**Чек-лист для проверки ДЗ**

**Архитектурные паттерны: шаблоны**

*(заполняется спикером урока)*

**Что нужно знать для проверки ДЗ**

1) Просмотреть презентацию с примерами шаблонов для каждого типа  
2) Просмотреть source code воркшопа

**Чек-лист:**

1) студент дал ссылку на репозиторий

2) в нем есть 3 java файла с классами для каждого типа шаблонов:  
- класс для Создающего шаблона  
- класс для Структурного шаблона  
- класс для Поведенческого шаблона

3) для каждого класса обязательно прописаны

* в текстовом файле (readme.txt)
* для чего использован шаблон   
  *например:  
  Тип: Создающий шаблон Строитель.  
  Для класса с множеством переменных я использовал шаблон Builder*

4) Проверить, что код в каждом классе соответствует указанному шаблону

5) Задание считается выполненным, если код компилируется и код соответствует указанному шаблону  
отдельно похвалить если (одно или больше условий) :

* имеются адекватные unit tests
* при запуске программы есть вывод с результатом показывающим работу шаблона, см. воркшоп видео в самом конце, демонстрация приложения
* в коде использованы несколько шаблонов и это имеет смысл, т.е. в комментариях указано обоснование

**Итого, минимум, чтобы принять ДЗ**

- студент дал ссылку на репозиторий, в котором есть 3 класса для каждого типа шаблонов, код компилируется, есть readme.txt с обоснованием применения шаблона

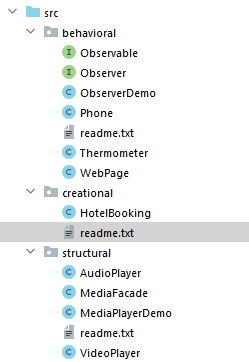
примером хорошо выполненного ДЗ может быть приложение, рассмотренное в воркшопе

Само ДЗ для вашего понимания:

1. Создайте репозиторий на Github.
2. Подготовьте локальное рабочее окружение.
3. Подготовьте 3 отдельные папки (package) с java классом или несколькими классами для каждого из типов шаблонов проектирования:  
   - классы для Создающего шаблона  
   - классы для Структурного шаблона  
   - классы для Поведенческого шаблона  
   Классы и интерфейсы могут находиться в одном java файле или в разных java-файлах, как в воркшопе.  
   Для домашнего задания можно брать шаблоны, рассмотренные в уроке, или примеры из воркшопа.
4. Для каждого шаблона создайте текстовый файл readme.txt внутри package папки и напишите комментарий с типом и названием используемого шаблона и пояснение: для чего и почему вы использовали этот шаблон.

*Пример:*

*Тип: Создающий шаблон Строитель  
для класса с множеством переменных я использовал шаблон Builder*

*Пример структуры ДЗ:  
  
*

*где каждая папка создана для каждого типа шаблона:****behavioral*** *- поведенческий шаблон****creational*** *- создающий шаблон****structural*** *- структурный шаблон*

1. Протестируйте каждый шаблон с помощью unit test’a или класса с шаблоном, который должен иметь метод main для того, чтобы запустить скомпилированный java класс (пример можно посмотреть в воркшопе - класс TravelApp).
2. Задача «со звездочкой»: создайте новый класс помимо предыдущих трех, и сделайте мини-приложение, которое объединяет несколько шаблонов, с объяснением почему вы применили это решение и для какой задачи.
3. Отправьте ссылку на репозиторий с решением для проверки ДЗ.