozdział 14.	Flyweight (waga piórkowa)	117
	Omówienie	118
	Przykładowy kod	118
	Wzorce Flyweight w Javie	122
	Współdzielone obiekty	122
	Obiekty „kopiowane podczas zapisu”	123
	Zagadnienia do przemyślenia	123
Rozdział 15.	Proxy (pośrednik)	125
	Przykładowy kod	126
	Kopiowanie podczas zapisu	128
	Enterprise Java Beans	128
	Porównanie z innymi wzorcami	128
	Zagadnienia do przemyślenia	128
	Podsumowanie wzorców strukturalnych	128
Część IV	Wzorce czynnościowe	131
Rozdział 16.	Chain of Responsibility (łańcuch odpowiedzialności)	133
	Zastosowania	134
	Przykładowy kod	134
	Wizualne komponenty pola listy	137
	Implementacja systemu pomocy	139
	Łańcuch czy drzewo?	142
	Rodzaje żądań	143
	Przykłady w Javie	143
	Konsekwencje stosowania wzorca Chain of Responsibility	143
	Zagadnienia do przemyślenia	144

Rozdział 17. Command (polecenie)	145
Motywacja	145
Obiekt polecenia	146
Używanie obiektów polecenia	147
Wzorzec Command	148
Wzorzec Command w języku Java	150
Konsekwencje stosowania wzorca Command	151
Wycofywanie operacji	152
Zagadnienia do przemyślenia	155
Rozdział 18. Interpreter	157
Motywacja	157
Zastosowania	157
Prosty przykład raportowania	158
Interpretowanie języka	159
Obiekty używane podczas parsowania	160
Redukowanie parsowanego stosu	162
Implementowanie wzorca Interpretera	163
Konsekwencje stosowania wzorca Interpretera	166
Zagadnienia do przemyślenia	167
Rozdział 19. Iterator	169
Motywacja	169
Wyliczenia w Javie	170
Przykładowy kod	170
Iteratory filtrowane	171
Konsekwencje stosowania wzorca Iteratora	173
Iteratory i kompozyty	174
Iteratory w Javie 1.2	174
Zagadnienia do przemyślenia	174
Rozdział 20. Mediator	175
Przykładowy system	175
Interakcje pomiędzy komponentami	176
Przykładowy kod	177
Mediatorzy i obiekty poleceń	180
Konsekwencje stosowania wzorca Mediatora	180
Mediator z pojedynczym interfejsem	181
Kwestie implementacyjne	181
Rozdział 21. Memento	183
Motywacja	183
Implementacja	184
Przykładowy kod	184
Konsekwencje stosowania wzorca Memento	188
Zagadnienia do przemyślenia	188
Rozdział 22. Observer (obserwator)	189
Obserwowanie zmian kolorów	190
Inne rodzaje komunikatów	193
Klasa JList jako obserwator	193
Architektura model-widok-kontroler jako wzorzec Observer	194
Interfejs Observer i klasa Observable	195
Konsekwencje stosowania wzorca Observer	195
Zagadnienia do przemyślenia	196

Rozdział 23. State (stan)	197
Przykładowy kod	197
Przełączanie pomiędzy stanami	201
Interakcje mediatora z klasą StateManager	202
Przejścia pomiędzy stanami	204
Mediator — „klasa Bóg”	204
Konsekwencje stosowania wzorca State	204
Zagadnienia do przemyślenia	205
Rozdział 24. Strategy (strategia)	207
Motywacja	207
Przykładowy kod	208
Klasa Context	209
Polecenia programu	210
Strategia dla wykresu liniowego i wykresu słupkowego	210
Rysowanie wykresów w Javie	211
Konsekwencje stosowania wzorca Strategy	213
Zagadnienia do przemyślenia	214
Rozdział 25. Template (szablon)	215
Motywacja	215
Rodzaje metod w klasach szablonych	216
Wzorce metod szablonych w Javie	217
Przykładowy kod	217
Szablony i wywołania zwrotne	221
Konsekwencje stosowania wzorca Template	222
Zagadnienia do przemyślenia	222
Rozdział 26. Visitor (wizytator)	223
Motywacja	223
Kiedy używać wzorca Visitor	224
Przykładowy kod	225
Wizytowanie klas	226
Wizytowanie wielu klas	227
Kierownicy są również pracownikami	228
Operacje wizytatora wyłapujące wszystkie klasy	229
Podwójne wywołania	230
Przemierzanie wielu klas	230
Konsekwencje stosowania wzorca Visitor	230
Zagadnienia do przemyślenia	231
Część V Wzorce projektowe i Java Foundation Classes	233
Rozdział 27. JFC czyli Swing	235
Instalacja i korzystanie z klas Swing	235
Koncepcje, na których oparta jest biblioteka Swing	236
Hierarchia klas Swing	236
Rozdział 28. Pisanie prostego programu z wykorzystaniem JFC	237
Ustawianie definicji wyglądu i zachowania	237
Obsługa zdarzenia zamknięcia okna	238
Klasa JFrame	238
Prosty program z dwoma przyciskami	239
Więcej o klasie JButton	240

Rozdział 29. Przyciski radiowe i paski narzędziowe	241
Przyciski radiowe	241
Klasa JToolBar	242
JToggleButton	242
Przykładowy program z różnymi przyciskami.....	243
Rozdział 30. Komponenty menu i obiekty akcji	245
Obiekty akcji	245
Wzorce projektowe i obiekty akcji.....	248
Rozdział 31. Klasa JList	249
Zaznaczanie elementów listy i zdarzenia	250
Dynamiczna zmiana wyświetlanej zawartości listy	250
Posortowana lista wykorzystująca komponent JList i obiekt ListModel	252
Sortowanie bardziej skomplikowanych obiektów.....	253
Otrzymywanie klucza bazy danych.....	255
Dodawanie ikon do komponentu JList	256
Rozdział 32. Klasa JTable	259
Prosty program z komponentem JTable	259
Interpretatory wyglądu komórek	262
Interpretacja innych klas.....	263
Zaznaczanie komórek tabeli	265
Wzorce użyte w powyższym przykładzie	266
Rozdział 33. Klasa JTree	269
Interfejs TreeModel	270
Podsumowanie.....	271
Część VI Studium przypadków	273
Rozdział 34. Sandy i mediator	275
Rozdział 35. Problemy Herba z przetwarzaniem tekstu	279
Rozdział 36. Dylemat Mary	281
Dodatki	283
Bibliografia	285
Skorowidz	287

Rozdział 13.

Facade (fasada)

W niniejszym rozdziale będziemy zajmować się wzorcem *Facade*. Wzorec ten jest używany do obudowywania zbioru złożonych klas i dostarcza dla nich prostszego interfejsu.

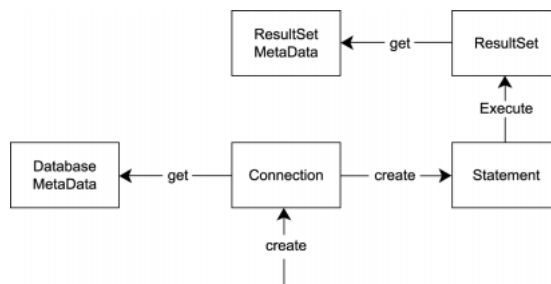
Często program podczas tworzenia ewoluuje i rośnie stopień jego komplikacji. Zachwycając się korzyściami płynącymi ze stosowania wzorców projektowych, zauważamy też ich ujemną cechę: czasami generują one bardzo wiele dodatkowych klas, przez co trudniej jest zrozumieć działanie programu. Poza tym programy często składają się z szeregu podsystemów, z których każdy posiada swój własny skomplikowany interfejs.

Fasada pozwala uprościć tę złożoność dostarczając uproszczonego interfejsu do tych podsystemów. Takie uproszczenie może czasami zmniejszyć elastyczność przykrywanym klas, lecz często dostarcza wszystkich funkcji niezbędnych każdemu użytkownikowi. Oczywiście przykrywane klasy i ich metody mogą być w dalszym ciągu dostępne.

