

Նախագծման Ձևանմուշներ: Iterator

Հրաչյա Թանդիլյան

2020

Iterator

Նպատակը

Նաև հայտնի է որպես



Մոտիվացիան



Կիրառելիությունը

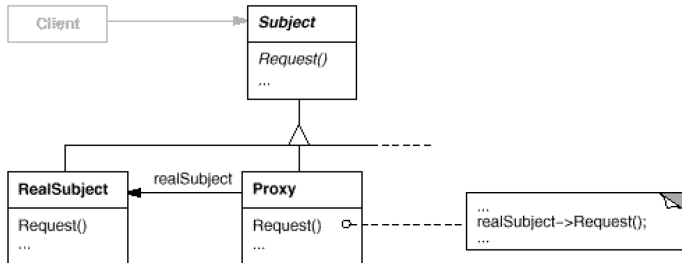
Այս Ն.Ձ. պետք է օգտագործել երբ.

Կիրառելիությունը

Այս Ն.Ձ. պետք է օգտագործել երբ.



Կառուցվածքը



Հետևանքները

Այս Ն.Ձ. ունի հետևյալ առավելություններն ու թերությունները.

Հետևանքները

Այս Ն.Ձ. ունի հետևյալ առավելություններն ու թերությունները.

Ա

Բ

Իրականացումը

Ա

Բ

Օրինակ

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

Առնչվող Նախագծման Ձևանմուշները

-
-