

Spis treści

Przedmowa (9)

Wstęp (11)

Przewodnik dla Czytelników (13)

Rozdział 1. Wprowadzenie (15)

- 1.1. Czym jest wzorzec projektowy? (16)
- 1.2. Wzorce projektowe w architekturze MVC w języku Smalltalk (18)
- 1.3. Opisywanie wzorców projektowych (20)
- 1.4. Katalog wzorców projektowych (22)
- 1.5. Struktura katalogu (24)
- 1.6. Jak wzorce pomagają rozwiązać problemy projektowe? (26)
- 1.7. Jak wybrać wzorzec projektowy? (42)
- 1.8. Jak stosować wzorce projektowe? (43)

Rozdział 2. Studium przypadku - projektowanie edytora dokumentów (45)

- 2.1. Problemy projektowe (45)
- 2.2. Struktura dokumentu (47)
- 2.3. Formatowanie (52)
- 2.4. Ozdabianie interfejsu użytkownika (55)
- 2.5. Obsługa wielu standardów wyglądu i działania (59)
- 2.6. Obsługa wielu systemów okienkowych (63)
- 2.7. Działania użytkowników (69)
- 2.8. Sprawdzanie pisowni i podział słów (74)
- 2.9. Podsumowanie (86)

Rozdział 3. Wzorce konstrukcyjne (87)

- BUDOWNICZY (BUILDER) (92)
- FABRYKA ABSTRAKCYJNA (ABSTRACT FACTORY) (101)
- METODA WYTWÓRCZA (110)
- PROTOTYP (PROTOTYPE) (120)
- SINGLETON (SINGLETON) (130)
- Omówienie wzorców konstrukcyjnych (137)

Rozdział 4. Wzorce strukturalne (139)

- ADAPTER (ADAPTER) (141)
- DEKORATOR (DECORATOR) (152)
- FASADA (FACADE) (161)
- KOMPOZYT (COMPOSITE) (170)
- MOST (BRIDGE) (181)
- PEŁNOMOCNIK (PROXY) (191)
- PYŁEK (FLYWEIGHT) (201)
- Omówienie wzorców strukturalnych (213)

Rozdział 5. Wzorce operacyjne (215)

- INTERPRETER (INTERPRETER) (217)
- ITERATOR (ITERATOR) (230)
- ŁAŃCUCH ZOBOWIĄZAŃ (CHAIN OF RESPONSIBILITY) (244)
- MEDIATOR (MEDIATOR) (254)

METODA SZABLONOWA (TEMPLATE METHOD) (264)
OBSERWATOR (OBSERVER) (269)
ODWIEDZAJĄCY (VISITOR) (280)
PAMIĄTKA (MEMENTO) (294)
POLECENIE (COMMAND) (302)
STAN (STATE) (312)
STRATEGIA (STRATEGY) (321)
Omówienie wzorców operacyjnych (330)

Rozdział 6. Podsumowanie (335)

6.1. Czego można oczekiwać od wzorców projektowych? (335)
6.2. Krótka historia (339)
6.3. Społeczność związana ze wzorcami (340)
6.4. Zaproszenie (342)
6.5. Słowo na zakończenie (342)

Dodatek A: Słowniczek (343)

Dodatek B: Przewodnik po notacji (347)

B.1. Diagram klas (347)
B.2. Diagram obiektów (349)
B.3. Diagram interakcji (350)

Dodatek C: Klasy podstawowe (351)

C.1. List (351)
C.2. Iterator (354)
C.3. ListIterator (354)
C.4. Point (355)
C.5. Rect (355)

Bibliografia (357)

Skorowidz (363)