



# Προσχεδιασμένος & ευέλικτος προγραμματισμός

# Σχεδιαστικά Πρότυπα (Design Patterns)

Είναι καλές πρακτικές για την επίλυση συχνών προβλημάτων που συναντώνται στην μηχανική λογισμικού. Είναι μια περιγραφή ή ένα πρότυπο για τον τρόπο επίλυσης ενός προβλήματος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλές διαφορετικές καταστάσεις.



# Χρήσεις of design patterns

- Βοηθάει στην επικοινωνία μεταξύ προγραμματιστών
- Επιταχύνει τη διαδικασία ανάπτυξης
- Επαναχρησιμοποίηση του κώδικα
- Αναγνωσιμότητα του κώδικα

# Κατηγορίες Design patterns

- Κατασκευαστικά (Creational) – About class instantiation
- Συμπεριφοράς (Structural) – About class and object composition
- Δομικά (Behavioral) – About class's object communication
- Αρχιτεκτονικά (Architectural) – About classes & project organization
- Συγχρονισμού (Concurrency) – About multi-threading

# Κριτική στα design patterns

- Λείπουν επίσημα θεμέλια
- Στοχεύει στο λάθος πρόβλημα
- Οδηγεί σε αναποτελεσματικές λύσεις
- Δεν διαφέρουν σημαντικά από άλλες περιλήψεις



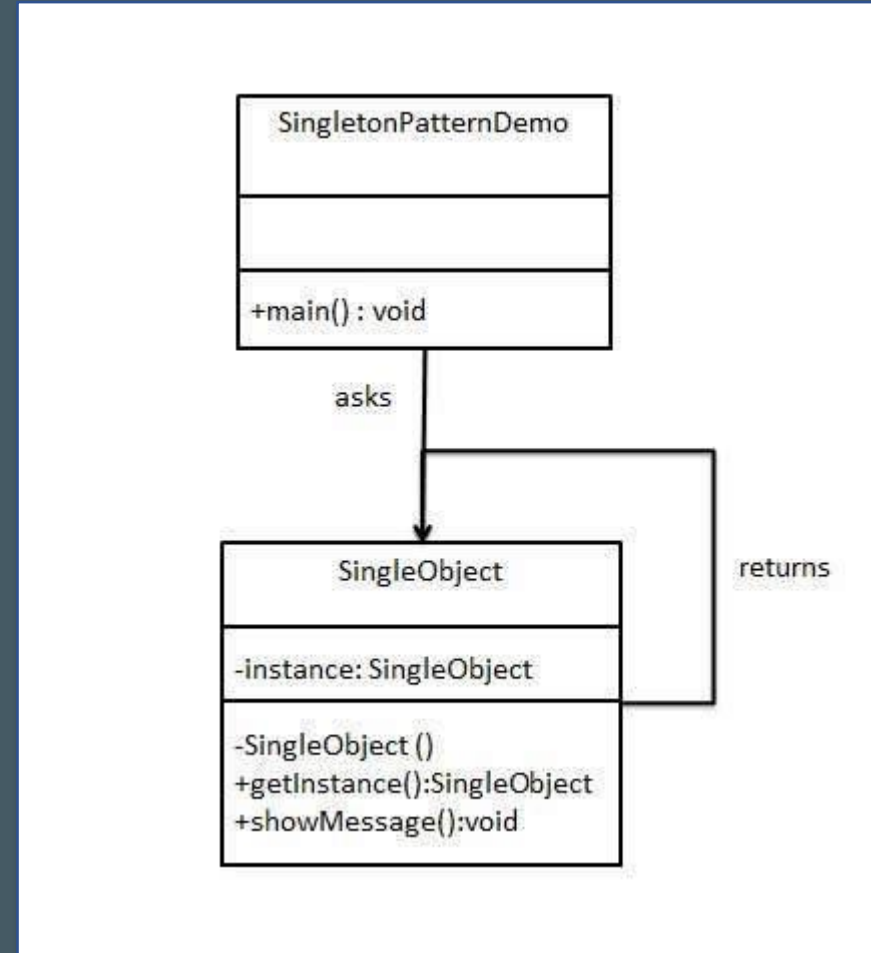
Σήμερα θα  
δούμε

Singleton

Data Access Object (DAO)

