

Programowanie

przed 10 wykładem

Andrzej Giniewicz

17.05.2024

W tym tygodniu na zajęciach zajmiemy się wzorcami projektowymi. Będzie to nietypowy wykład, ponieważ zaproszę Państwa do zapoznania się z katalogiem wzorców projektowych dostępnych na zewnętrznej stronie.

Zacznijmy od tego, czym są wzorce projektowe. Wzorce projektowe to sprawdzone schematy projektowania aplikacji i algorytmów, które są często spotykane w praktyce. Zostały wyodrębnione poprzez analizę wielu projektów i dopiero spisane. Jednym z pierwszych podejść do wzorców projektowych jest często do dziś polecana książka „Wzorce projektowe: Elementy oprogramowania obiektowego wielokrotnego użytku” autorstwa „Gangu Czworga”¹ z 1995 roku. Spopularyzowani oni wykorzystanie wzorców projektowych w informatyce. O tym jak zastosować standardowe wzorce projektowe wyróżnione przez Gang Czwoorga w języku Python, wraz z przykładami, możemy przeczytać na stronie <https://refactoring.guru/design-patterns/python>. Oprócz standardowych wzorców projektowych, w języku Python sporo książek wyróżnia trzy dodatkowe wzorce projektowe, o których można przeczytać między innymi na stronie <https://stackabuse.com/python-specific-design-patterns/>.

Przed wykładem zapoznaj się z podlinkowanymi materiałami o wzorcach projektowych. Aby dobrze przygotować się do kartkówki, powinieneś umieć wiązać nazwę wzorca z jego definicją oraz zastosowaniem.

¹Zwyczajowo tak nazywani są autorzy tej książki — Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides.