

1 Grundlagen des Software-Entwurfs	1
1.1 Entwurfsprinzipien	1
1.2 Heuristiken des objektorientierten Entwurfs	10
1.3 Grundprinzipien der Dokumentation	15
2 Erzeugungsmuster	21
2.1 Abstract Factory (Abstrakte Fabrik)	21
2.2 Builder	25
2.3 Factory Method (Fabrik-Methode)	30
2.4 Singleton	34
2.5 Object Pool	40
3 Verhaltensmuster	47
3.1 Command	47
3.2 Command Processor	50
3.3 Iterator	52
3.4 Visitor (Besucher)	56
3.5 Strategy	63
3.6 Template Method (Schablonenmethode)	65
3.7 Observer	67
4 Strukturmuster	75
4.1 Adapter	75
4.2 Bridge	77
4.3 Decorator (Dekorierer)	81
4.4 Fassade	85
4.5 Proxy (Stellvertreter)	87

4.6	Model View Controller (MVC)	90
4.7	Flyweight	94
4.8	Composite (Kompositum)	100
5	Verteilung	103
5.1	Combined Method	103
5.2	Data Transfer Object (DTO, Transferobjekt).	107
5.3	Active Object	113
5.4	Leader-Follower	118
6	Integration	123
6.1	Wrapper	123
6.2	Gateway	126
6.3	PlugIn	128
6.4	Mapper	132
6.5	Dependency Injection	134
7	Persistenz	141
7.1	O/R-Mapping	141
7.2	Identity Map	151
7.3	Lazy Load (Verzögertes Laden).	153
7.4	Coarse-Grained Lock (Grobkörnige Sperre)	156
7.5	Optimistic Offline Lock (Optimistisches Sperren)	159
7.6	Pessimistic Offline Lock (Pessimistisches Sperren)	163
8	Datenbankschlüssel	169
8.1	Sequenzblock	172
8.2	UUID (Universally Unique Identifier, Global eindeutiger Schlüssel)	175
8.3	Hashwertschlüssel (Mostly Unique Hashed Attributes Identifier).	177
9	Sonstige Patterns	183
9.1	Money (Währung)	183
9.2	Null-Objekt	186
9.3	Registry	188
9.4	Service Stub	191

9.5	Value Object (Wertobjekt)	194
9.6	Schablonendokumentation	196
9.7	Inbetriebnahme	201
10	Patterns – Wie geht es weiter?	219
10.1	Patterns erleichtern Wissenstransfer	219
10.2	Patterns im AI-Zeitalter?	225
	Literatur.	227
	Stichwortverzeichnis.	231