

# Design Patterns<sup>i</sup>

Studieren Sie ein von der Lehrperson vorgegebenes DesignPattern innerhalb Ihres Teams. Dieses Design Pattern sollten alle in Ihrem Team so gut verstehen, dass jeder/jede Ihr Wissen dazu einer Kollegin bzw. Kollegen weitergeben kann.

## Ihre Schulung sollte folgende Punkte beinhalten:

- Einführung
- Analyse und Diskussion
  - Gang of Four Definition
  - Beschreibung
  - Anwendungsfälle
  - Vorteile / Nachteile
  - Konkretes Anwendungsbeispiel (Java)
- Zusammenfassung

Hilfestellungen:

Die folgenden Unterlagen dürfen verwendet werden. Es muss aber eine Eigenleistung erkennbar sein.

[https://www.tutorialspoint.com/design\\_pattern/](https://www.tutorialspoint.com/design_pattern/)

<https://www.philippbauer.de/study/se/design-pattern.php>

---

<sup>i</sup> Gang of four (Erich Gamma; Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides)