

INF011 – Padrões de Projeto

10 –

Sandro Santos Andrade
sandroandrade@ifba.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
Departamento de Tecnologia Eletro-Eletrônica
Graduação Tecnológica em Análise e Desenvolvimento de Sistemas



Bridge

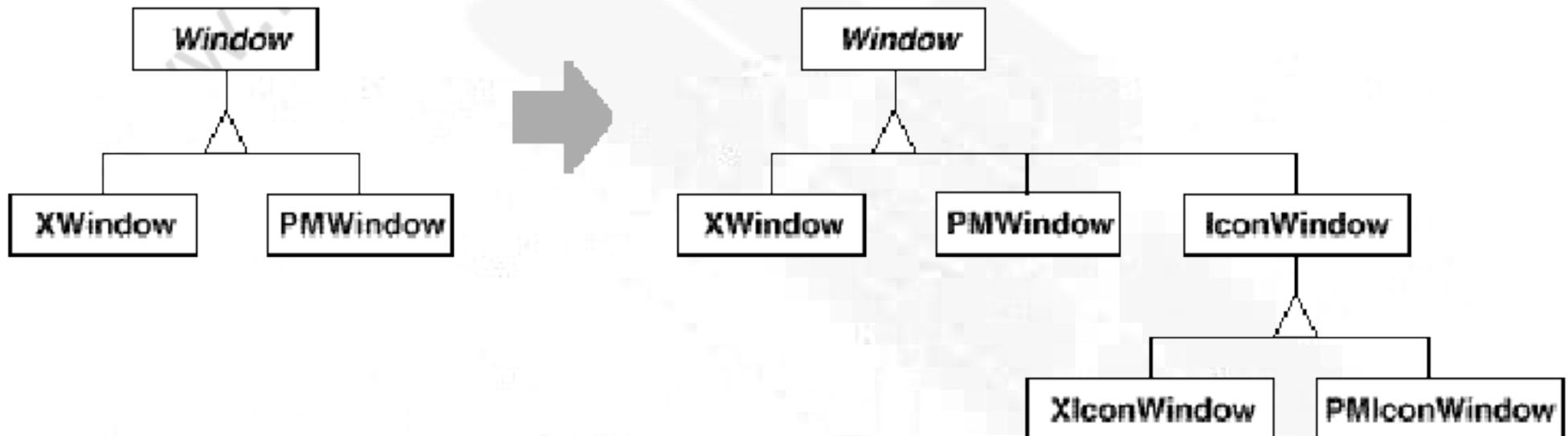
- Propósito:
 - Desacoplar uma abstração de sua implementação de modo que os dois possam variar de forma independente
- Também conhecido como:
- Motivação:
 - Quando uma abstração pode ter várias implementações geralmente define-se uma interface e deriva-se classes concretas com diferentes implementações
 - Entretanto, a herança define uma dependência permanente tornando difícil modificar, estender e reutilizar abstrações e implementações de forma independente

Bridge

- Motivação:
 - Exemplo: implementação da classe de um portátil para interfaces gráficas de usuário de um
 - As aplicações devem funcionar tanto no quanto no
 - 1ª solução: classe abstrata e sub-classes e

