

Если вы видите что-то необычное, просто сообщите мне.

???????????????? (Flyweight)

Паттерн Flyweight относится к структурным паттернам уровня объекта.

Паттерн Flyweight используется для эффективной поддержки большого числа мелких объектов, он позволяет повторно использовать мелкие объекты в различном контексте.

Требуется для реализации:

1. Класс FlyweightFactory, являющейся модифицированным паттерном фабрики, для создания приспособленцев;
2. Базовый абстрактный класс Flyweight, для описания общего интерфейса приспособленцев;
3. Класс ConcreteFlyweight реализующий приспособленца, который будет замещать собой одинаковые мелкие объекты.

Суть в том, что мы можем запрашивать приспособленцев у фабрики по запросу, в свою очередь она будет отдавать те объекты, которые уже были созданы, или создавать новые. Это означает, что мы будем использовать уже созданные объекты, а не создавать ещё больше, если объекты под наши нужны уже имеются. Также стоит обратить внимание, что приспособленцы имеют внутреннее и внешнее состояние. Фабрика находит приспособленцев по внутреннему состоянию, а внешнее состояние передается в его методы.

[!] В описании паттерна применяются общие понятия, такие как Класс, Объект, Абстрактный класс. Применимо к языку Go, это Пользовательский Тип, Значение этого Типа и Интерфейс. Также в языке Go за место общепринятого наследования используется агрегирование и встраивание.

```
//flyweight.go
// Package flyweight is an example of the Flyweight Pattern.
package flyweight
```

```

import "fmt"

// Flyweight interface
type Flyweight interface {
    Draw(width, height int, opacity float64) string
}

// FlyweightFactory implements a factory.
// If a suitable flyweight is in pool, then returns it.
type FlyweightFactory struct {
    pool map[string]Flyweight
}

// GetFlyweight creates or returns a suitable Flyweight by state.
func (f *FlyweightFactory) GetFlyweight(filename string) Flyweight {
    if f.pool == nil {
        f.pool = make(map[string]Flyweight)
    }
    if _, ok := f.pool[filename]; !ok {
        f.pool[filename] = &ConcreteFlyweight{filename: filename}
    }
    return f.pool[filename]
}

// ConcreteFlyweight implements a Flyweight interface.
type ConcreteFlyweight struct {
    filename string // internal state
}

// Draw draws image. Args width, height and opacity is external state.
func (f *ConcreteFlyweight) Draw(width, height int, opacity float64) string {
    return fmt.Sprintf("draw image: %s, width: %d, height: %d, opacity: %.2f", f.filename, width,
        height, opacity)
}

```

```

//flyweight_test.go
package flyweight

import (
    "strconv"

```

```

    "testing"
)

func TestFlyweight(t *testing.T) {
    var testCases = []struct {
        filename string
        width     int
        height    int
        opacity   float64
        expect    string
    }{
        {"cat.jpg", 100, 100, 0.95, "draw image: cat.jpg, width: 100, height: 100, opacity: 0.95"},
        {"cat.jpg", 200, 200, 0.75, "draw image: cat.jpg, width: 200, height: 200, opacity: 0.75"},
        {"dog.jpg", 300, 300, 0.50, "draw image: dog.jpg, width: 300, height: 300, opacity: 0.50"},
    }

    var factory = new(FlyweightFactory)

    for i, tt := range testCases {
        t.Run("case "+strconv.Itoa(i), func(t *testing.T) {
            var flyweight = factory.GetFlyweight(tt.filename)
            var result = flyweight.Draw(tt.width, tt.height, tt.opacity)
            if result != tt.expect {
                t.Errorf("Expect result to equal %s, but %s.\n", tt.expect, result)
            }
        })
    }
}

```

Revision #1

Created 2022-07-03 10:32:33 UTC by gasick

Updated 2022-07-03 10:33:15 UTC by gasick