Na szczęście, aby przedstawić przykład zastosowania wzorca *Facade*, nie będziemy musieli tworzyć złożonego systemu. Java dostarcza zbioru klas, które pozwalają na łączenie się z bazami danych poprzez interfejs zwany JDBC. Można połączyć się z każdą bazą danych, dla której producent dostarczył sterownik JDBC (odpowiedni zestaw klas), czyli z prawie każdą bazą danych dostępną na rynku. Niektóre bazy danych pozwalają na połączenie bezpośrednie, do innych dostęp jest zapewniony poprzez klasę mostu JDBC-ODBC.

Klasy obsługujące bazy danych z pakietu *java.sql* stanowią doskonały przykład niskopoziomowych klas, które komunikują się ze sobą w bardzo zawiły sposób (rysunek 13.1).

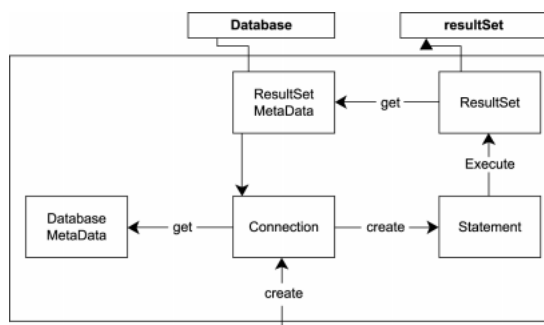
Rysunek 13.1.
Zarys interakcji
pomiędzy klasami
pakietu *java.sql**,
używanych do połączeń
z bazą danych



Do połączenia z bazą danych wykorzystywana jest instancja klasy `Connection`. Do określania nazw tabel bazy danych i ich pól korzysta się z klasy `DatabaseMetadata` poprzez klasę `Connection`. Do konstruowania zapytań w języku SQL, czyli obiektu typu `String`, wykorzystuje się klasę `Statement`. Poprzez wykonanie zapytania (klasa `Statement`) otrzymuje się wynik — obiekt klasy `ResultSet`. Do określenia nazw kolumn trzeba jeszcze uzyskać instancję klasy `ResultSetMetadata`. Operowanie wszystkimi tymi klasami może być bardzo trudne, większość wywołań może zwracać wyjątki, przez co kod jest bardzo zagmatwany.

Poprzez zbudowanie *fasady* składającej się z klasy `Database` i klasy `Results`, możemy zbudować łatwiejszy w użyciu system.

Rysunek 13.2.
Fasada zakrywająca
wiele klas pakietu
`java.sql`.*



Tworzenie klas fasady

Przyjrzyjmy się, jak nawiązuje się połączenie z bazą danych. Najpierw trzeba załadować sterownik bazy danych.

```

try {
    Class.forName(driver); // load the Bridge driver
}
catch (Exception e) {
    System.out.println(e.getMessage());
}

```

Następnie używamy klasy `Connection` do łączenia się z bazą danych. Pobieramy również metadane, aby dowiedzieć się więcej o bazie danych.

```

try {
    con = DriverManager.getConnection(url);
    dma = con.getMetaData(); //get the meta data
} catch (Exception e) {
    System.out.println(e.getMessage());
}

```

Jeśli chcemy sporządzić listę wszystkich nazw tabel bazy danych, musimy wywołać metodę `getTables` klasy `Metadata`, która zwróci obiekt `ResultSet`. Aby uzyskać listę nazw musimy przejść przez wszystkie elementy tego obiektu, i wyłuskać tylko tabele użytkownika, odrzucając tabele systemowe.

```
Vector tname = new Vector();
//add the table names to a Vector
//since we don't know how many there are
try {
    results = new Results(dma.getTables(catalog, null, "%", types));
} catch (Exception e) {
    System.out.println(e);
}

while (results.hasMoreElements())
    tname.addElement(results.getColumnValue("TABLE_NAME"));
```

Jak widać, już teraz bardzo trudno jest tym wszystkim zarządzać, a nie wykonaliśmy nawet jeszcze żadnego zapytania.

Możemy przyjąć pewne założenie upraszczające: wyjątki, które są zgłaszane przez metody klas nie wymagają skomplikowanej obsługi. W przeważającej części metody będą pracowały bezbłędnie, dopóki prawidłowo będzie działać połączenie sieciowe z serwerem bazy danych. Więc możemy obudować wszystkie te metody, tak by błędy, które wystąpią były wypisywane bez podejmowania żadnych dodatkowych akcji.