Bridge

- Motivação:
 - 1ª solução: problemas



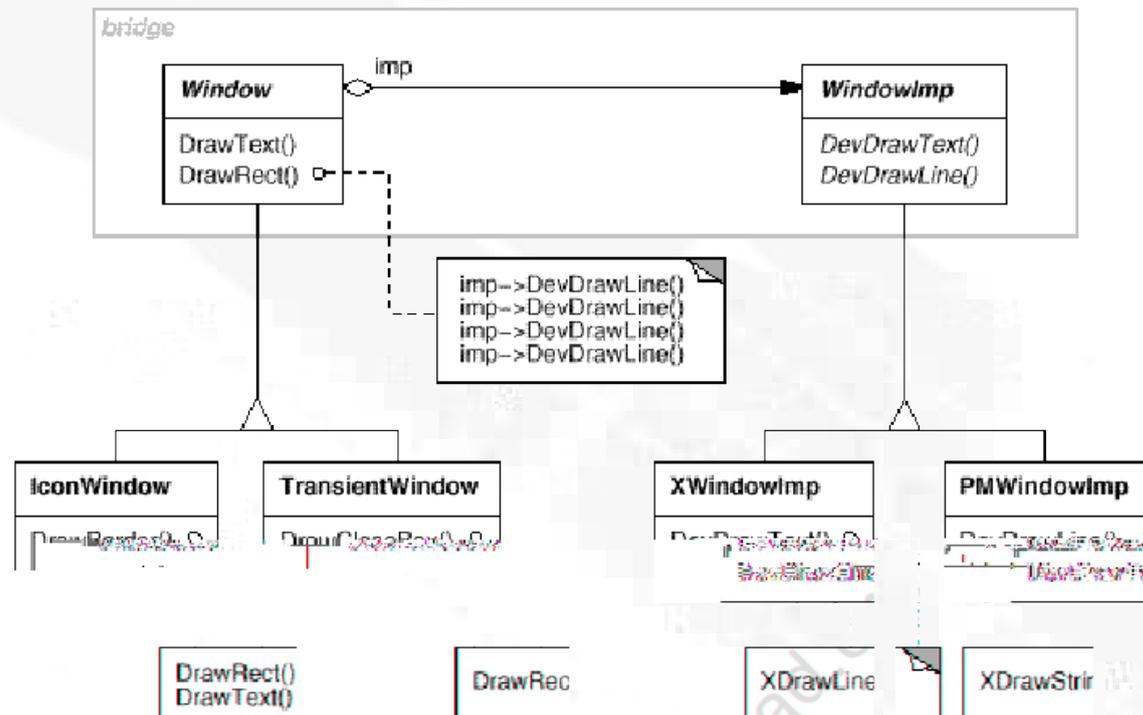
- Grande número de classes

Bridge

- Motivação:
 - 1ª solução: problemas
 - O código do cliente é dependente de plataforma. Sempre que é necessário criar uma janela uma classe concreta com implementação específica é instanciada:
 - `Window *w = new XWindow;`
 - Clientes devem poder criar uma janela sem nenhum comprometimento com implementações concretas

Bridge

- Motivação:



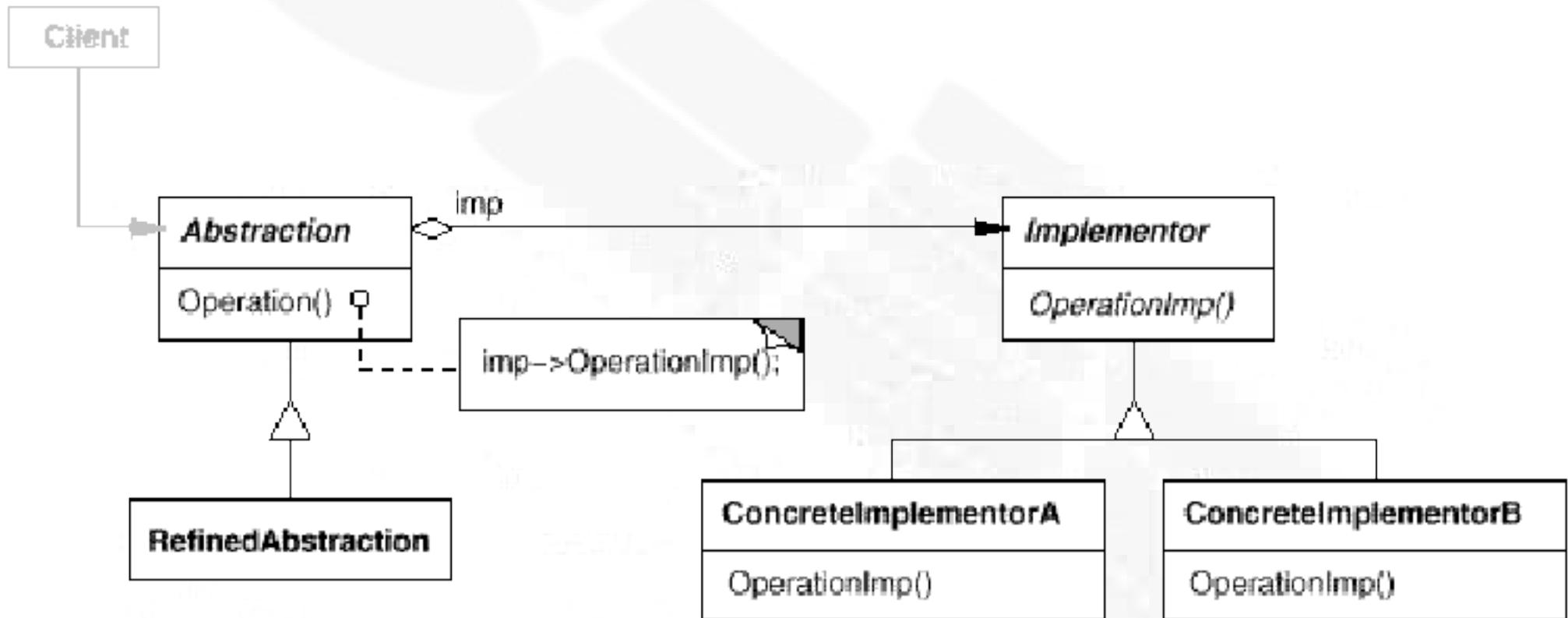
- Todas as operações das sub-classes de `Window` são implementadas em termos de operações abstratas da interface `WindowImp`

