

Wprowadzenie

- Dla kogo przeznaczona jest ta książka? (22)
- Wiemy także, co sobie myśli Twój mózg (23)
- Metapoznanie (25)
- Zmusz swój mózg do posłuszeństwa (27)
- Zespół recenzentów technicznych (30)
- Podziękowania (31)

Rozdział 1. Witamy w krainie wzorców projektowych

- Prosta aplikacja o nazwie SymulatorKaczki (34)
- Jacek rozmyśla o dziedziczeniu... (37)
- A może by tak interfejs? (38)
- Jedyny pewny element w procesie tworzenia oprogramowania (40)
- Oddzielanie tego, co się zmienia, od tego, co pozostaje niezmienione (42)
- Projektowanie zachowania Kaczki (43)
- Testowanie kodu klasy Kaczka (50)
- Dynamiczne ustawianie zachowania (52)
- Wielki diagram "ukrytych" zachowań (54)
- Relacja MA może być lepsza niż JEST (55)
- Rozmawiając o wzorcach projektowania (56)
- Potęga wspólnego słownika wzorców (60)
- W jaki sposób mogę wykorzystywać wzorce projektowe? (61)
- Twoja skrzynka narzędziowa (64)
- Rozwiązania ćwiczeń (66)

Rozdział 2. Jak sprawić, by Twoje obiekty były zawsze dobrze poinformowane

- Aplikacja sprawdzająca warunki pogodowe (69)
- Spotkanie z wzorcem Obserwator (74)
- Wydawca + Prenumerat = wzorzec Obserwator (75)
- Pięciominutowe przedstawienie - obserwowany kontra obserwujący (78)
- Definicja wzorca Obserwator (81)
- Siła luźnych zależności (83)
- Projektowanie stacji meteorologicznej (86)
- Implementacja stacji meteorologicznej (87)
- Java - zastosowanie wbudowanego wzorca Obserwator (94)
- Ciemna strona klasy java.util.Observable (101)
- Twoja skrzynka narzędziowa (104)
- Rozwiązania ćwiczeń (107)

Rozdział 3. Dekorowanie zachowania obiektów

- Witamy w "Star Café" (110)
- Reguła otwarte-zamknięte (116)
- Spotkanie z wzorcem Dekorator (118)
- Konstruowanie zamówienia przy użyciu Dekoratorów (119)
- Definicja wzorca Dekorator (121)
- Dekorujemy nasze Napoje (122)

- Tworzymy kod aplikacji "Star Café" (125)
- Dekoratory w świecie rzeczywistym: obsługa wejścia-wyjścia w języku Java (130)
- Tworzenie własnych dekoratorów obsługi wejścia-wyjścia (132)
- Twoja skrzynka narzędziowa (135)
- Rozwiązania ćwiczeń (136)

Rozdział 4. Pizzeria zorientowana obiektowo

- Kiedy widzisz "nowy" obiekt, myśl o nim jako o "konkretnym" (140)
- Pizza w Obiekcie (142)
- Hermetyzacja procesu tworzenia obiektów (144)
- Budujemy prostą fabrykę pizzy (145)
- Tworzymy definicję "wzorca" SimpleFactory (147)
- Nowa struktura Pizzerii (150)
- Zezwalamy klasom podrzędnym na podejmowanie decyzji (151)
- Tworzymy Pizzerię (153)
- Deklarowanie metody typu Factory (fabryka) (155)
- Spotkanie z wzorcem Metoda Fabrykująca (161)
- Równoległa hierarchia klas (162)
- Definicja wzorca Metoda Fabrykująca (164)
- Pizzeria mocno uzależniona (167)
- Sprawdzamy zależności pomiędzy obiektami (168)
- Zastosowanie reguły DIP (170)
- A w międzyczasie, na zapleczu Pizzerii... (174)
- Rodziny składników... (175)
- Budujemy fabryki składników pizzy (176)
- Fabryka Abstrakcyjna (183)
- Za kulisami (184)
- Definicja wzorca Fabryka Abstrakcyjna (186)
- Porównanie Metody Fabrykującej oraz Fabryki Abstrakcyjnej (190)
- Twoja skrzynka narzędziowa (192)
- Rozwiązania ćwiczeń (193)

Rozdział 5. Obiekty jedyne w swoim rodzaju

- Jeden i tylko jeden (198)
- Mały Singleton (199)
- Analiza klasycznej implementacji wzorca Singleton (201)
- Wyznania obiektu Singleton (202)
- Fabryka czekolady (203)
- Definicja wzorca Singleton (205)
- Ups, mamy problem... (206)
- Zostań wirtualną maszyną Java (207)
- Jak sobie radzić z wielowątkowością? (208)
- Wzorzec Singleton - pytania i odpowiedzi (212)
- Twoja skrzynka narzędziowa (214)
- Rozwiązania ćwiczeń (216)

