

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
	PYLEK (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