Repository

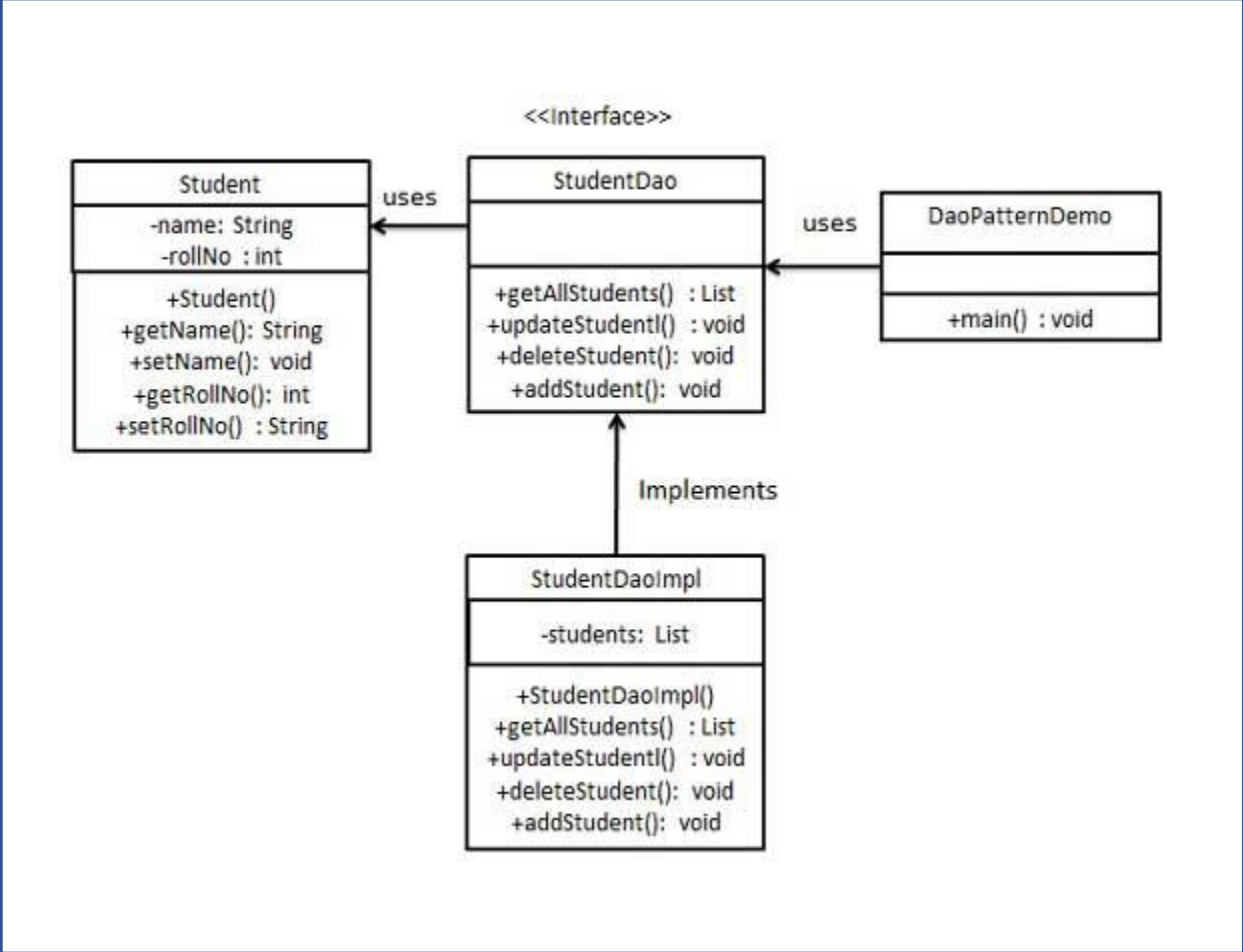
# Singleton Pattern



# Χρήση

- Εξασφαλίζει ότι μια κλάση έχει μόνο ένα στιγμιότυπο
- Εύκολη πρόσβαση στο μοναδικό στιγμιότυπο μιας κλάσης
- Ελέγχει την δημιουργία του
- Περιορίστε τον αριθμό των στιγμιότυπων
- Πρόσβαση σε μια καθολική μεταβλητή

