МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №3

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«Стан додатки. Кукі. Сесії. Маршрутизація»

Виконав:

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

(Підпис)

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

(Підпис)

Хмельницький - 2024

Третій рівень.

**Стратегія (Strategy)**

У цьому коді (code1.ts) ми використовуємо паттерн Стратегії для визначення різних методів додавання товарів до кошика. Для цього треба створити інтерфейс (клас IAddToCartStrategy)

Контекст ShoppingCart може приймати різні стратегії додавання товару, такі як звичайне додавання або додавання зі знижкою. Клас Product використовується для представлення товарів у магазині.

**Спостерігач (Observer)**

Для виконання задачі, в ході якої потрібно реалізувати клас (Admin) у коді (code2.ts), за допомогою якого адміністратор зможе спостерігати за замовленнями їхніми статусами, а також за профілями клієнтів. Клас OrderManager виступає в ролі спостеріганого об'єкта, який може сповіщати своїх спостерігачів про зміни в статусі замовлень.

**Команда (Command)**

Для виконання задачі реалізації пункту оформлення замовлення було використано патерн Команда у коді (code3.ts). Класи PlaceOrderCommand та CancelOrderCommand представляють конкретні команди для оформлення та скасування замовлення відповідно. Клас OrderReceiver є отримувачем команд, який виконує фактичну роботу. Клас OrderInvoker є інвокером команд, який виконує команди.