Rozdział 6. Hermetyzacja wywołań

- Automatyka w domu i zagrodzie (218)
- Mamy nową zabawkę! Sprawdzamy, jak działa SuperPilot... (219)
- Co zawiera otrzymany dysk CD-R (220)
- A w międzyczasie w naszym barze szybkiej obsługi... (223)
- Przyjrzyjmy się nieco dokładniej wzajemnym interakcjom... (224)
- Zadania i zakresy odpowiedzialności (225)
- Od Baru do wzorca Polecenie (227)
- Nasze pierwsze POLECENIE (229)
- Definicja wzorca Polecenie (232)
- Wzorzec Command i SuperPilot (234)
- Implementujemy SuperPilota (236)
- Sprawdzamy możliwości naszego SuperPilota (238)
- Nadszedł wreszcie czas, aby utworzyć trochę dokumentacji... (241)
- Implementacja mechanizmu wycofywania przy użyciu stanów (246)
- Każdy pilot powinien posiadać tryb Impreza! (250)
- Zastosowanie makropoleceń (251)
- Kolejne zastosowania wzorca Polecenie - kolejkovanie żądań (254)
- Kolejne zastosowania wzorca Polecenie - żądania rejestracji (255)
- Twoja skrzynka narzędziowa (256)
- Rozwiązania ćwiczeń (258)

Rozdział 7. Zdolność do adaptacji

- Adaptery są wśród nas (260)
- Adaptery zorientowane obiektowo (261)
- Wzorzec Adapter bez tajemnic (265)
- Definicja wzorca Adapter (267)
- Adaptery obiektów i klas (268)
- Temat dzisiejszej wieczornej pogawędki: Adapter obiektów i Adapter klas (271)
- Adaptery w świecie rzeczywistym (272)
- Adaptujemy interfejs Enumeration do wymagań interfejsu Iterator (273)
- Temat dzisiejszej wieczornej pogawędki: wzorce Dekorator i Adapter (276)
- Nie ma to jak kino domowe (279)
- Światła, kamera, fasada! (282)
- Konstruujemy fasadę naszego systemu kina domowego (285)
- Definicja wzorca Fasada (288)
- Reguła ograniczania interakcji (289)
- Twoja skrzynka narzędziowa (294)
- Rozwiązania ćwiczeń (296)

Rozdział 8. Hermetyzacja algorytmów

- Tworzymy klasy reprezentujące kawę i herbatę (w języku Java) (299)
- Kawa i herbata, czyli klasy abstrakcyjne (302)
- Ciągniemy nasz projekt o krok dalej... (303)
- Wydobywanie metody recepturaParzenia() (304)
- Czego już dokonaliśmy? (307)
- Spotkanie z wzorcem Metoda Szablonowa (308)
- Zróbmy sobie herbatę... (309)
- Co nam daje zastosowanie metody szablonowej? (310)

- Definicja wzorca Metoda Szablonowa (311)
- Bliskie spotkania z kodem aplikacji (312)
- Haczyk na wzorzec Metoda Szablonowa... (314)
- Zastosowanie haczyka (315)
- Testujemy naszą aplikację (316)
- Reguła Hollywood (318)
- Reguła Hollywood a wzorzec Metoda Szablonowa (319)
- Wzorzec Metoda Szablonowa w głębokiej kniei... (321)
- Sortowanie przy użyciu wzorca Metoda Szablonowa (322)
- A teraz musimy posortować trochę kaczek... (323)
- Porównywanie kaczek z innymi kaczkami (324)
- Robimy maszynę do sortowania kaczek (326)
- Zabawy z ramkami (328)
- Aplety Java (329)
- Temat dzisiejszej wieczornej pogawędki: wzorce Metoda Szablonowa oraz Strategia (330)
- Twoja skrzynka narzędziowa (332)
- Rozwiązania ćwiczeń (333)

Rozdział 9. Zarządzanie kolekcjami

- Fuzja restauracji Diner i Pancake House (336)
- Implementacje menu Łukasza i Miłosza (338)
- Czy można hermetyzować iteracje? (343)
- Wzorzec Iterator (345)
- Wiązanie iteratora z obiektem menu (347)
- Co już mamy... Szersze spojrzenie na kod naszego projektu (351)
- Uproszczenia po wprowadzeniu interfejsu `java.util.Iterator` (353)
- Jaki jest efekt końcowy? (355)
- Definicja wzorca Iterator (356)
- Jeden zakres odpowiedzialności (359)
- Iteratory i kolekcje (368)
- Iteratory i kolekcje w języku Java 5 (369)
- I gdy już miało być tak dobrze... (373)
- Definicja wzorca Kompozyt (376)
- Projektujemy menu oparte na wzorcu Kompozyt (379)
- Implementacja klasy Menu (382)
- Powracamy do iteratora (388)
- `IteratorPusty` (392)
- Wzorce Iterator i Kompozyt razem... (394)
- Twoja skrzynka narzędziowa (399)
- Rozwiązania ćwiczeń (400)

