

# Նախագծման Ձևանմուշներ: Decorator

Հրաչյա Թանդիլյան

2020

# Decorator

## Նպատակը

Նաև հայտնի է որպես



# Մոտիվացիան



# Կիրառելիությունը

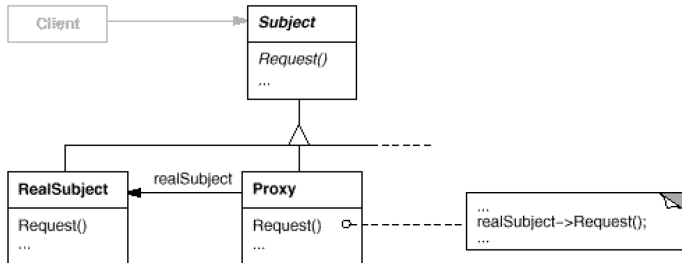
Այս Ն.Ձ. պետք է օգտագործել երբ.

# 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

