МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №2

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«Породжуючі патерни»

Виконав:

студент 1 курсу, групи КІ2м-23-3 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Юрко П.П.

(Підпис)

Перевірив: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Лисенко С.М.

(Підпис)

Хмельницький - 2024

**Прототип (Prototype). Будівельник (Builder).**

У рамках вирішення задачі про знаходження та фільтрації ігор потрібно реалізувати класи які для самостійного пошуку та керування іграми згідно певних ключових слів які додаються у пошуку, або певної категорії у фільтрі. Для цього потрібно застосувати два патерни Прототип та Будівельник.

Будівельник для створення коласу Game, який буде представляти гру має мплементувати інтерфейс IGameBuilder для того щоб побудувати ігру згідно методів BuildTitle, BuildGenre, BuildPlatform, BuildAgeRating, і у кінці отримати GetGame.

Реалізація прототипу має GamePrototype має імплементувати інтерфейс GamePrototype що буде вимагати реалізацію метода clone (). Цей метод використовується для того щоб створити обʼєкти на основі існуючого обʼєкту Game.