**21 ПАТТЕРНЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

Задание 1. Реализовать паттерны по примерам из теоретического материала согласно вариантам. Вариант высчитывается деление по модулю на 3 порядкового

номера в журнале с прибавлением единицы.

Листинг программы:

using System;

abstract class State

{

public abstract void Handle(Context context);

}

class StateA : State

{

public override void Handle(Context context)

{

Console.WriteLine("Переход в состояние StateB");

context.State = new StateB();

}

}

class StateB : State

{

public override void Handle(Context context)

{

Console.WriteLine("Переход в состояние StateA");

context.State = new StateA();

}

}

class Context

{

public State State { get; set; }

public Context(State state)

{

this.State = state;

}

public void Request()

{

this.State.Handle(this);

}

}

class Program

{

static void Main()

{

Context context = new Context(new StateA());

context.Request();

context.Request();

}

}

Таблица 21.1 – Входные и выходные данные

|  |  |
| --- | --- |
| Входные данные | Выходные данные |
|  |  |

Анализ результатов:

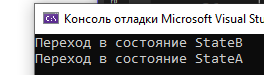


Рисунок 21.1 – Результат работы программы