1. **Паттерны проектирования**

Задание. Реализовать паттерн проектирования стратегия по примерам из теоретического материала.

Листинг программы:

Animal animal = new Animal(4, "собака", new Bark());

animal.MakeSound();

animal.Soundable = new Meow();

animal.MakeSound();

interface ISoundable

{

void MakeSound();

}

class Bark : ISoundable

{

public void MakeSound()

{

Console.WriteLine("Гав");

}

}

class Meow : ISoundable

{

public void MakeSound()

{

Console.WriteLine("Мяу");

}

}

class Animal

{

protected int legs;

protected string type;

public Animal(int legs, string type, ISoundable sound)

{

this.legs = legs;

this.type = type;

Soundable = sound;

}

public ISoundable Soundable { private get; set; }

public void MakeSound()

{

Soundable.MakeSound();

}

}

Таблица 21.1 – Входные и выходные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
|  | Гав, мяу |

Анализ результатов:

C:\Users\Vlad\Downloads\Telegram Desktop\image_2022-06-06_09-39-02.png

Рисунок 21.1 – Результат работы программы

Источник: собственная разработка