

P E T R O N I U S

P e t r i N e t P l a t f o r m

W z o r c e p r o j e k t o w e

Tomasz Dałek | Piotr Korzeniewski

Nazwa i akronim projektu: Petronius - Petri Net Platform (Webowa platforma do nauczania sieci Petriego)		Zleceniodawca: Zespół projektowy	Zleceniobiorca: PJWSTK
Numer zlecenia: 01 GIZ603		Kierownik projektu: Tomasz Dałek i Piotr Korzeniewski (alfabetycznie)	Opiekun projektu: Małgorzata A. Płotka
Nazwa / kod dokumentu: Wzorce projektowe		Nr wersji: 01	
Odpowiedzialny za dokument: Tomasz Dałek i Piotr Korzeniewski (alfabetycznie)		Data pierwszego sporządzenia: 2012-06-09	
		Data ostatniej aktualizacji: 2012-06-15	
Historia dokumentu			
Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział / strona	Autor modyfikacji
01	Szkielet i wstęp.	całość	Dałek, Tomasz
02	Opis wzorca i diagramy.	punkty 2-4	Korzeniewski, Piotr

1 Wstęp

W dokumencie „Model obiektowy” zaprezentowaliśmy na schematach UML model edukacyjnej części naszej platformy. W tym dokumencie, przy okazji prezentowania stosowanych przez nas wzorców projektowych, przedstawimy model modułu edytora sieci Petriego. Jest to dość naturalny podział i odzwierciedla on prawdziwy przebieg naszych działań.

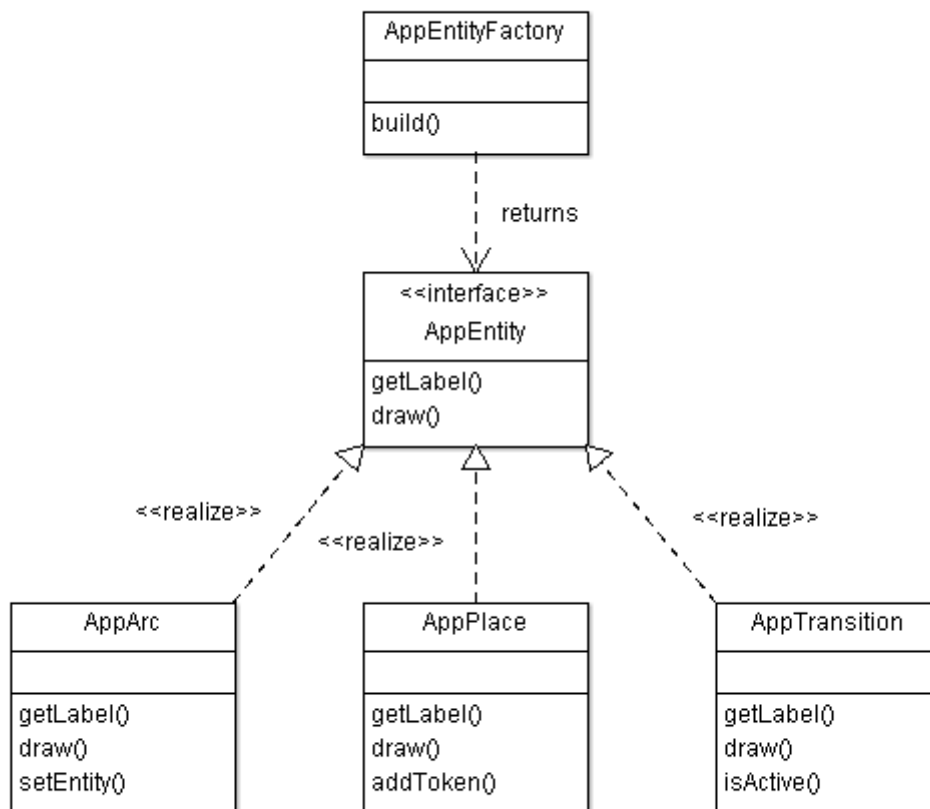
Podczas pracy nad platformą edukacyjną istotnie używaliśmy ręcznych szkiców przypadków użycia, aby nie pogubić się w mnogości projektowanych funkcjonalności. A w szczególności by scalić przypadki zaprojektowane przez nas we wstępnej fazie analizy innych platform, z przypadkami które wynikły z wywiadu z ekspertem domeny (nauczycielką sieci Petriego).

Z drugiej strony funkcjonalność i wizja modułu edytora była dla nas oczywista od początku i nie używaliśmy dla niej żadnych przypadków użycia. W edytorze, jak zresztą w praktycznie każdym programie grafiki wektorowej, potrzebowaliśmy raczej zgrabnej hierarchii klas obiektów graficznych oraz dostosowanej do niej **Fabryki** zrealizowanej jako **Singleton**.

2 Wzorzec Fabryka

Fabryka to kreatywny wzorzec projektowy dostarczający interfejs do tworzenia obiektów, uniezależniając aplikację od implementacji zasobów i procesu ich tworzenia. Wzorzec ten pozwala również na tworzenie obiektów poprzez stosowanie nazw opisowych oraz możliwość tworzenia obiektów na różne sposoby za pomocą wyspecjalizowanych metod.

3 Diagram klas



4 Diagram sekwencji

