МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп’ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота №6

# з дисципліни «Обєктно-орієнтовані технології програмування»

на тему:

«Інтерпретатор (Interpreter). Посередник (Mediator).»

Виконав:

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

(Підпис)

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

(Підпис)

Хмельницький - 2024

Третій рівень.

**Інтерпретатор (Interpreter)**

Патерн Інтерпретатор (Interpreter) визначає уявлення граматики для заданої мови і інтерпретатор пропозицій цієї мови. Як правило, даний шаблон проектування застосовується для часто повторюваних операцій. У цьому коді (code1.ts) паттерн Інтерпретатора використовується для перегляду історії замовлень. Інтерпретатор (OrderHistoryInterpreter) визначає спосіб виведення інформації про замовлення, а клас OrderHistory містить історію замовлень та викликає метод ViewOrderHistory, передаючи йому відповідний інтерпретатор. Цей підхід дозволяє легко змінювати спосіб виведення інформації про замовлення, не змінюючи структуру самого класу OrderHistory.

**Посередник (Mediator)**

Патерн Посередник (Mediator) представляє такий шаблон проектування, який забезпечує взаємодію безлічі об'єктів без необхідності посилатися один на одного. Тим самим досягається слабо зв'язність взаємодіючих об'єктів. У цьому коді (code2.ts) паттерн Посередник використовується для зміни особистих даних користувача. Клас User має методи ChangeAddress та ChangePassword, які змінюють відповідно адресу та пароль користувача і повідомляють посередника про зміни. Посередник, у свою чергу, обробляє повідомлення від користувача і виводить відповідні повідомлення. Такий підхід дозволяє розділити логіку зміни даних та їх обробку.

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