**Практическая работа № 3**

**Шаблоны проектирования**

***Цель работы***

Цель работы заключается в знакомстве с основными шаблонами проектирования, научиться применять их при проектировании и разработке ПО. В работе приводятся примеры реализации паттернов проектирования при решении практических задач в сфере создания игр.

**Задания для практической работы**

В каждом из вариантов (можно выбрать свой, предварительно обсудив с преподавателем) указан шаблон для реализации и проект, использующий этот шаблон. Необходимо **нарисовать диаграмму классов** возможной реализации программы (проектирование) для выбранной задачи.

**Вариант №1**

Шаблон “Стратегия”. Проект “Принтеры”. В проекте должны быть реализованы разные модели принтеров, которые выполняют разные виды печати.

