**21** **Паттерны проектирования**

Задание 1. Реализовать паттерн Стратегия.

Листинг программы:

namespace Space

{

// Определяем интерфейс стратегии

public interface IStrategy

{

void Execute();

}

// Реализуем конкретные стратегии

public class ConcreteStrategyA : IStrategy

{

public void Execute()

{

Console.WriteLine("Выполняется конкретная стратегия A");

}

}

public class ConcreteStrategyB : IStrategy

{

public void Execute()

{

Console.WriteLine("Выполняется конкретная стратегия B");

}

}

// Определяем класс контекста

public class Context

{

private IStrategy \_strategy;

// Передаем стратегию через конструктор

public Context(IStrategy strategy)

{

\_strategy = strategy;

}

// Метод для выполнения стратегии

public void ExecuteStrategy()

{

\_strategy.Execute();

}

}

// Пример использования

public class Program

{

public static void Main()

{

// Создаем объекты стратегий

var strategyA = new ConcreteStrategyA();

var strategyB = new ConcreteStrategyB();

// Создаем объекты контекста и передаем им стратегии

var context1 = new Context(strategyA);

var context2 = new Context(strategyB);

// Выполняем стратегии через контекст

context1.ExecuteStrategy(); // Вывод: Выполняется конкретная стратегия A

context2.ExecuteStrategy(); // Вывод: Выполняется конкретная стратегия B

}

}

}

Анализ результатов:

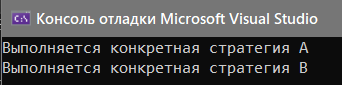


Рисунок 21.1 – Результат работы программы