

# Fasada

ang.(Facade pattern)

Fasada jest to strukturalny wzorec projektowy (**ang. Structural design pattern**), przyznający dowolnemu zastawowi klas prosty interfejs.

Przykładem fasady używanej w życiu codziennym jest np. pilot do klimatyzacji czy innego urządzenia który jest interfejsem dla wszystkich funkcji w nim zawartych.

W kodzie fasady używamy wtedy kiedy chcemy ułatwić dostęp do operacji grupy klas.

## Zalety:

- Szybki rozwój części aplikacji
- Ułatwia wprowadzać zmiany w kodzie
- Zapewnia wygodny dostęp do wybranej części kodu

## Wady:

- Implementowanie zbyt wielu klas w fasadzie spowoduje przeszkodzi korzystania z niej przez co fasada nie spełni swojego celu.

## Wniosek:

- Fasada upraszcza korzystanie z wielu klas zgrupowanych pod jednym interfejsem.

Fasady można użyć w programie który wypisuje nazwy różnych systemów zawartych w tej fasadzie.

### Przykładowy kod:

```
class system1 { public void operation() {} }  
class system2 { public void operation() {} }  
class system3 { public void operation() {} }  
class system4 { public void operation() {} }
```

```
class Fasada {  
    public static void F_operation() {  
        system1 sys1 = new system1();  
        system2 sys2 = new system2();  
        system3 sys3 = new system3();  
        system4 sys4 = new system4();  
  
        sys1.operation();  
        sys2.operation();  
        sys3.operation();  
        sys4.operation();  
    }  
}  
  
static void Main(string[] args) { Fasada.F_operation(); }
```

### UML:

