49. Обектен дизайн: принцип на двойния dispatch ( пренасочване ) в run-time.

Двойния dispatch ( пренасочване ) ни позволява да превърнем всички варианти в подкласове, като по този начин не нарушаваме съществуващите интерфейстни връзки.

public interface IPresenter { void SetupView(IApplicationShell shell);}

public class ApplicationController {

private IApplicationShell \_shell;

public ApplicationController(IApplicationShell shell) { \_shell = shell; }

public void ActivateScreen(IPresenter presenter) {

// Set up the new screen using Double Dispatch

presenter.SetupView(\_shell); // redirect to direct connection

}

}

С общи думи : обектът и параметъра се подават, когато се задейства функцията или програмата.

За да се посочи точния обект по време на изпълнението, се използва Visitor Pattern. Toва се нарича Двойна dispatch ( пренасочваща) форма. Oбекта трябва да съдържа метод Visit(), които да е свързан с обект dispatcher. Oбектът Dispatcher има набор от методи, които му позволяват да се насочи към конкретен тип от обекти.