**Вопрос 2. Паттерн Adapter.** Ответьте на вопрос: на сколько адекватно данная задача притянута к задаче реализации паттерна Adapter и почему?

Ответ: данная задача неадекватно притянута к реализации паттерна Adapter, так как для Adapter необходимо явно показать несовместимость интерфейсов и объект-прослойку, преобразующий один интерфейс в другой. Здесь же логика преобразования отсутствует.

**Вопрос 6. Паттерн Cache (Flyweight).** Опишите любую удачную для примера систему объектов.

Ответ: в качестве примера для паттерна Flyweight можно рассмотреть систему отрисовки текста в графическом редакторе. В каждом символе текста есть атрибуты: шрифт, размер, цвет. Вместо создания отдельного объекта для каждого символа с его атрибутами, можно использовать этот паттерн, где общие атрибуты (шрифт, размер, цвет) хранятся в разделяемом объекте, а для каждого символа создается только объект, хранящий его уникальное значение (код символа, позицию на экране). Flyweight необходимо использовать, когда множество объектов имеют одинаковое состояние.