Projektowanie obiektowe oprogramowania Zestaw 4

Wzorce podstawowe i kreacyjne

2017-03-21

Liczba punktów do zdobycia: **5/30** Zestaw ważny do: 2017-04-04

Uwaga! Obowiazkową częścią każdego rozwiązania są testy jednostkowe.

- 1. (1p) (Singleton) Przygotować implementacje singletonów o następujących politykach czasu życia:
 - jedna instancja dla całego procesu
 - jedna osobna instancja dla każdego wątka
 - jedna instancja na co najwyżej 5 kolejnych sekund

Dostarczyć właściwe testy jednostkowe.

2. (2p) (Open Factory) Powtórzyć przykład z wykładu fabryki otwartej na rozszerzenia:

```
public class ShapeFactory
{
     public RegisterWorker( IShapeFactoryWorker worker ) {
          ...
     }

     public IShape CreateShape( string ShapeName, params object[] parameters ) {
          ...
     }
}

// klient
ShapeFactory factory = new ShapeFactory();
IShape square = factory.CreateShape( "Square", 5 );

// rozszerzenie
factory.RegisterWorker( new RectangleFactoryWorker() );
IShape rect = factory.CreateShape( "Rectangle", 3, 5 );
```

3. (1p) (Object Pool) Zaimplementować klasę Airport dostarczającą instancje obiektów typu Plane. Założyć że lotnisko dysponuje ograniczoną liczbą samolotów. Poprawnie obsłużyć przypadki realizowane przez pulę: pobieranie, zwalnianie, przekroczenie rozmiaru puli.

Dostarczyć właściwe testy.

4. (1p) (Builder) Przykład z wykładu

http://netpl.blogspot.com/2012/02/simple-fluent-and-recursive-tag-builder.html rozwinąć o obsługę wcięć (z wcięciami/bez wcięć/głębokość wcięć), po to żeby można było napisać:

Dostarczyć właściwe testy.

Wiktor Zychla