Моїм паттерном для проєктування був Decorator.

Шаблон декоратора дозволяє динамічно змінювати поведінку об'єкта під час виконання, укладаючи в об'єкт класу декоратора.

Потрібно використовувати, коли розширення з використанням підкласів не є раціональним, якщо необхідно додати функціональність об'єкту, який необхідно буде змінити в майбутньому, коли необхідно додати функціональність до окремого об'єкта динамічно, не зачіпаючи оригінальний об'єкт.

Для реалізації я вирішила взяти приклад із вафельним кафе, тому що у вафельному магазині люди приходять і замовляють одну базову вафлю з наших варіантів, і вони додають якісь фрукти та горіхи які хочуть. Тому я створю базові класи вафель як ConcreteComponent(клас, в який за допомогою шаблону Декоратор додається нова функціональність). Абстрактний клас Component визначає інтерфейс для використання всіх цих класів. Декоратори, такі як шоколад, фрукти, горіхи, як ConcreteDecorator.

Наприклад, коли я замовляю вафлі, спочатку вибираю тісто для вафель. Потім я додаю шоколад у вафельне тісто та вибираю фрукти (наприклад, полуницю, банани, ананас). Потім зверху вафлі я додаю горіхи, шматочки мигдалю тощо.



