50. 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. Toвас е нарича Двойна dispatch ( пренасочване ) форма. обекта 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.