Możliwe jest teraz napisanie prostych klas zawierających wszystkie ważne metody klas `Connection`, `ResultSet`, `Statement` i `MetaData`. Tak będą wyglądały metody klasy `Database`:

```
class Database {
    public Database(String driver); // constructor
    public void    Open(String url, String cat);
    public String[] getTableNames();
    public String[] getColumnNames(String table);
    public String  getColumnValue(String table,
                                     String columnName);
    public String  getNextValue(String columnName);
    public ResultSet Execute(String sql);
}
```

A tak, metody klasy `Results`.

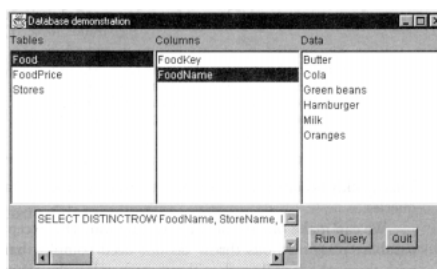
```
class Results {
    public Results(ResultSet rset); // constructor
    public String[] getMetaData();
    public boolean  hasMoreElements();
    public String[] nextElement();
    public String  getColumnValue(String columnName);
    public String  getColumnValue(int i)
}
```

Te proste klasy pozwalają nam napisać program otwierający połączenie z bazą danych i wyświetlający nazwy jej tabel, kolumn i zawartość. Program umożliwia również wykonanie prostego zapytania SQL.

Nasz przykładowy program wykorzystujący *fasadę* daje dostęp do bazy danych zawierającej ceny żywności w trzech okolicznych supermarketach.

Rysunek 13.3.

Program *dbFrame* pokazuje dostęp do nazw tabel, kolumn i ich zawartości



Kliknięcie nazwy tabeli wyświetli nazwy kolumn tej tabeli, a kliknięcie nazwy kolumny wyświetli zawartość tej kolumny. Naciśnięcie przycisku „Run Query” wyświetli posortowane ceny pomarańczy we wszystkich supermarketach (rysunek 13.4).

Rysunek 13.4.

Wynik zapytania wykonanego przez program *dbFrame*

FoodName	StoreName	Price
Oranges	Village Market	0.2900
Oranges	Stop and Shop	0.3600
Oranges	Waldbaum's	0.4700

Po uruchomieniu program łączy się z bazą danych i pobiera listę tabel.

```
db = new Database("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");
db.Open("jdbc:odbc:Grocery prices". null);
String tnames[] = db.getTableNames();
loadList(Tables, tnames);
```

Kliknięcie w obszarze listy powoduje wykonanie zapytania dla nazw kolumn lub zawartości.

```
public void itemStateChanged(ItemEvent e) {
    Object obj = e.getSource();
    if (obj == Tables)
        showColumns();
    if (obj == Columns)
        showData();
}
//-----
private void showColumns() {
    String cnames[] = db.getColumnNames(Tables.getSelectedItem());
    loadList(Columns, cnames);
}
//-----
private void showData() {
    String colname = Columns.getSelectedItem();
    String colval = db.getColumnValue(Tables.getSelectedItem(), colname);

    Data.setVisible(false);
    Data.removeAll();
    Data.setVisible(true);
}
```

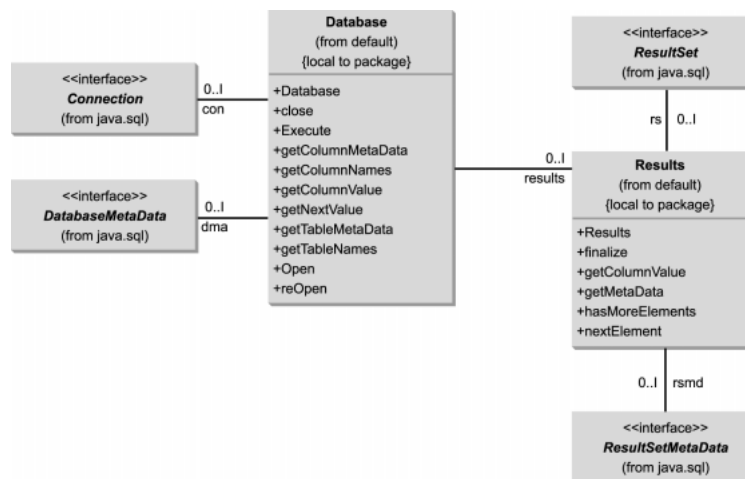
```

colval = db.getNextValue(Columns.getSelectedItem());
while (colval.length()>0) {
    Data.add(colval);
    wartosc = db.getNextValue(Columns.getSelectedItem());
}
}