Bridge

- Aplicabilidade:
 - Deseja-se evitar uma ligação permanente entre uma abstração e sua implementação
 - Deseja-se estender tanto a abstração quanto a implementação através de sub-classes
 - Deseja-se que mudanças na implementação da abstração não gerem impactos nos clientes
 - Quando existe uma proliferação de classes, geralmente indicando a necessidade de divisão de um objeto em dois
 - Deseja-se compartilhar uma implementação entre múltiplos objetos e este fato deve estar escondido dos clientes

Bridge

- Estrutura:



Bridge

- Participantes:
 - `Window`: define a interface da abstração e mantém uma referência para o objeto da implementação
 - `IconWindow`: estende a interface definida por `Window`
 - `WindowImpl`: define a interface das classes de implementação. Geralmente esta interface contém somente operações primitivas, enquanto a interface da abstração define operações de nível mais alto, baseadas nas primitivas da interface de implementação
 - `XWindowImpl`, `PMWindowImpl`: implementa a interface do `WindowImpl` e define sua implementação concreta

Bridge

- Colaborações:
 - O objeto repassa as requisições dos clientes para o

Bridge

- Conseqüências:
 - Desacopla interface da implementação:
 - A implementação não fica mais permanentemente amarrada à interface. A implementação da abstração pode ser informada em
 - Também elimina dependências em tempo de compilação: pode-se mudar a classe de implementação sem requerer a recompilação da classe de abstração e seus clientes
 - Melhora a extensibilidade:
 - Pode-se estender as hierarquias e de forma independente
 - Esconde detalhes de implementação dos clientes

Bridge

- Implementação:
 - Somente um `AbstractClass` : neste caso não é necessário o `AbstractClass` abstrato. Caso degenerado do `AbstractClass` : um-para-um. Ainda é útil pois mudanças na implementação exigem apenas a operação de `loadClass` sem recompilação
 - Onde criar o objeto `ConcreteClass` ?
 - Se `AbstractClass` conhece todas as implementações concretas ele pode decidir qual implementação utilizar baseado, por exemplo, em um parâmetro do construtor
 - Pode-se utilizar uma implementação `ConcreteClass` e trocá-la em `AbstractClass` quando necessário
 - Pode-se também utilizar uma fábrica

Bridge

- Implementação:
 - Compartilhando implementações:

```
Handle& Handle::operator= (const Handle& other) {
    other._body->Ref();
    _body->Unref();

    if (_body->RefCount() == 0) {
        delete _body;
    }
    _body = other._body;

    return *this;
}
```

Bridge

- Código exemplo:

```
class Window {
public:
    Window(View* contents);

    // requests handled by window
    virtual void DrawContents();

    virtual void Open();
    virtual void Close();
    virtual void Iconify();
    virtual void Deiconify();

    // requests forwarded to implementation
    virtual void SetOrigin(const Point& at);
    virtual void SetExtent(const Point& extent);
    virtual void Raise();
    virtual void Lower();

    virtual void DrawLine(const Point&, const Point&);
    virtual void DrawRect(const Point&, const Point&);
    virtual void DrawPolygon(const Point[], int n);
    virtual void DrawText(const char*, const Point&);

protected:
    WindowImp* GetWindowImp();
    View* GetView();

private:
    WindowImp* _imp;
    View* _contents; // the window's contents
};
```

Bridge

- Código exemplo:

```
class WindowImp {
public:
    virtual void ImpTop() = 0;
    virtual void ImpBottom() = 0;
    virtual void ImpSetExtent(const Point&) = 0;
    virtual void ImpSetOrigin(const Point&) = 0;

    virtual void DeviceRect(Coord, Coord, Coord, Coord) = 0;
    virtual void DeviceText(const char*, Coord, Coord) = 0;
    virtual void DeviceBitmap(const char*, Coord, Coord) = 0;
    // lots more functions for drawing on windows...
protected:
    WindowImp();
};
```

Bridge

- Código exemplo:

```
class ApplicationWindow : public Window {
public:
    // ...
    virtual void DrawContents();
};

void ApplicationWindow::DrawContents () {
    GetView() ->DrawOn(this);
}
```

```
class IconWindow : public Window {
public:
    // ...
    virtual void DrawContents();
private:
    const char* _bitmapName;
};
```

