**21 Паттерны проектирования**

Задание №1. Реализовать паттерны по примерам из теоретического материала согласно вариантам. Вариант высчитывается деление по модулю на 3 порядкового номера в журнале с прибавлением единицы. Паттерн проектирования – Стратегия.

Листинг программы:

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Car auto = new Car(4, "Porsche", new GasMove());

auto.Move();

auto.Movable = new ElectricMove();

auto.Move();

}

}

interface IMovable

{

void Move();

}

class GasMove : IMovable

{

public void Move()

{

Console.WriteLine("Uses gasoline to move");

}

}

class ElectricMove : IMovable

{

public void Move()

{

Console.WriteLine("Uses electricity to move");

}

}

class Car

{

protected int seats;

protected string model;

public Car(int amount, string model, IMovable move)

{

this.seats = amount;

this.model = model;

Movable = move;

}

public IMovable Movable { private get; set; }

public void Move()

{

Movable.Move();

}

}

Таблица 21.1 – Входные и выходные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
| 4, Porsche | GasMove, ElectricMove |

Источник: собственная разработка

Анализ результата разработки библиотеки представлен на рисунке 21.1.



Рисунок 21.1 – Код разработанной библиотеки

Источник: собственная разработка