```

Diagram przedstawia kompletną prezentację klas *fasady*.

Rysunek 13.5.
Klasy *fasady*,
z których może
korzystać użytkownik



Zauważmy, że klasa `Database` zawiera instancję klasy `Connection`, `DatabaseMetaData` i `Results`. Z kolei klasa `Results` zawiera instancje klas `ResultSet` i `ResultSetMetaData`.

Konsekwencje stosowania wzorca Facade

Wzorec *Facade* izoluje klienta od skomplikowanych komponentów podsystemów i dostarcza do nich prostszy interfejs do ogólnego użytku. Jednak nie ogranicza zaawansowanemu użytkownikowi dostępu do złożonych klas znajdujących się głębiej.

Dodatkowo *Facade* umożliwia dokonywanie zmian w przykrywanych podsystemach bez potrzeby modyfikacji kodu klienta i redukuje liczbę zależności podczas kompilacji.

Uwagi dotyczące instalacji i uruchamiania programu dbFrame

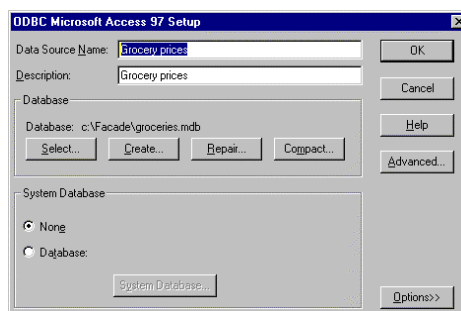
Aby umożliwić komunikację z bazą danych, należy zainstalować sterowniki ODBC i JDBC-ODBC dla Javy. Ten przykładowy program będzie działał tylko w środowisku Windows, ponieważ wymaga bazy danych Microsoft Access — pliku *groceries.mdb*. Sterownik JDBC-ODBC jest wbudowany w Javę 2 (wersja 1.2 lub wyższa). Gdy używa się wersji wcześniejszych, należy zaopatrzyć się w ten sterownik. Jest dostępny na stronie WWW: java.sun.com.

Sterownik ODBC Data Access jest dostępny na stronach firmy Microsoft. Po zainstalowaniu pojawi się folder ODBC w panelu sterowania.

Program z foldera *Facade*, który znajduje się na serwerze ftp wydawnictwa Helion (<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/javawz.zip>), należy przekopiować na twardy dysk. Następnie należy uruchomić program ODBC z panelu sterowania i zarejestrować plik *groceries.mdb*, nacisnąć przycisk „Add” i wypełnić panel jak pokazano to na rysunku 13.6. Aby ustawić lokalizację pliku *groceries.mdb* należy nacisnąć „Select” i wskazać na plik w katalogu, do którego został wkopiowany.

Rysunek 13.6.

Sposób skonfigurowania dostępu ODBC/JDBC do przykładowej bazy danych



Jeśli źródło danych zostanie nazwane inaczej niż „Grocery Prices”, trzeba będzie zmienić 20. linię w programie *dbFrame.java*.

Zagadnienia do przemyślenia

1. Przypuśćmy, że mamy napisany program z polem menu *File/Open* i przyciskami pozwalającymi kontrolować rodzaj czcionki (pogrubiona i kursywa). Teraz przypuśćmy, że potrzebujemy, aby program dało się uruchamiać z linii komend przez podanie argumentów. Proszę zastanowić się, jak można wykorzystać wzorzec *Facade*, aby to osiągnąć.