1. **Паттерны проектирования**

Задание 1. Реализовать паттерны по примерам из теоретического материала согласно вариантам. Вариант высчитывается деление по модулю на 3 порядкового номера в журнале с прибавлением единицы. Паттерн одиночка.

Листинг программы:

namespace Task

{

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.WriteLine("Запуск Windows");

Computer comp = new Computer();

comp.Launch("Windows 11");

Console.WriteLine(comp.OS.Name);

comp.OS = OS.getInstance("Windows 10");

Console.WriteLine(comp.OS.Name);

}

}

class Computer

{

public OS OS { get; set; }

public void Launch(string osName)

{

OS = OS.getInstance(osName);

}

}

class OS

{

private static OS instance;

public string Name { get; private set; }

protected OS(string name)

{

this.Name = name;

}

public static OS getInstance(string name)

{

if (instance == null)

instance = new OS(name);

return instance;

}

}

}

Таблица 1.1 – Входные и выходные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
|  |  |

Анализ результатов:



Рисунок 1.1 – Результат работы программы

Источник: собственная разработка