Паттерн “Стратегия”

Относится к группе поведенческих

1. Цель: Применяется, когда нужна система классов – родственников с различным набором функционала.

Эту ситуацию часто решают с помощью КЛАССИЧЕСКОГО ООП:

Дерево наследования, корень, потомки, есть виртуальный метод, потомки переопределения.

Классический вариант недостатки:

1. Часто корневой класс будет содержать избыточное кол-во виртуальных методов.
2. Потомки часто получают неиспользуемый функционал
3. Виртуальные методы работают медленнее чем обычные.
4. В дереве наследования возникает “Жесткая связь”.
5. Проблемы возникают, когда нужны изменения в классах близких к корню.

СТРАТЕГИЯ обеспечивает гибкость, слабую связь и возможность быстрого масштабирования (легко расширять и менять функционал классов).