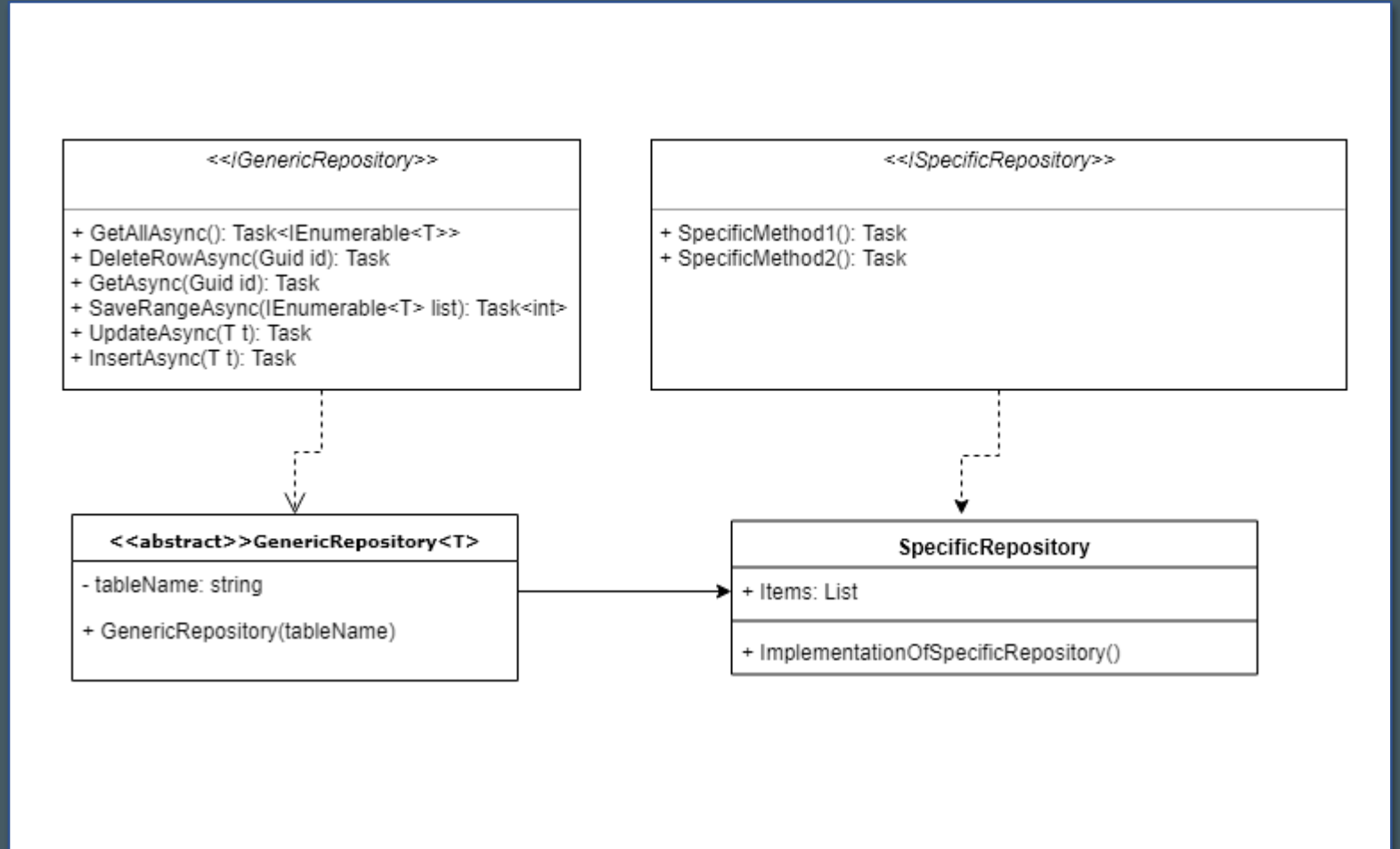
# Data Access Object (DAO)



