МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №5

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«Ітератор (Iterator). Стан (State). Ланцюжок Обов'язків (Chain of responsibility).»

Виконав:

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

(Підпис)

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

(Підпис)

Хмельницький - 2024

Третій рівень.

**Ітератор (Iterator)**

У рамках реалізаціїї підпункту фільтрації ігор за такими параметрами як жанр, платформа, вікові обмеження, франшизами та рейтингами було використано патерн Ітератор у коді (code1.ts). Для цього було створено ітератор GameIterator який допомагає у фільтрації ігор, згідно параметрами на кожен з яких стоворено певний клас, які підєднані до одного інтерфейсу IFilter.

**Стан (State)**

Використати патерн Стан для реалізації стану можливості редагування, додавання та видалення товарів у коді (code2.ts). IProductState - інтерфейс стану товарів. Створенно класи для кожного зі станів та також клас ProductCatalog визначає стан для товару та делегує виконання дій до відповідного об'єкта стану.

**Ланцюжок Обов'язків (Chain of responsibility)**

Для виконання задачі реалізації управління замовленнями користувачів у коді (code3.ts). Є абстрактний обробник OrderHandler який замінює інтерфейс, до нього підʼєднано декілька конкретних обробників які відповідають за певну функції у управлінні замовленням. Кожен обробник визначає свої власні правила для обробки замовлення і, якщо потрібно, передає управління наступному обробнику в ланцюжку.

Посилання на репозиторій гітхаб: https://github.com/Laypsel/OOP/tree/main