МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №4

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«ASP.NET ASP.NET Core MVC»

Виконав:

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

(Підпис)

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

(Підпис)

Хмельницький - 2024

Третій рівень.

**Макрокоманди**

У ході цього завдання де відбувається реалізація перегляду інформації про товар (гру), у якому буде включено декілька окремих кроків для перегляду інформації

У коді (code1.ts) використовуючи патерн Макрокоманди для створення комплексної команди MacroCommand, яка включає в себе декілька окремих команд для перегляду різних аспектів інформації про гру. Кожна окрема команда ViewGameInfoCommand виконує перегляд конкретної частини інформації про гру. При виклику методу Execute() макрокоманди, всі включені команди виконуються послідовно, що дозволяє зручно переглядати весь обсяг інформації про гру в одному виклику.

**Шаблонний метод (Template Method)**

Використати патерн "Шаблонний метод" у коді (code2.ts), щоб визначити загальну структуру створення оплати та доставки у базовому класі (OrderProcessTemplate), який містить алгоритм оплати і доставки в методі ProcessOrder. Кожен конкретний крок цього алгоритму реалізований у відповідному захищеному віртуальному методі. Класи OnlineOrderProcess та CashOnDeliveryProcess наслідують від базового класу і реалізують ці методи відповідно до специфіки онлайн-оплати та оплати при отриманні. Кожен із цих класів може бути використаний для обробки замовлення згідно з його специфікацією.