Національний технічний університет України

«Київський політехнічний інститут» ім. І. Сікорського

Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Звіт з виконання лабораторної роботи №1

з дисципліни «Технології розробки програмного забезпечення»

Тема: Шаблони проектування. Породжуючі патерни.

Виконала:

студентка 3-го курсу

групи ІП-52, ФІОТ

Стельмащук Ксенія

Ігорівна

Київ 2017

**Мета роботи**: ознайомитися з основними шаблонами проектування, навчитися застосовувати їх при проектуванні і розробці ПЗ.

**Завдання**: Реализовать задачу «Питание животных». Должна быть реализована возможность создания различных животных, с указанием, например, возраста, кол-во съедаемой еды

Строитель (Builder) - шаблон проектирования, который инкапсулирует создание объекта и позволяет разделить его на различные этапы.

Причина выбора данного паттерна: процесс создания нового объекта не должен зависеть от того, из каких частей этот объект состоит и как эти части связаны между собой

**Maker** - распорядитель - создает объект, используя объекты Maker

**Animal -** представляет объект, который должен быть создан.

**AnimalMaker** - определяет интерфейс для создания различных частей объекта Animal

**CrocoAnimalMaker. PandaAnimalMaker, ParrotAnimalMaker** - конкретная реализация Maker. Создает объект Animal и определяет интерфейс для доступа к нему