Rozdział 10. Stan obiektu

- Krótka narada (405)
- Maszyny stanowe 101 (406)
- Piszemy kod (408)
- Wiedziałeś, że to jest blisko... zmiana! (412)
- Kłopotliwy STAN rzeczy... (414)

- Definiowanie interfejsów i klas reprezentacji stanu (417)
- Implementowanie klas Stan (419)
- Nowa wersja automatu sprzedającego (420)
- Definicja wzorca Stan (428)
- Wzorzec Stan kontra wzorzec Strategia (429)
- Wzorzec Stan, weryfikacja projektu (435)
- Niemal zapomnieliśmy! (438)
- Twoja skrzynka narzędziowa (441)
- Rozwiązania ćwiczeń (442)

Rozdział 11. Kontrola dostępu do obiektu

- Kontrolowania stanu automatów sprzedających (448)
- Rola "zdalnego pośrednika" (452)
- RMI - wycieczka z przewodnikiem (455)
- Zdalny pośrednik automatu sprzedającego (468)
- Pośrednik zdalny, za kulisami (476)
- Definicja wzorca Proxy (478)
- Pośrednik wirtualny (480)
- Projektowanie wirtualnego pośrednika do wyświetlania okładek (482)
- Pośrednik wirtualny, za kulisami (488)
- Wykorzystanie mechanizmów Java API (492)
- Teatrzyk - ochrona przedmiotów (496)
- Budowanie dynamicznego pośrednika (497)
- ZOO pośredników (506)
- Twoja skrzynka narzędziowa (508)
- Rozwiązania ćwiczeń (509)

Rozdział 12. Łączenie wzorców

- Wzorzec złożony (518)
- Powrót kaczek (519)
- Potrzebujemy adaptera gęsi (522)
- Wprowadzamy zliczanie kwaknięć (524)
- Fabryka produkująca kaczki (526)
- Tworzymy stado kaczek (531)
- Przygotowanie interfejsu Observable (534)
- Co zrobiliśmy? (541)
- Widok z lotu kaczki - diagram klas (542)
- Model-Widok-Kontroler - piosenka (544)
- Kluczem do schematu MVC będą wzorce projektowe (546)
- Spojrzenie na schemat Model-Widok-Kontroler przez pryzmat wzorców (550)
- Wykorzystujemy MVC do sterowania beatem... (552)
- Piszemy kod elementów (555)
- Widok (557)
- A teraz kontroler (560)
- Eksplorujemy możliwości wzorca Strategia (563)
- Adaptowanie modelu (564)
- Nowy kontroler - SerceKontroler (565)
- Wzorzec MVC i sieć WWW (567)

- Model 2 a wzorce projektowe (575)
- Twoja skrzynka narzędziowa (578)
- Rozwiązania ćwiczeń (579)

Rozdział 13. Wzorce projektowe w praktyce

- Przewodnik na nowe życie z wzorcami (578)
- Definicja wzorca projektowego (597)
- Drugie spojrzenie na definicję wzorca (599)
- Niech moc będzie z Tobą (600)
- Katalog wzorców (601)
- Jak tworzyć wzorce (604)
- Zostać autorem wzorców projektowych (605)
- Porządkowanie wzorców projektowych (607)
- Myślenie wzorcami (612)
- Głowa pełna wzorców (615)
- Nie zapominaj o potędze jednolitego słownictwa (617)
- Pięć podstawowych sposobów promowania Twojego słownictwa (618)
- Gang Czterech w Obiekcie (619)
- Podróż dopiero się zaczyna... (620)
- Inne źródła informacji o wzorcach (621)
- ZOO pełne wzorców (622)
- Walka ze złem przy użyciu antywzorców (624)
- Twoja skrzynka narzędziowa (626)
- Opuszczamy Obiektowo... (627)

Rozdział 14. Dodatek - inne wzorce

- Bridge (most) (630)
- Builder (budowniczy) (632)
- Chain of Responsibility (łańcuch odpowiedzialności) (634)
- Flyweight (waga piórkowa) (636)
- Interpreter (interpreter) (638)
- Mediator (mediator) (640)
- Memento (memento) (642)
- Prototype (prototyp) (644)
- Visitor (gość) (646)

Skorowidz (649)