Практическое задание

Паттерн Стратегия (Strategy)

# Вопрос 1

Какой злейший враг у проектировщика систем?

# Вопрос 2

Что является недостатком при наследовании (выберите несколько)

1. Дублирование кода в классах-наследниках
2. Трудности при изменении условий
3. Уток нельзя сделать деревянными
4. Утки не могут одновременно крякать и летать
5. Изменения в базовом классе могут оказать непредсказуемое влияние на даже неизмененные классы наследников

# Вопрос 3

Почему архитектура с использованием виртуальных базовых методов нехороша? Почему плохо было использовать интерфейсы и реализовывать их в SimpleDuck, ExoticDuck и т.п. классах?

# Вопрос 4

Что может повлиять на изменения системы? Напишите хотя бы три причины.

# Вопрос 5

Какие принципы проектирования Вы узнали в уроке? Чем они хороши?

# Вопрос 6

Что нужно сделать, чтобы реализовать утку, которая будет уметь летать зигзагами и крякать басом?

# Вопрос 7

Может ли кто-то еще, кроме уток, использовать крякающие и летающие поведения? Кто например? Как бы это было реализовано?

# Вопрос 8

Нарисуйте общую схему шаблона Стратегия в любом удобном редакторе (или на листе бумаги)

# Практическое задание

Реализуйте собственное приложение, где будет полезно применение паттерна стратегия. Приложение можно писать на любом удобном языке программирования. Приложите схему классов.