משימה – Design Patterns

מטרה

במשימה זו נתרגל תבניות עיצוב ממשפחת ה - Behavioral

דרישות

- כזה או אחר IDE •
- או כל גרסה שאתם מעוניינים JAVA 11 •

Wisitor Design Patten – שלב א

צרו ממשק (Interface) בשם Calc ולו מתודה בשם operate בשם

```
public interface Visitor {
     void visit(VisitableInteger vs);
}
```

צרו מחלקה (Class) בשם VisitableInteger המקבלת מספר כלשהו Value ומריצה עבורו אלגוריתם כלשהו מסוג Visitor

```
public class VisitableInteger {
    private int value;

    public VisitableInteger(int value) {
        this.value=value;
    }

    public void accept(Visitor v) {
        v.visit(this);
    }

    public int getValue() {
        return value;
    }
}
```

ממשו את האלגוריתמים הבאים

מטרה	סוג האלגוריתם
n! = 1*2*3**n	FactorialVisitor
חישוב 1+2+3+n	SumVisitor

עבור המספרים 3,4,5,6 הריצו את האלגוריתמים השונים.



שלב ב – Command Design Pattern

ערו ממשק (Interface) בשם Command ולו מתודה בשם

```
public interface Command {
    void print(String text);
}
```

ממשו את היכולות הבאות

מטרה	סוג האלגוריתם
הדפסת באותיות קטנות	LowerCaseCommand
הדפסה באותיות גדולות	UpperCaseCommand

צרו מחלקה (Class) בשם Receiver המקבלת טקסט כלשהו text ופקודה אפשרית מסוג Receiver והיא תדפיס עבורו את הטקסט לפי הצורך

```
public class Receiver {
   public void action(String text, Command cmd) {
      cmd.print(text);
   }
}
```

"Abra Cadabra" בדקו את הקלט



שלב ג – הגדרת Chain of Responsibility Design Pattern

בנו כספומט MTA.

הניחו כי קיימים השטרות הבאים:

כמות	שטר
50	200
50	100
50	50
50	20

– בצעו מספר פקודות משיכה עד שתיזרק חריגה

הרעיון העקרוני הינו מתן שטרות מהערך הגדול ביותר אל הערך הקטן ביותר.

ניתן למשוך בכפולות של 20

יש לטפל בחריגות רלוונטיות.

סיכום

בתרגיל זה קודדתם את ה-Design Patterns הבאים:

- Visitor •
- Command •
- Chain of Responsibility •

בהצלחה!

[&]quot;הצילו! אין בידי את האפשרות למלא אחר דרישת הלקוחות"