# Χρήση

- Διαχωρισμός τμημάτων του κώδικα ώστε να μην γνωρίζει το ένα για το άλλο (application layer & persistence layer)
- Όλες οι λεπτομέρειες αποθήκευσης είναι κρυμμένες από την υπόλοιπη εφαρμογή
- Λειτουργεί ως ενδιάμεσος μεταξύ της εφαρμογής και της βάσης δεδομένων

# Repository



# Χρήση

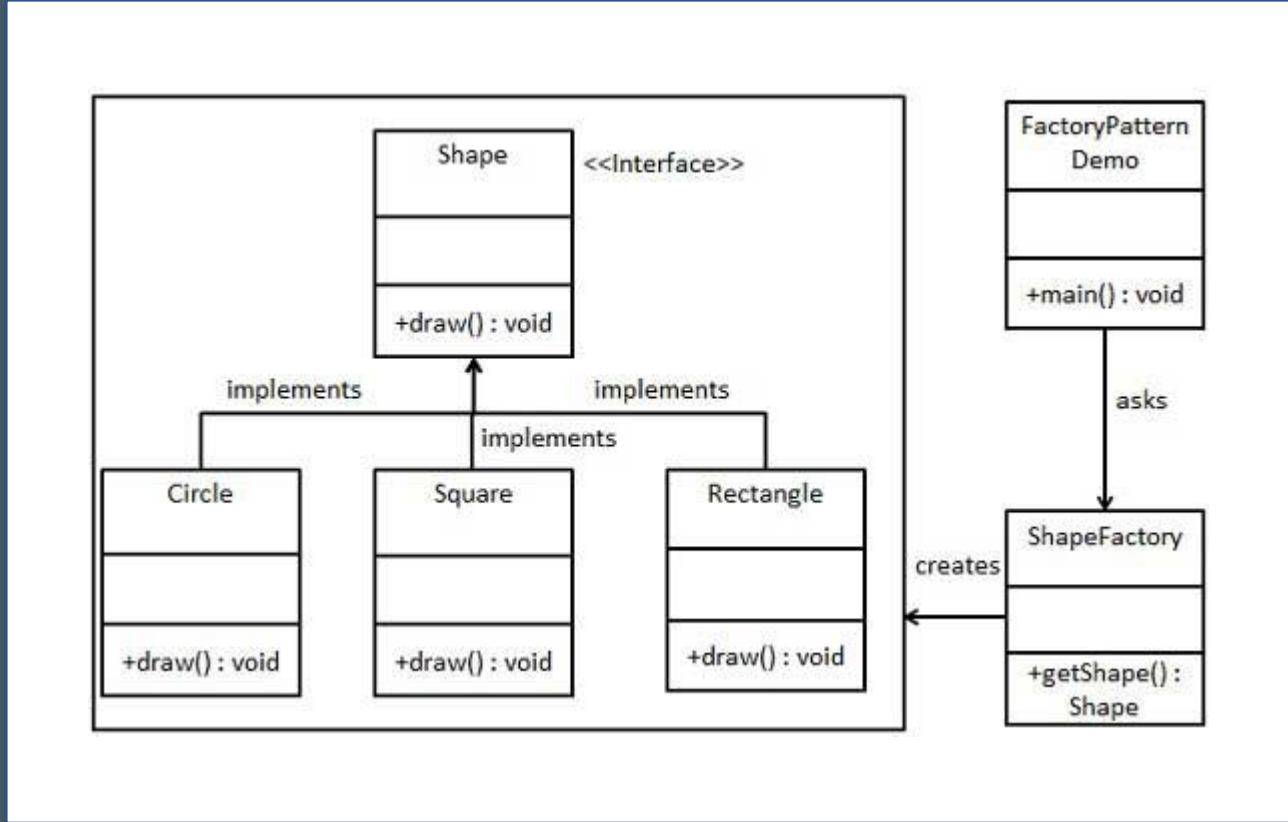
- Μεσολαβεί μεταξύ δύο τμημάτων (domain & data mapping layers)
- Όπως το DAO κρύβει την λειτουργικότητα κάποιων εντολών
- Προετοιμάζει τα δεδομένα να σταλούν από το domain layer στην βάση, ή πιο συνηθισμένα να φέρει δεδομένα από μια βάση ή ένα API στο domain layer.



