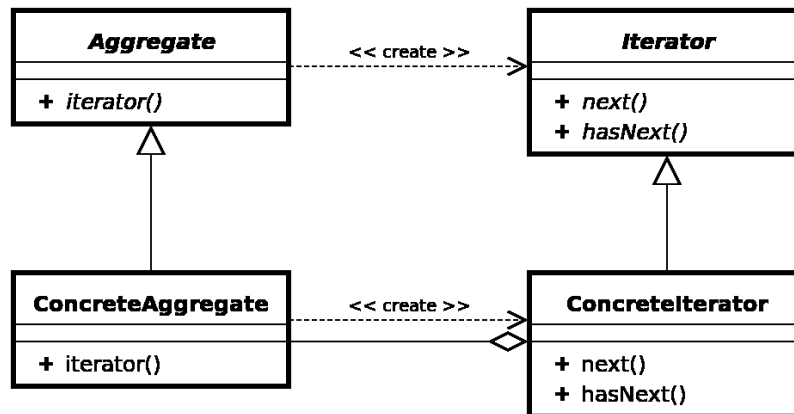


Technologie obiektowe: iterator, łańcuch zobowiązań

1. Iterator



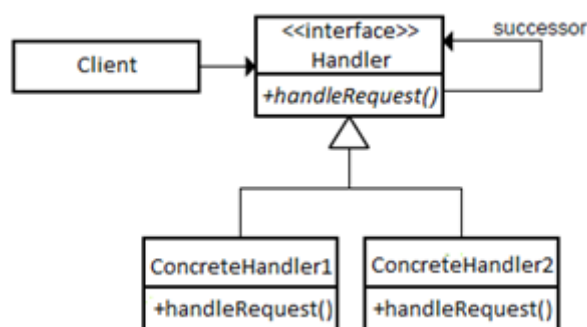
Rysunek 1: Diagram UML wzorca projektowego iteratora.

Iterator jest czynnościowym wzorcem projektowym. Interfejs **Aggregate** posiada metodę `iterator()`, służącą do utworzenia iteratora. Interfejs **Iterator** posiada dwie metody: `hasNext()`, zwracającą wartość logiczną prawdy, gdy w iteratorze istnieje następny element oraz fałsz gdy nie istnieje. Metoda `next()` pobiera następny element iteratora.

Przykład: <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/jdbc/basics/retrieving.html>

Klasa `ResultSet` odwzorowuje zbiór danych, pozyskany z relacyjnej bazy danych.

2. Łańcuch zobowiązań



Rysunek 2: Diagram UML wzorca projektowego łańcucha zobowiązań.

Łańcuch zobowiązań jest czynnościowym wzorcem projektowym. Interfejs **Handler** deklaruje metodę `handleRequest()` odpowiadającą za przetwarzanie żądania. Klasa implementująca ten interfejs zawiera pole przechowujące następny **Handler** - następnik. Ustawiając w obiektach **ConcreteHandler1**, ..., **ConcreteHandlerN** następniki w odpowiedni sposób osiąga się łańcuch, którego ogniwa kolejno podejmują próby przetworzenia żądania.

3. Realizacja laboratorium

W ramach realizacji laboratorium należy zamodelować proces powiadamiania Centrum Powiadamiania Ratunkowego przez zgłaszającego sytuację niebezpieczną (wypadek, pożar, zagrożenie życia, inne miejscowe zagrożenie). CPR przyjmuje połączenia telefoniczne od świadka zdarzenia, a następnie przekazuje informację do dyspozytora odpowiedniej służby: policja, straż pożarna, pogotowie ratunkowe.