Bridge

- Código exemplo:

```
void IconWindow::DrawContents() {  
    WindowImp* imp = GetWindowImp();  
    if (imp != 0) {  
        imp->DeviceBitmap(_bitmapName, 0.0, 0.0);  
    }  
}
```

```
void Window::DrawRect (const Point& p1, const Point& p2) {  
    WindowImp* imp = GetWindowImp();  
    imp->DeviceRect(p1.X(), p1.Y(), p2.X(), p2.Y());  
}
```

Bridge

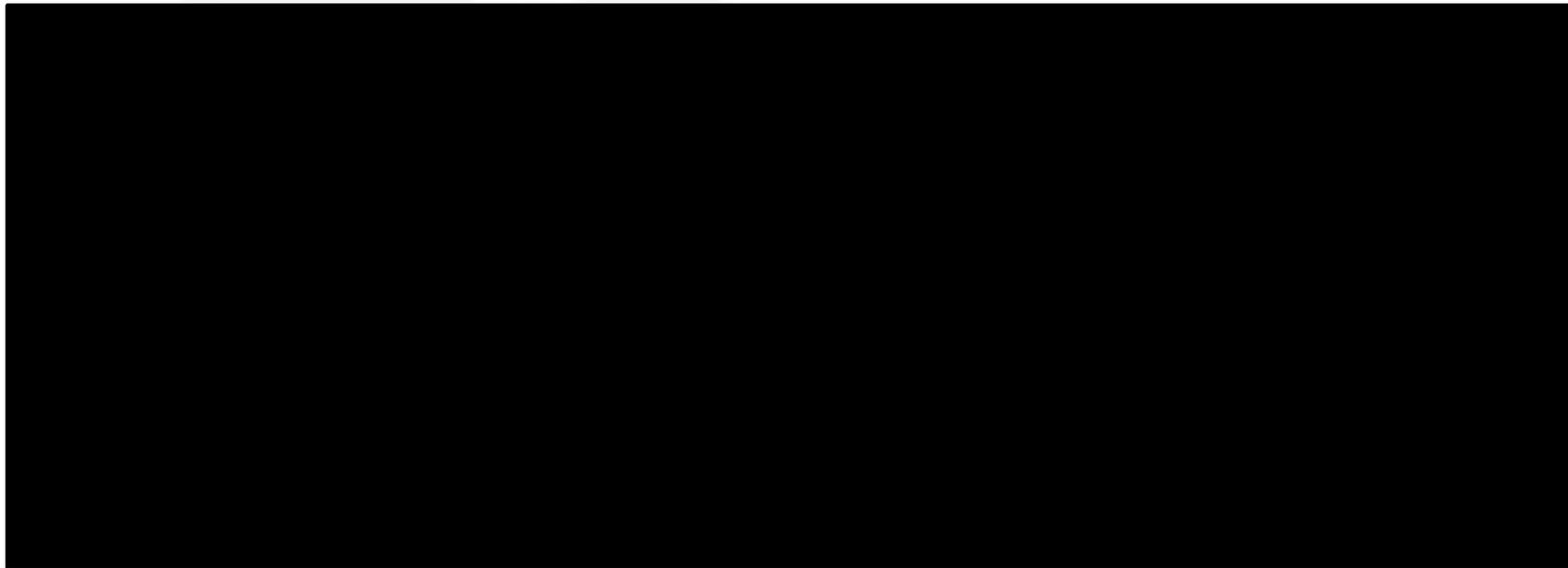
- Código exemplo:

```
class XWindowImp : public WindowImp {
public:
    XWindowImp();

    virtual void DeviceRect(Coord, Coord, Coord, Coord);
    // remainder of public interface...
private:
    Display* _display;
    Drawable _wind; // window id
    GC _gc; // window graphic context
};
```

Bridge

- Código exemplo:



Bridge

- Usos conhecidos:
 - ET++
 - libg++
 - NeXT's AppKit

Bridge

- Padrões relacionados:
 - Um `Builder` pode criar e configurar um `Product` particular
 - O `Builder` tem como objetivo fazer com que classes não-relacionadas trabalhem em conjunto. Geralmente são utilizados depois que o sistema foi projetado.
 - O `Builder`, por outro lado, é já aplicado durante o projeto do sistema, com o objetivo de permitir que abstrações e implementações variem independentemente

INF011 – Padrões de Projeto

10 –

Sandro Santos Andrade
sandroandrade@ifba.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia
Departamento de Tecnologia Eletro-Eletrônica
Graduação Tecnológica em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

