

# Նախագծման Ձևանմուշներ: Bridge

Հրաչյա Թանդիլյան

2020

# Bridge

## Նպատակը

Տվյալ օբյեկտի համար տրամադրել այնպիսի փոխարինող, որը կվերահսկի նրան դիմումը:

Նաև հայտնի է որպես

- Surrogate

# Մոտիվացիան

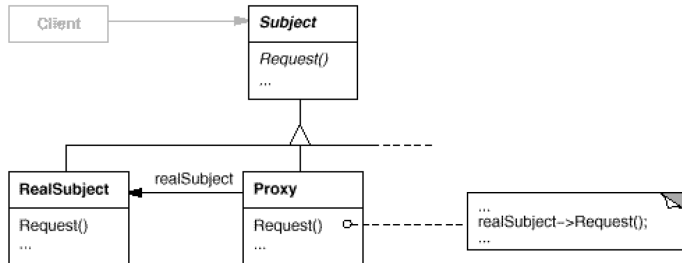


# Կիրառելիությունը

Այս Ն.Ձ. պետք է օգտագործել երբ.



# Կառուցվածքը



# Հետևանքները

Այս Ն.Ձ. ունի հետևյալ առավելություններն ու թերությունները.

- 
-

# Իրականացումը



# Օրինակ

```
class Graphic {  
    virtual void Draw(const Point& at) = 0;  
    virtual void HandleMouse(Event& event) = 0;  
};
```



# Առնչվող Նախագծման Ձևանմուշները

- Adapter
- Decorator