# Лабораторная работа №1. Паттерн «Стратегия»

На оценку «удовлетворительно» необходимо набрать 50 баллов.

На оценку «хорошо» необходимо набрать 80 баллов.

На оценку «отлично» необходимо набрать 150 баллов.

## Задание 1 – учим птиц танцевать – 30 баллов

Доработайте программу SimUDuck, научив уток танцевать с использованием паттерна «Стратегия». MallardDuck умеет танцевать вальс, а RedHeadDuck – менуэт. Искусственные утки танцевать не умеют.

## Задание 2 – добавляем состояние к стратегии – 30 баллов

Доработайте программу SimUDuck таким образом, чтобы утки, умеющие летать, вели учет количества вылетов и выводили порядковый номер своего вылета в stdout. Примечание: от утки не требуется помнить число вылетов после смены стратегии полёта.

## Задание 3 –функциональный стиль – 100 баллов

Перепишите приложение SimUDuck, реализовав паттерн «Стратегия» в функциональном стиле.