

## **6. Паттерны, Алгоритмы, Структуры данных**

- 1) Реализовать алгоритм Флойда–Уоршелла или алгоритм Беллмана–Форда в графе (на матрице смежности или на списках смежности).
- 2) Реализовать с использованием TypeScript паттерны Строитель, Прокси, Медиатор. Привести примеры использования собственных классов.