Σήμερα θα  
δούμε

**Factory**

# Factory Pattern



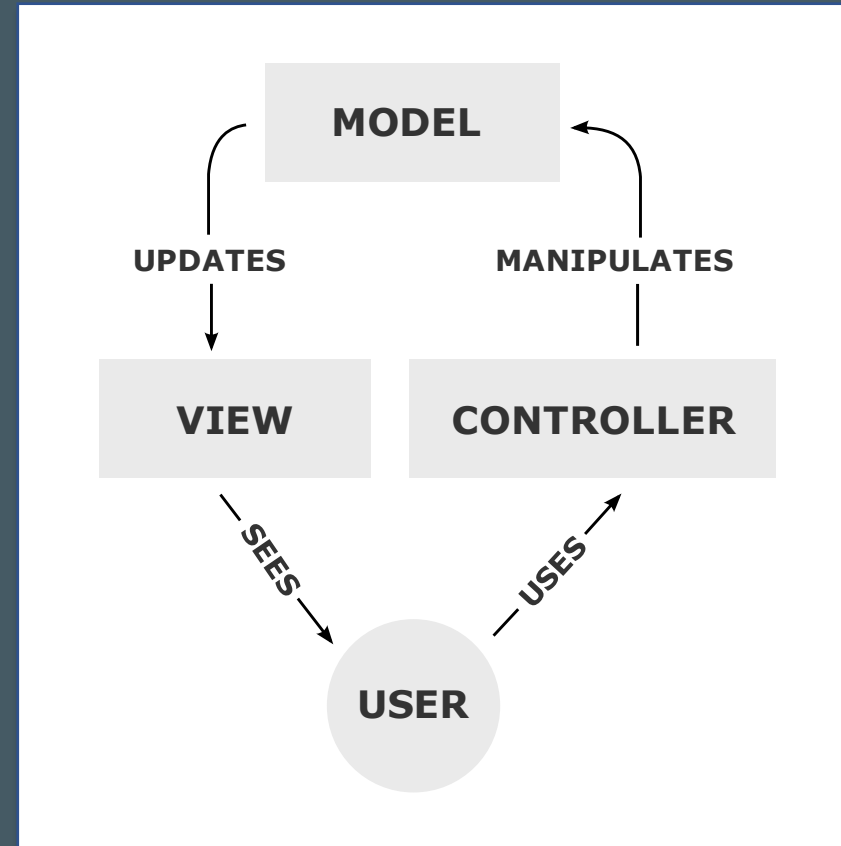


# Χρήση

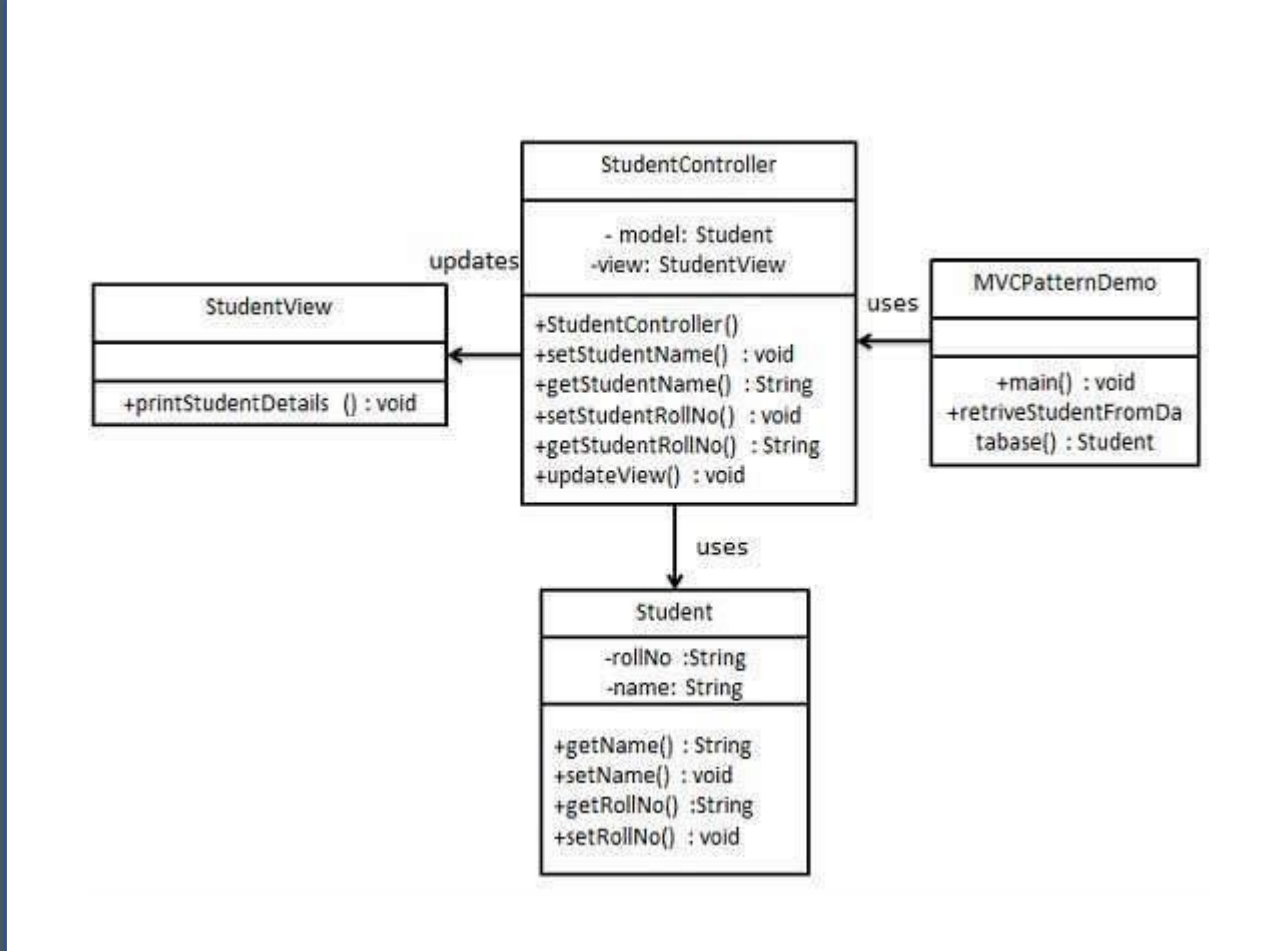
- When a class doesn't know what sub-classes will be required to create.
- When a class wants that its sub-classes specify the objects to be created.
- When the parent classes choose the creation of objects to its sub-classes.

Σήμερα θα  
δούμε

## Model-View-Controller



# MVC pattern



# MVC

- **Model:** Περιέχει τα δεδομένα της εφαρμογής
- **View:** Περιέχει το γραφικό περιβάλλον χρήστη
- **Controller:** Περιέχει τις λειτουργίες που χειρίζονται και ελέγχουν τα δεδομένα που παρουσιάζονται

# Χρήση

- Δημιουργία περιβαλλόντων αλληλεπίδρασης χρήστη
- Διαχωρίζει τις αρμοδιότητες (Separation of concerns)
- Βοηθάει στην διαχείριση του κώδικα
- Κάνει πιο εύκολες τις αλλαγές στον κώδικα



*“There is an easy way and a hard way. The hard part is finding the easy way.”*



Thank you

