

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна Факультет
комп'ютерних наук

Контрольна робота
дисципліна: «Проектування інформаційних систем»

Виконав: студент 3 курсу

групи КС34

Сидоров Владислав Миколайович

Харків – 2022

Builder pattern

Builder pattern Будує складний об'єкт, використовуючи прості об'єкти та використовуючи покроковий підхід. Цей тип проектування відноситься до шаблону створення, оскільки він забезпечує один з кращих способів створення об'єкта.

Клас Builder крок за кроком будує остаточний об'єкт. Цей будівельник залежить від інших об'єктів.

Реалізація

Ми розглянемо кейс ресторану швидкого харчування, де типовою стравою може бути бургер та холодний напій. Бургер може бути вегетаріанським або курячим бургером і буде запакований в обгортку. Холодний напій може бути колою або пепсі та буде упакований у пляшку.

Ми збираємося створити інтерфейс Item, що представляє продукти харчування, такі як гамбургери та холодні напої, і конкретні класи, що реалізують інтерфейс Item, та інтерфейс Packing, що представляє упаковку продуктів харчування, та конкретні класи, що реалізують інтерфейс Packing, оскільки гамбургер буде упакований в обгортку та холодний напій. буде запакований як пляшка.

Потім ми створюємо клас Meal, що містить ArrayList of Item та MealBuilder для створення різних типів об'єктів Meal шляхом об'єднання Item.

BuilderPatternDemo, наш демонстраційний клас буде використовувати MealBuilder для створення Meal.

